



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

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

**РАБОТА УЧИТЕЛЯ ПО ПРОФИЛАКТИКЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ
ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ КОМПЬЮТЕРА У МЛАДШИХ
ШКОЛЬНИКОВ**

**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:

72 % авторского текста
Работа рецензирована к защите

« 12 » сентября 2021 г.
зав. Кафедрой ППиМ

Евгения Юрьевна Волчегорская

Выполнила:

Студентка группы ЗФ-308/123-2-1
Клопова Екатерина Анатольевна

Научный руководитель:
канд. пед. наук, доцент

Владимирова Жукова Марина
Владимировна

Челябинск
2021

Содержание

Введение.....	3
Глава I. Теоретический анализ исследования проблемы профилактики зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников.....	
1.1. Зависимость от виртуальной реальности компьютера как один из видов аддиктивного поведения.....	
1.2. Особенности зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников.....	
1.3. Направления деятельности педагога по профилактике компьютерной зависимости.....	
Выводы по 1 главе.....	
Глава II. Организация экспериментальной работы по изучению зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников	
2.1. Ход экспериментальной работы. Характеристика используемых методик.....	
2.2. Программа внеурочной деятельности по профилактике зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников.....	
Выводы по 2 главе.....	
Глава III. Анализ и обсуждение результатов экспериментальной работы	
3.1. Анализ результатов констатирующего этапа экспериментальной работы....	
3.2. Анализ результатов контрольного этапа экспериментальной работы....	
Выводы по 3 главе.....	
Заключение.....	
Библиографический список.....	
Приложения.....	

Введение

Компьютер становится не только рабочим инструментом, он начинает влиять на поведение человека, его межличностные контакты и отношения. Изменяются отношения человека с окружающим миром, формируется «человек информационный», поскольку система «человек-человек» вытесняется системой «человек-компьютер», что приводит ко многим негативным изменениям: эмоциональному отчуждению, десоциализации, трансформации сознания, рационализации психической деятельности, деструктивными изменениям психики. Именно связка «человек-компьютер» порождает явление, называемое компьютерной виртуальной реальностью, в некоторых случаях являющейся более предпочтительной для «пользователя компьютером», чем окружающий мир. Компьютеризация всех сфер общественной жизни человека – одно из самых впечатляющих событий последней четверти XX века. Компьютер стал неотъемлемой частью современной жизни, захватывая своим влиянием современных детей. Основной группой риска для развития зависимости от компьютера в России стали дети и подростки в возрасте от 9 до 18 лет.

Особенно актуальной в последнее время становится проблема зависимости детей от виртуальной реальности компьютера, которую связывают с бурным развитием компьютерных технологий. В настоящее время вопросами зависимостей, связанных с компьютером занимаются такие исследователи как А. Л. Венгер, М.В. Жукова, Е.Е. Малкова, О.Б.Симатова, Е.В. Фролова, Л.Н.Юрьева и др.

Компьютерная зависимость – это пристрастие к занятиям, связанным с использованием компьютера, которое приводит к резкому сокращению всех остальных видов деятельности, ограничению общения с другими людьми. Из данного определения вытекает отдельный вид зависимости – зависимость от виртуальной реальности компьютера.

Зависимость от виртуальной реальности компьютера – это чрезмерное, доминирующее в жизни увлечение компьютером или игровой приставкой, используемое для ухода от реальности и ведущее к деформации или качественным изменениям социальных, профессиональных, материальных и семейных ценностей (Марцинковская).

Сегодня ученые еще не пришли к однозначному мнению о том, следует ли проявлять столь повышенное внимание к проблемам компьютерной аддикции. С одной стороны, это увлечение поглощает человека, заставляя его погружаться в виртуальный мир в ущерб общению, учебе, спорту. С другой – данные исследований свидетельствуют о том, что наступает момент пресыщения, снижения активности в отличие от других форм аддиктивной реализации. Однако в детском возрасте развитие происходит настолько динамично, что возникает опасность личностных деформаций.

Этим обуславливается актуальность исследования.

На *социальном уровне* значимость работы обусловлена острой необходимостью профилактики аддиктивного поведения детей, начиная с младшего школьного возраста.

На *научно-методическом уровне* значимость работы обусловлена отсутствием достаточного количества методических разработок для педагогических работников по профилактике зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников.

На *практическом уровне* значимость работы обусловлена недостаточностью программного обеспечения деятельности учителя начальных классов, направленной на профилактику зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников

Актуальность темы повлекла за собой противоречие: с одной стороны, соблюдение требований ФГОС предполагает обучение детей работе с использованием компьютерных технологий, а с другой стороны современные образовательные организации обладают недостаточной методической

обеспеченность работы учителя по профилактике зависимости от виртуальной реальности компьютера в начальной школе.

С учётом данного противоречия была определена **проблема**: каково содержание работы учителя по профилактике зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников?

В наше исследование введено **ограничение**: мы рассматриваем процесс профилактики *зависимости от компьютерных игр*.

Цель: теоретически обосновать и экспериментальным путем проверить результативность программы работы учителя по профилактике зависимости младших школьников от компьютерных игр.

Объект: зависимость младших школьников от виртуальной реальности компьютера.

Предмет: содержание деятельности учителя по профилактике зависимости от компьютерных игр младших школьников.

Гипотеза: предрасположенность к зависимости от компьютерных игр снизится, если в учебно-воспитательный процесс внедрить программу деятельности педагога по профилактике зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников, сконструированную на основе системно-деятельностного и личностно-ориентированного подходов, характерной особенностью которой является привлечение к реализации программы педагога-психолога.

Задачи:

1. Рассмотреть зависимость от виртуальной реальности компьютера как один из видов аддиктивного поведения
2. Выявить особенности зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников;
3. Охарактеризовать направления деятельности учителя по профилактике зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников.

4. Разработать и экспериментальным путем проверить результативность программы деятельности учителя по профилактике зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников.

Методологической основой нашего исследования является:

– системно-деятельностный подход (Б. Г. Ананьев, В. Г. Афанасьев, Б. Ф. Ломов, Л. С. Выготский, Л. В. Занков, А. Р. Лурия, Д. Б. Эльконин, В. В. Дивыдов), позволивший раскрыть целостность феномена аддиктивного поведения и рассмотреть его как психосоциальное явление современного общества;

– личностно-ориентированный подход (Е. В. Бондаревская, О. С. Газман, Е. Н. Гусинский, В. В. Сериков, Ю. И. Турчанинов, И. С. Якиманская), позволивший определить возможность разработки основных направлений профилактической работы с учетом личностных характеристик младшего школьника.

Теоретическая значимость работы обусловлена тем, что нами было обосновано содержание программы внеурочной деятельности для младших школьников по профилактике аддиктивного поведения, основанной на системно-деятельностном и личностно-ориентированном подходе.

Практическая значимость работы заключается в том, что разработанная нами программа может быть использована непосредственно учителями начальных классов при осуществлении внеурочной деятельности по профилактике аддиктивного поведения.

Этапы исследования:

1) На первом этапе (январь 2017 – июнь 2017) изучалась психолого-педагогическая и методическая литература по проблеме профилактики зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников. Была определена база исследования.

2) На втором этапе (сентябрь 2017 – февраль 2018) изучался уровень развития зависимости от виртуальной реальности компьютера, сбор и анализ результатов констатирующего эксперимента, разработка программы

профилактики зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников.

3) На третьем этапе (февраль 2018 – июнь 2019) внедрялась программа профилактики зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников, проводился контрольный этап экспериментальной работы.

4) На четвёртом этапе (июнь 2019 – ноябрь 2020) проводилась работа по анализу, систематизации и обобщению полученных данных, формирование выводов и заключения, оформление результатов исследования.

Методы исследования:

- *Теоретические методы* (анализ педагогической, психологической и социологической литературы по изучаемой проблеме, обобщение, анализ);

– *Эмпирические методы* (анкетирование, тестирование);

– *методы обработки и интерпретации данных.*

База исследования: МОУ СОШ №23 г. Копейска. В исследовании принимали участие младшие школьники в количестве 48 человек

Апробация исследования.....

Структура исследования: данная работа состоит из введения, трех глав, выводов к каждой главе, заключения, библиографического списка и приложений. Всего в работе 69 страниц. Библиографический список представлен 61 источником.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ИССЛЕДОВАНИЯ ПРОБЛЕМЫ ПРОФИЛАКТИКИ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ КОМПЬЮТЕРА У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

1.1. Зависимость от виртуальной реальности компьютера как один из видов аддиктивного поведения

Впервые понятие «аддиктивное поведение» было рассмотрено в зарубежной литературе. Этот термин сформулировали В. Миллер и М. Ландри, которые понимали под ним период злоупотребления различными веществами, влияющие на психическое состояние, до того, как от них сформируется зависимость.

В дальнейшем смысл этого термина уточнен С.А. Кулаковым, а широкое распространение он получил благодаря работе А. Е. Личко и В. С. Битенского.

По определению Ц.П. Короленко и Т.А. Донских, «аддиктивное поведение» - один из типов девиантного (отклоняющегося) поведения с формированием стремления к уходу от реальности путем искусственного изменения своего психического состояния посредством приема некоторых веществ или постоянной фиксации внимания на определенных видах деятельности с целью развития и поддержания интенсивных эмоций. Аддиктивное поведение влияет на жизнь человека, делает его беспомощным, лишает противодействия аддикции» [Короленко 1].

Для аддиктивного поведения характерен уход от реальности в виде своеобразного «бегства», сосредоточенности на узконаправленной сфере деятельности при игнорировании остальных. Так, N. Peseschkian выделил четыре вида «бегства» от реальности: «бегство в тело», «бегство в работу», «бегство в контакты или одиночество» и «бегство в фантазии». Для младших школьников характерно «бегство в фантазии», одним из средств такого бегства, являются компьютерные игры, на основе которых формируется компьютерная зависимость [Старшенбаум].

Существует несколько классификаций зависимого поведения, в основе большинства из них лежит вид аддиктивного агента (объекта, вида деятельности, отношения), посредством которого осуществляется изменение настроения и уход от реальности. Наиболее полной и исчерпывающей является классификация, предложенная Ц.П. Короленко и Н.В. Дмитриевой. Все виды аддикций здесь разделяются на две большие группы: химические и нехимические, выделяется также промежуточная группа, объединяющая в себе свойства первой и второй.

Классификация аддикций (Ц.П.Короленко и Н.В.Дмитриевой):

Нехимические аддикции:

- гэмблинг (страсть к азартным играм),
- интернет-аддикция,
- любовная аддикция,
- сексуальная аддикция,
- аддикция отношений (созависимость),
- работогольная аддикция,
- шопинг (аддикция к трате денег),
- ургентная аддикция и т.д.

Химические аддикции:

- алкоголизм,
- наркомания и токсикомания.

Промежуточная группа:

- аддиктивное переедание,
- аддиктивное голодание [Короленко 2].

Так как тема нашей работы связана с проблемой игровой аддикции, подробнее остановимся именно на ней.

Особенность игровых аддиктов – социальная дезадаптация. Виртуальный мир компьютерных игр, в которые играют аддикты, зачастую жесток и беспощаден, настроен враждебно к виртуальному герою. Сам же

герой противостоит этому миру, имея для этого всё необходимое: силу, ум, знания, оружие, средство защиты и т.д. Ему приходится уничтожать компьютерных «врагов», а те, в свою очередь, пытаются уничтожить его. Человек, находясь длительное время в такой среде, переносит её законы на реальный мир: начинает чувствовать себя более уязвимым, считает, что большинство людей враждебно настроены и мир в целом является более опасным, чем есть на самом деле.

Современные дети, выбирая между традиционными и компьютерными играми, всё большее предпочтение отдают последним.

Игра – форма деятельности в усвоенных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного и социально закреплённых способов осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

В игре как особом виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизнедеятельности, подчинение коим обеспечивается познание и усвоение предметной и социальной действительности, а также интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности.

Попытку систематического изучения игры первым принял в конце XIX в. немецкий ученый К. Гросс, считавший, что в игре происходит предупреждение инстинктов применительно будущих условий борьбы за существование. Немецкий психолог К.Бюллер определял игры как деятельность, совершаемую ради получения «функционального удовольствия». Фрейдизм видит в игре выражение глубинных инстинктов или влечений. Материалистический взгляд на игру сформулировал Г.В. Плеханов, указавший её возникновение из труда. В отечественной психологии разрабатывалась теория игры, исходящая из признания её социальной природы. Связывая игру с деятельностью ориентировочной, Д.Б. Эльконин определяет её как деятельность, где складывается и совершенствуется управление поведением.

В структуру игры детей входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов – замещение реальных предметов игровыми, условиями;
- реальные отношения между играющими.

Распространенность компьютерных игр во всём мире приняла впечатляющий размах, однако компьютерные игры вызывают неоднозначные мнения касающиеся их полезности.

В пользу развивающего эффекта компьютерных игр говорят многочисленные данные. Так же отмечается важное значение игр в обучении. Компьютерные игры развивают творческое мышление, развивают способность к овладению новыми знаками и значениями, взаимосвязям, логическим операциям, дают представление о способах манипулирования с предметами и символами. Благодаря новизне, яркости, динамичности, сочетанию повторения и неожиданности поддерживается высокая мотивация игроков.

Постоянная мыслительная активность, требуемая быстрота и точность реакций игрока, иллюзия непосредственного воздействия на игровую среду, возможность вести игровой диалог в режимах большей или меньшей интенсивности, позволяют испытывать психологическую удовлетворенность от компьютерной игры. Так же люди, играющие в компьютерные игры обладают развитым логическим мышлением, доминантностью, рациональностью, прямолинейностью, расслабленностью. Так же они отличаются и по некоторым психомоторным данным: эгоцентризм, активность, энергичность, демонстративность. Компьютерные игры так же могут выполнять и негативную функцию – служить своего рода «наркотиком» или своеобразным защитным механизмом.

В содержательном плане компьютерные игры во многом сходны с традиционными, но имеют принципиальные отличия:

- многие компьютерные игры строятся по принципу постепенного усложнения игровой и дидактических задач, как бы удерживая ребенка в «зоне ближайшего развития»;

- «этапность», заложенная в программе, часто не позволяет ребенку перейти на следующий этап без выполнения задания предыдущего уровня. В других играх можно с помощью выбора в меню произвольно выбирать уровень сложности задания. В некоторых играх программа сама подстраивается под ребёнка и предлагает ему новые задания с учётом его прежних ответов: более сложные, если задания выполняются успешно, и наоборот.

- многие игры, в отличие от традиционных, содержат элементы случайности. В компьютерных программах этот технический приём широко применяется для придания игре новизны и неожиданности. Как бы вдруг могут возникать новые персонажи, новые ситуации, неожиданные явления и взаимосвязи.

В содержательном плане компьютерные игры во многом сходны с традиционными, но имеют и принципиальные различия. Перечислим их:

- многие компьютерные игры строятся по принципу постепенного усложнения игровой и дидактической задач, как бы удерживая ребенка в «зоне ближайшего развития»;

- «этапность», заложенная в программе, часто не позволяет ребенку перейти на следующий этап без выполнения заданий предыдущего уровня. В других играх можно с помощью выбора в меню произвольно выбирать уровень сложности задания. В некоторых играх программа сама подстраивается под ребенка и предлагает ему новые задания с учетом его прежних ответов: более сложные, если задания выполняются успешно и наоборот.

- многие игры, в отличие от традиционных, содержат элементы случайности. В компьютерных программах этот технический приём широко применяется для придания игре новизны и неожиданности. Как бы вдруг

могут возникать новые персонажи, новые ситуации, неожиданные явления и взаимосвязи.

Фомичева Ю.В., Шмелёв А.Г. разделяют компьютерные игры на ролевые и неролевые. Они отмечают принципиальное значение данного деления, поскольку природа и механизм образования психологической зависимости от ролевых компьютерных игр имеют существенные отличия от механизмов образования зависимости от неролевых компьютерных игр.

Ролевые компьютерные игры – это игры, в которых играющий принимает на себя роль компьютерного персонажа, т.е. сама игра обязывает играющего выступать в роли конкретного или воображаемого компьютерного героя. Здесь очень важно различать понимание ролевой компьютерной игры в жанровой классификации компьютерных игр (RPG – RolePlayingGame) и понимание этого класса игр в необходимом нам психологическом смысле.

Учёные (Шапкин С.А., Фомичева Ю.В. и др.) выделяют ролевые компьютерные игры из всего многообразия игр потому что только при игре в ролевые компьютерные игры наблюдается процесс «вхождения» человека в игру, процесс своего рода интеграции человека с компьютером, а в клинических случаях – процесс утери индивидуальности и отождествление себя с компьютерным персонажем. Ролевые компьютерные игры порождают качественно новый уровень психологической зависимости от компьютера, нежели неролевые компьютерные игры или любые виды неигровой компьютерной деятельности.

Шапкин С.А. утверждает, что зависимость от ролевых компьютерных игр является самой мощной по степени своего влияния на личность играющего. Иными словами, зависимость от ролевых компьютерных игр обгоняет компьютерные зависимости другого рода по таким показателям как сила (в смысле привязанности, «тяги» к компьютеру) и скорость образования, и предполагает её приоритет в смысле более глубокого влияния на психику человека. Исходя из этого, есть основание предположить

большую опасность пагубного влияния ролевых компьютерных игр в случае злоупотребления игрой.

Фомичева Ю.В. с соавторами выделяет критерии принадлежности компьютерной игры к классу ролевых игр:

1) Ролевая игра должна располагать играющего к «вхождению» в роль компьютерного персонажа и «атмосферу» игры посредством своих сюжетных и мультимедийных (графическое и звуковое оформление) особенностей;

2) Ролевая игра должна быть построена таким образом, чтобы не вызывать у играющего мотивации, основанной на азарте – накопить больше очков, побив тем самым чей-то рекорд, перейти на следующий уровень и т.д. Хотя и в любой компьютерной игре есть элемент азарта, но в ролевой игре этот фактор не имеет первостепенного значения.

На данное время существует единственная классификация компьютерных игр, разработанная психологом, которую мы имеем на сегодняшний день – это классификация Шмелёва, созданная им в 1988 году. Однако, это скорее жанровая, нежели психологическая классификация компьютерных игр. Кроме того, она не является полной даже как жанровая – в ней отсутствуют игры типа «стратегии», которые в настоящее время получили очень большое распространение. Выглядит она следующим образом:

I. Ролевые компьютерные игры:

1. Игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя (с видом от первого лица);

2. Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя (с видом от «третьего лица»);

3. Руководительские игры.

II. Неролевые компьютерные игры:

1. Аркады;

2. Головоломки;

3. Игры на быстроту реакции;
4. Традиционно азартные игры.

Рассмотрим более подробно особенности ролевых компьютерных игр и их влияние на психику играющего, наибольшая глубина вхождения в игру, так же возникновение мотивации игровой деятельности, основанной на потребностях принятия роли и ухода от реальности. Фомичева ЮВ., Шмелев А.Г. выделяют три подтипа ролевых компьютерных игр, преимущественно отличающихся по характеру своего влияния на играющего, силе «затягивания» в игру и степени «глубины» психологической зависимости.

1. Игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя. Такие игры больше всего «затягивают» ребёнка в игру и вызывают его полное погружение в виртуальную реальность. Вид «из глаз» на происходящее на экране вызывает у ребёнка полную идентификацию с компьютерным персонажем, к полному вхождению в роль. Всего через несколько минут игры ребёнок начинает терять связь с реальной жизнью, полностью концентрируя внимание на игре и погружаясь в неё и перенося себя в виртуальный мир. Ребёнок может совершенно серьезно воспринимать виртуальный мир и действия своего героя считать своими. В критические секунды жизни своего героя он может бледнеть, краснеть, ерзать на стуле, пытаясь увернуться от ударов или выстрелов компьютерных «врагов».

2. Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя. Этот тип игр характеризуется меньшей по сравнению с предыдущим силой вхождения в роль. Играющий видит «себя» со стороны, управляя действиями этого героя. Отождествление себя с компьютерным персонажем не так сильно выражено, поэтому «включенность» в игру и эмоциональные проявления также менее выражены, по сравнению с играми с видом «из глаз». Но неудачи или гибель «себя» в облике компьютерного героя так же сильно переживается ребёнком.

3. Руководительские игры. В руководительских играх играющий руководит подчиненными ему компьютерными персонажами. В этом случае ребёнок может играть роль командира отряда спецназа, главнокомандующего

армиями, главы государства. При этом играющий не видит на экране своего компьютерного героя, а видит своих подчинённых и сам придумывает себе роль. Это единственный класс ролевых игр, где роль не задается конкретно, а воображается играющим. Но «включенность» в игровой процесс и механизм формирования психологической зависимости от игры не менее сильны, чем в случае с другими ролевыми играми.

Авторы отмечают: основанием для выделения типа неролевых компьютерных игр является то, что играющий не принимает на себя роль компьютерного персонажа, вследствие чего психологические механизмы формирования зависимости и влияние игр на личность ребенка имеют свою специфику и в целом менее сильны. Мотивация игровой деятельности основана на «азарте» прохождения и (или) набирания очков. Среди этого вида компьютерных игр Фомичева Ю.В. и др. выделяют несколько подтипов.

1. Аркадные игры. Этот тип совпадает с аналогичным в жанровой классификации. Эти игры в большинстве случаев весьма безобидны в смысле влияния на личность играющего, т.к. психологическая зависимость от них чаще всего носит кратковременный характер.

2. Головоломки. К этому типу игр относятся компьютерные варианты различных настольных игр (шахматы, шашки, нарды и т.д.), а также разного рода головоломки, реализованные в виде компьютерных программ. Мотивация, основанная на азарте, желание обыграть компьютер.

3. Игры на быстроту реакции. Сюда относятся все игры, в которых играющему нужно проявлять ловкость и быстроту реакции. Отличие от аркад в том, что они совсем не имеют сюжета и, как правило, совершенно абстрактны, никак не связаны с реальной жизнью. Мотивация, основанная на потребности пройти игру, набрать большее количество очков.

4. Традиционно азартные игры. Сюда входят компьютерные варианты карточных игр, рулетки, имитаторы игровых автоматов.

Итак, ролевые компьютерные игры в наибольшей мере позволяют человеку «войти» в виртуальность, отрешиться (минимум на время игры) от

реальности и попасть в виртуальный мир. Вследствие этого, компьютерные игры оказывают существенное влияние на личность человека: решая проблемы «спасения человечества» в виртуальном мире, человек приобретает проблемы в реальной жизни. При неправильном подборе игровых программ, в т.ч. основанных на агрессии или чистой развлекательности, возможно такое нежелательное психологическое явление, как вытеснение интересов. Это может проявляться в нежелании ребенка общаться с друзьями, учиться, в «уходе» в виртуальный мир компьютера.

1.2. Механизмы и стадии формирования зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников

Основным фактором, из-за которого возникает компьютерная зависимость у младших школьников, является нехватка живого общения с реальными людьми, близкими, семьей. Постепенно интернет захватывает своей новизной и неограниченными возможностями в получении различной информации интересующей ребенка и благодаря этому человек не нуждается в живом общении и постепенно понимает, что прекрасно справляется и без чьей-либо помощи. Старший школьный возраст сопровождается ускоренным психосоциальным развитием, формируются ценности, происходит активная социализация в общество. В свою очередь, ребенок, имеющий компьютерную зависимость, ограничивается лишь «общением» с компьютером, а всё кроме этого отходит на второй план. В наше время наблюдается такая тенденция, что молодежь все чаще пренебрегает реальным общением и все больше отдает свое предпочтение компьютеру. Интернет стремительно, привязывает детей к виртуальной реальности, отдаляя их тем самым от друзей, от общения с ними. Именно поэтому у подростков наблюдается отсутствие опыта и навыков в общении с людьми. У человека пропадает уверенность в себе, и он становится не способен на принятие волевых и важных решений, без которых невозможно полноценно существовать в обществе. Также важен тот факт, что коэффициент умственного развития у таких детей находится на достаточно высоком уровне, что является еще печальнее. Исходя из вышесказанного, можно с уверенностью говорить, что подростковый или младший школьный возраст из-за психологических особенностей взросления и становления личности является наиболее уязвимым, именно в этот период дети являются более подвержены компьютерной зависимости.

Многофункциональность компьютерных технологий и её развитие не может не радовать наше прогрессивное общество. Более сильные

компьютеры, более быстрые в функционировании, они очень удобны для людей. Но, к сожалению, не только по назначению пользуются люди компьютером, но так же и дети, подростки, которым, по сути, и не имеет смысла (сидеть) целыми днями перед компьютером. Ведь они дают нам не только удобство, но также оказывают существенное влияние на нас, на наш организм. Это: ухудшение зрения, компьютерная и интернет зависимость, синдром карпального канала (туннельное поражение стволы руки, связанное с длительным перенапряжением мышц), боль в глазах, головные боли по типу мигрени, боль в спине, питание, не соответствующее режиму дня, не соблюдение личной гигиены, расстройство сна [29].

Стоит отметить и о влиянии компьютерных игр: игровые аддикты испытывают потребность в игре, но вместе с тем не могут полностью удовлетворить ее, т.е. находятся в состоянии фрустрации, хотя и имеют возможность удовлетворять потребность. Проблема заключается в том, что аддикты постоянно находятся в состоянии фрустрации и сниженного настроения в реальном мире, что подтверждается высокой тревожностью и депрессией. Но во время игры их настроение заметно повышается, а наблюдения показывают, что в процессе игры у человека присутствуют положительные эмоции. Положительные эмоции, сопровождающиеся подъемом настроения, бывают, по словам аддиктов, также в ситуации «предвкушения» компьютерной игры.

Но после игры, т.е. после выхода из виртуального мира, настроение снова падает, оставаясь таким до следующего «вхождения» в игру.

Большинство аддиктов – люди, плохо адаптирующиеся в социуме: имеют ряд бытовых, семейных проблем, проблемы на работе, учебе, во взаимоотношениях с противоположным полом. Поэтому для игрового аддикта реальность неинтересна и полна опасностей. Вследствие этого человек пытается жить в другом мире - виртуальном, где все дозволено, где он устанавливает правила игры [29].

Предрасполагающими факторами к интернет-аддикции являются:

1. Сверхличностная природа межличностных взаимоотношений;
2. Возможность анонимных социальных интеракций;
3. Возможность для реализации представлений и фантазий с обратной связью, включая различные варианты идентичности, социальных ролей;
4. Уникальные возможности поиска нового собеседника, отсутствие необходимости удерживать его внимание.

Вообще, термин «зависимость» определяет патологическое пристрастие субъекта по отношению к чему-либо. На сегодняшний день известна зависимость по отношению к химическим веществам (токсикомания, наркомания, алкоголизм), азартным играм, еде, сексу, видеоиграм и пр.

Механизмы формирования зависимости основаны на стремлении человека уйти от реальности и принять новую роль. Они мотивируют человека на подсознательном уровне. Эти механизмы формирования зависимости включаются почти сразу после первой игры, независимо от того, чем при этом руководствуется человек.

1. Уход от реальности. Ролевая компьютерная игра является очень удобным и простым способом моделирования виртуального мира или таких жизненных ситуаций, в которых школьник никогда не был и не будет в реальности. Он получает возможность пожить другой жизнью, где нет тех проблем, которые его беспокоят, ежедневных обязанностей, которые надоели.

Поначалу ребенку кажется, что ролевая игра может стать хорошим средством для снятия стрессов, депрессии и т.п. Но формирование зависимости побуждает людей всё чаще обращаться к ролевым играм, уходя в них от реальности на длительное время. В результате может возникнуть опасность полного отказа от реального мира и образования очень сильной психологической зависимости от компьютерной игры.

Реальный мир становится чужим, опасным, человек не может в нем жить, поскольку ему нельзя делать всё то, что он может делать в реальном

мире. Вне игры школьник чувствует себя незащищенным, ему не хватает виртуального окружения, поэтому он старается как можно быстрее вернуться в игру. Постоянный уход от реальности несёт за собой ещё большее стремление уйти в виртуальный мир, появляется постоянная потребность в подобном бегстве. С каждым часом игры зависимость от нее увеличивается, как зависимость от наркотиков усиливается с каждой новой дозой. При таком развитии, ребенок, в скором времени, уже не может обходиться без компьютерной игры (Короленко).

2.Принятие роли.

В основе данного механизма лежит потребность человека в игре как таковой. Он стремится принять роль компьютерного персонажа, поскольку она позволяет удовлетворять потребности, которые в реальной жизни удовлетворены быть не могут по тем или иным причинам.

Через ролевые игры ребёнок узнает мир. Он принимает на себя роль взрослых, чтобы познать их и окружающий мир. Однако с взрослением человек заменяет ролевые игры, интеллектуальными. Между тем потребность человека в познании окружающего мира остается. Но он очень редко имеет возможность ее удовлетворить, приняв на себя роль другого человека. Например, шофер хочет увидеть мир глазами летчика, мужчина - побыть в роли женщины, неудачник мечтает почувствовать себя на месте лидера и т.д (Малкова).

Потребность познавать мир находится в подсознании, иными словами, человек, как правило, не понимает, что она у него есть. Он занят другими делами – достижением материального благополучия, воспитанием детей и т.д. Но то, что человек чего-то не осознает, не означает отсутствие этого. Мало того, бессознательные потребности очень часто оказывают большее влияние на наше поведение, чем осознаваемые [краснова].

Ролевая игра – это один из самых эффективных способов познавательной деятельности. Именно поэтому человек получает от нее

огромное удовольствие, и со временем, само принятие роли в такой игре перерастает в зависимость.

Получается, что компьютерный герой и виртуальный мир удовлетворяют те потребности человека, которые не удовлетворены в реальной жизни. Человек узнает, что значит быть уважаемым человеком, с чьим мнением считаются, что значит быть сильным и наводить страх на других людей. Довольно приятно входить в роль супермена, между тем как в реальной жизни таких ощущений он никогда не получит [Короленко]. Чем больше ребенок играет, тем более ощутимым становится контраст между я-реальным и я-виртуальным. Это еще больше притягивает человека к ролевой компьютерной игре. Он больше отстраняется от реальной жизни и начинает реализовывать себя как личность только в виртуальном мире, полностью игнорируя реальный. Такое отношение к жизни и окружающему миру приводит к целому ряду серьезных личностных проблем. Формируется иное самосознание, меняется самооценка. Эти два механизма формирования зависимости от ролевых компьютерных игр работают одновременно, но один из них обычно преобладает по силе своего влияния. Оба механизма, по своей сути, преследуют цель компенсировать негативные жизненные переживания. Поскольку негатив присутствует в жизни большинства людей, можно считать, что большинство предрасположено к компьютерной зависимости. (Короленко)

Дети живут в основном игрой. Все психические потребности они удовлетворяют в виртуальной реальности, играя на компьютере, а их жизнь в реальном мире ограничена лишь удовлетворением физиологических потребностей [Здравомыслова].

Подобный подход очень опасен для личности, поскольку не способствует ее развитию, а наоборот – деградации, как это происходит с алкоголиками и наркоманами. Школьник теряет смысл жизни и нормальные человеческие качества. Главной вещью для них становится компьютер и все, что с ним связано [Жукова].

Стадии формирования зависимости.

Если рассматривать зависимость как болезнь, можно выделить несколько стадий ее развития.

На I стадии человек слегка увлекается игрой после того, как попробует участвовать в ней 1 или несколько раз. Игра начинает нравиться все больше и больше. Нравится все – компьютерная графика, звук, имитация реальной жизни, фантастические сюжеты и т.д. Можно сказать, что игра позволяет человеку осуществить свои мечты, например, стать водителем красивого автомобиля или пилотом боевого самолета. В игре человек может почувствовать себя в желанной роли [Короленко].

Постепенно, в сознании ребенка, начинает возникать потребность вновь принять участие в игре, сыграть какую-то роль. Он получает огромное удовольствие от игры, от чего она ему нравится с каждым разом все больше. По природе человек обычно стремится повторить действия, которые доставляют ему удовольствие. Таким образом, он удовлетворяет свои душевные потребности [Короленко].

В результате ребенок начинает всё чаще играть в понравившуюся игру. Но на такой стадии это еще не входит в систему, поскольку устойчивая и постоянная потребность в игре еще не сформирована.

На II стадии развития зависимости у человека появляется новая потребность – потребность в игре. Основа ее лежит в глубине души и зависит от индивидуально-психологических особенностей отдельной личности. Человек начинает стремиться к игре, чтобы убежать от каких-то проблем в реальной жизни, путем принятия другой роли (Короленко).

На этом этапе человек начинает играть в компьютерные игры систематически. В случае отсутствия компьютера, возникают отрицательные эмоции такой силы, что иногда побуждают человека на совершение довольно активных действий по устранению возникших препятствий [Короленко].

На III стадии возникает непосредственно зависимость.

Игра уже не только является потребностью, она влияет на и смысловые ценности личности. Изменяются самооценка и самосознание человека. В этот момент зависимость приобретает одну из двух форм: социализированную или индивидуализированную. Социализированная форма игровой зависимости заключается в том, что человек стремится поддерживать социальные контакты с людьми, которые являются такими же фанатами игры, как и он сам. Он обычно любит играть совместно или с помощью компьютерной сети с другими людьми [Короленко].

Игровая мотивация в таких играх опирается на соревнования друг с другом. Такая форма зависимости не столь пагубна для психики игрока, как индивидуализированная форма. В этом случае человек не отрывается от других людей, не уходит полностью в себя. Существующее окружение, даже состоящее из таких же фанатов, не дает человеку оторваться от реальности [Короленко].

Индивидуализированная форма зависимости несет психические и соматические нарушения. Это крайняя форма зависимости, при которой у человека теряются не только особенность мировоззрения, но и взаимодействие с окружающим миром. Психика начинает отражать воздействие не объективного, а виртуального, придуманного игрой мира. Такие люди очень долго (по 15-20 ч) играют в одиночку. Потребность в игре приравнивается с основными физиологическими потребностями [Леонова].

Компьютерная игра становится для людей, на данной стадии, настоящим наркотиком. Перерывы в течение какого-то времени приводят к чувству неудовлетворенности, возникают раздражение, злость и депрессия. Образ жизни такого человека ведет к возникновению психической патологии.

На IV стадии у человека вырабатывается привязанность к компьютерной игре. В это время игровая активность заметно угасает. В психике человека ощущаются сдвиги в сторону нормы. Человек начинает отстраняться от компьютера, но полностью отказаться от него не может. Он

уже проводит за компьютером гораздо меньше времени (от 4 до 5 ч), но все же играет постоянно [Короленко].

Эта стадия может длиться очень долго, возможно, на протяжении всей жизни. Случаев полного угасания зависимости очень мало. Если человек дошел до стадии зависимости, она уже никогда полностью у него не исчезнет.

Таким образом, у человека, увлекающегося компьютерными играми, наблюдаются нарушения психического состояния в эмоциональной сфере жизни. Они заметны невооруженным глазом, причем не только для родственников игроков, но и для них самих.

Устойчивыми отклонениями от нормы у игроков становятся: ухудшение настроения, самочувствия, снижение активности. Кроме того, такие люди постоянно испытывают чувство тревоги. Подобное состояние говорит о неприспособленности человека к окружающему миру и неадекватном восприятии самого себя и мира. Тревога связана с увеличением разницы между я-виртуальным (которое бессмертно и может практически все) и я-реальным (которое является простым смертным человеком) [Жукова].

Компьютеры настолько прочно вошли в нашу жизнь, что споры относительно пользы и вреда от компьютерных игр ведутся на всех социальных уровнях, учёные постоянно проводят исследования о влиянии компьютерных игр на человека [леонова].

Ниже приведена таблица полезного и отрицательного влияния компьютера на личность ребенка.

Таблица 1

Влияние компьютерных игр на личность младшего школьника

Вред	Польза
1. Уход от действительности.	Формируют:
2. Абсолютное вникание в роль, погружение в виртуальную	-скорость реакции -мелкую моторику рук

реальность.	-визуальное восприятие предметов
3. Гибель или разрушение "своего" персонажа испытывается, почти как личная (квесты).	-память и внимание - логическое осознание -зрительно-моторную координацию
4. Уход в игру "с головой", сопровождается враждебностью, озлобленностью (стратегические, активные игры).	Учат: -систематизировать иподводить итоги -аналитически размышлять в
5. Игры просят высокого интереса, затягивают, от них сложно оторваться (аркадные, симуляторы).	необычной ситуации -добиваться собственной цели -совершенствовать интеллектуальные
6. Формирование игровой зависимости.	умения

Таким образом, можно сделать вывод о том, что компьютер может быть и другом, и врагом – всё зависит от того, сколько времени и с какой целью ребёнок проводит у компьютера.

Компьютер должен стать для ребёнка равноправным партнёром, способным очень тонко реагировать на все его действия и запросы. Он, с одной стороны, - терпеливый учитель и мудрый наставник, помощник в учёбе, а в дальнейшем и в работе, а с другой стороны - творец сказочных миров и отважных героев, друг, с которым нескучно [Леонова].

При разумном подходе компьютер для ребенка никакого вреда не принесёт, а польза будет существенной и неоценимой. Ребенок постепенно научится быстро находить полезную информацию, устанавливать и переустанавливать программы, сможет создавать свои собственные проекты и размещать их в интернете, общаться с единомышленниками [Леонова].

1.3. Направления деятельности педагога по профилактике компьютерной зависимости

Профилактика – это комплекс различного рода мероприятия, направленных на предупреждение какого-либо явления и/или устранение факторов риска [11].

В зависимости от состояния здоровья, наличия факторов риска заболевания или выраженной патологии можно рассмотреть три вида профилактики компьютерной зависимости:

1. Первичная профилактика – система мер предупреждения возникновения и воздействия факторов риска развития зависимости (проведение встреч для родителей, проведение классных часов, беседы о влиянии компьютерной зависимости на младших школьников.) Ряд мероприятий первичной профилактики может осуществляться как с родителями, так и с детьми.

2. Вторичная профилактика – комплекс мероприятий, направленных на устранение выраженных факторов риска, которые при определенных условиях могут привести к возникновению зависимости. Наиболее эффективным методом вторичной профилактики является работа с ребенком не только учителя, но и психолога.

3. Третичная профилактика – как комплекс мероприятий по выявлению причин возникновения зависимости. Третичная профилактика имеет целью социальную (формирование уверенности в себе), трудовую (возможность трудовых навыков), психологическую (восстановление активности) и медицинскую (восстановление функций органов и систем организма) реабилитацию [11].

При проведении различных форм работы по профилактике зависимостей необходимо заинтересовать ребёнка, увлекать деятельностью. Материал должен особенно подаваться, учитывая возрастные (то, что

интересно ребёнку именно в этом возрасте), выделять акценты на формирование перспективы роста, развития [Гоголева]

Рассмотрим методы и формы по профилактике зависимости от компьютерных игр:

1. Проведение встреч для родителей (цель: формирование родительской компетентности, просветительская работа в вопросах профилактики различных видов зависимостей).

2. Проведение развивающих (тренинговых) занятий по профилактике видов зависимостей с учащимися образовательного учреждения (Цель: формирование эмоционально-волевой сферы и социальных навыков; формирование установки на здоровый образ жизни).

3. Проведение мониторинговых исследований (анкетирования) в рамках профилактики различных видов зависимостей (первичный, повторный).

4. Проведение игры – оболочки: «Брейн-ринг» (вопросы, направленные на профилактику зависимостей, формирования здорового образа жизни.); КВН.

5. Проведение интегрированных уроков: создание социальных проектов (интегрированные занятия: социальный педагог, педагог-психолог, учитель информатики) интеграция возможностей проектной и исследовательской деятельности целях формирования коммуникативной компетентности.

6. Проведение в школе «Дня здоровья», «Дня психологии», который включает в себя конкурсы, акции, игры, направленные на профилактику зависимостей.

7. Работа с педагогическим составом школы, направленная на повышение педагогической компетентности учителя в рамках профилактики различных видов зависимостей (проведение семинаров, мастер - классов, педагогических мастерских).

8. Создание видеотеки (электронной библиотеки) по профилактике различных видов зависимостей в образовательном учреждении. С помощью методов психологической науки можно решать целый ряд важных практических задач. При этом необходимо к выбору и использованию методов подходить творчески, с учетом специфики деятельности [12].

Под внеурочной деятельностью школьников понимают совокупность всех видов деятельности школьников, в которой в соответствии с основной образовательной программой образовательного учреждения решаются задачи воспитания и социализации, развития интересов, формирования универсальных учебных действий [фгосноо].

Внеурочная деятельность является неотъемлемой частью образовательного процесса в школе и позволяет реализовать требования федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) начального общего образования в полной мере. Особенности данного компонента образовательного процесса являются предоставление обучающимся возможности широкого спектра занятий, направленных на их развитие; а так же самостоятельность образовательного учреждения в процессе наполнения внеурочной деятельности конкретным содержанием [фгосноо].

Цель внеурочной деятельности - содействие в обеспечении достижения планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования (личностных, метапредметных, предметных) обучающимися 1 – 4-х классов [фгосноо].

Создание воспитывающей среды, обеспечивающей активизацию социальных, интеллектуальных интересов учащихся в свободное время, развитие здоровой, творчески растущей личности, со сформированной гражданской ответственностью и правовым самосознанием, подготовленной к жизнедеятельности и в правовым самосознанием новых условиях, способной на социально значимую практическую деятельность, реализацию добровольческих инициатив.

Согласно требованиям ФГОС начального общего образования внеурочная деятельность организуется по следующим направлениям развития личности:

- 1) спортивно-оздоровительное направление;
- 2) духовно-нравственное направление;
- 3) социальное направление;
- 4) общеинтеллектуальное направление;
- 5) общекультурное направление; [фгосноо].

Рассмотрим все направления подробнее.

Спортивно - оздоровительное направление реализуется через такие формы как физкультурные праздники и соревнования, факультативы, кружки (подвижных, народных, оздоровительных игр), детские спортивные секции, разные виды спортивно-оздоровительной деятельности [фгосноо].

Духовно-нравственное направление, общекультурное направление реализуется через кружки художественного творчества, прикладного искусства: вышивка «крестом», «гладю»; лоскутная пластика, мягкая игрушка; плоскостная и объёмная флористика, коллаж; роспись по камням, дереву; бумажная пластика; холодный батик. Игры – миниатюры, инсценирование сюжетов из истории, диалоги на темы, чтение и просмотр красочных познавательных программ, компьютерные игры (специально отобранные специалистом), игра на инструменте, прослушивание музыкальных произведений и т.д.

Социальное направление, может быть ориентировано и на патриотическое воспитание обучающихся и реализовываться через формы: поисково-исследовательская работа в архивах (семейных, школьных) и музейных фондах и др., встречи с ветеранами, уроки мужества, просмотр фильмов патриотической направленности, тематические сборы, творческие конкурсы (песни, рисунка, фотографии и др.), военно-спортивные праздники («Зарница», «Юный спасатель» и др.) и др. Волонтёрская деятельность: шефство [фгосноо].

Общеинтеллектуальное направление реализуется через такие формы как познавательные беседы, предметные факультативы «Информатика: логика и алгоритмы», «Информационные технологии» и др., «Детская риторика» и др., кружки «Путешествие в прошлое», «Занимательная топонимика» и др., олимпиады, дидактический театр, общественный смотр знаний, интеллектуальный клуб <Что? Где? Когда?> и др., детские исследовательские проекты, внешкольные акции познавательной направленности (конференции учащихся, интеллектуальные марафоны и т.п.), школьный музей-клуб и др.

Самостоятельная или управляемая проектная деятельность младших школьников помогает реализовать их творческий потенциал. Любые попытки тематически ограничить проектную деятельность учащихся рамками учебного предмета или организационно – рамками урока (мини-проекты учащихся как форма самостоятельной работы) являются подменой идеей использования метода проектов в образовательном процессе. Время урока можно использовать для организации работы над определением тематического поля, проблемы и цели проекта (проектов) учащихся, а также для презентации результатов проекта (проектов). Каждый учащийся реализует в проекте свой опыт, выполняя или принимая участие в групповых проектах хотя бы один раз в год. Поэтому в разных возрастных группах учащимся необходимо предлагать несколько вариантов организации работы над проектом, например: в рамках специального учебного модуля; в рамках имитации проектной деятельности учащихся (например, вне урока); в ходе работы детей над реальным проектом.

Выделяют следующие виды внеурочной деятельности:

- 1) Игровая;
- 2) Познавательная;
- 3) Досугово-развлекательная деятельность (досуговое общение);
- 4) Проблемно-целостное общение;
- 5) Художественное творчество;

- 6) Социальное творчество;
- 7) Техническое творчество;
- 8) Трудовая (производственная) деятельность;
- 9) Спортивно-оздоровительная деятельность;
- 10) Туристско-краеведческая деятельность.

Часы, отводимые на внеурочную деятельность, используются по желанию учащихся и направлены на реализацию различных форм ее организации, отличных от урочной системы обучения. Занятия проводятся в форме экскурсий, кружков, секций, круглых столов, конференций, диспутов, КВНов, викторин, праздничных мероприятий, классных часов, школьных научных обществ, олимпиад, соревнований, поисковых и научных исследований и т.д. Посещая кружки и секции, учащиеся прекрасно адаптируются в среде сверстников, благодаря индивидуальной работе руководителя, глубже изучается материал. На занятиях руководители стараются раскрыть у учащихся такие способности, как организаторские, творческие, музыкальные, что играет немаловажную роль в духовном развитии подростков [фгосноо].

Внеурочные занятия должны направлять свою деятельность на каждого ученика, чтобы он мог ощутить свою уникальность и востребованность.

Формы организации образовательного процесса, чередование учебной и внеурочной деятельности в рамках реализации основной образовательной программы начального общего образования определяет образовательное учреждение.

Внеурочная деятельность, как и деятельность обучающихся в рамках уроков направлена на достижение результатов освоения основной образовательной программы. Но в первую очередь – это достижение личностных и метапредметных результатов. Это определяет и специфику внеурочной деятельности, в ходе которой обучающийся не только и даже не

столько должен узнать, сколько научиться действовать, чувствовать, принимать решения и др. [фгосноо].

Основным преимуществом внеурочной деятельности является предоставление обучающимся возможности широкого спектра занятий, направленных на их развитие.

Внеурочную деятельность эффективнее организовать в режиме деятельности групп продлённого дня, где предусмотрены прогулки, обед, а затем внеурочная деятельность.

Наполняемость групп для занятий внеурочной деятельностью не должна превышать 25 человек.

Длительность занятий внеурочной деятельности.

Длительность занятий внеурочной деятельностью зависит от возраста и вида деятельности. В 1 классе продолжительность занятий внеурочной деятельности составляет:

- 35 минут, если занятия спаренные - 70 минут плюс перерыв длительностью не менее 10 минут для отдыха детей и проветривания помещений.

Продолжительность таких видов деятельности как чтение, музыкальные занятия, рисование, лепка, рукоделие, тихие игры, должны составлять не более 50 минут в день для обучающихся 1-2 классов... На музыкальных занятиях рекомендуется шире использовать элементы ритмики и хореографии. Просмотры телепередач и кинофильмов не следует проводить чаще двух раз в неделю с ограничением длительности просмотра до 1 часа для обучающихся 1-3 классов [фгосноо].

Проблема использования свободного времени подрастающего поколения в целях всестороннего воспитания и развития всегда были насущными для общества. Воспитание детей происходит в любой момент их деятельности. Однако наиболее продуктивно это воспитание осуществлять в свободное от обучения время. Таким образом, внеурочная деятельность младших школьников должна быть направлена на их культурно-творческую

деятельность и духовно - нравственный потенциал, высокий уровень самосознания, дисциплины, способности сделать правильный нравственный выбор.

В школе должны быть созданы условия для внеурочной деятельности обучающихся и организации дополнительного образования. Вся система работы школы по данному направлению призвана предоставить возможность:

- свободного выбора детьми программ, объединений, которые близки им по природе, отвечают их внутренним потребностям;

- помочь удовлетворить образовательные запросы, почувствовать себя успешным, реализовать и развить свои таланты, способности;

- стать активным в решении жизненных и социальных проблем, уметь нести ответственность за свой выбор;

- быть активным гражданином своей страны, способным любить и беречь природу, занимать активную жизненную позицию в борьбе за сохранение мира на Земле, понимать и принимать экологическую культуру.

Выводы по первой главе

Мы рассмотрели понятие «Компьютерная зависимость» как вид аддиктивного поведения, которая определяет патологическое пристрастие человека к работе или проведению времени за компьютером.

Механизмами формирования компьютерной зависимости являются:

- 1) уход от реальности;
- 2) принятие роли.

Выделяют следующие стадии формирования зависимости:

На I стадии человек слегка увлекается игрой после того, как попробует участвовать в ней 1 или несколько раз.

На II стадии развития зависимости у человека появляется новая потребность - потребность в игре.

На III стадии возникает непосредственно зависимость.

На IV стадии у человека вырабатывается привязанность к компьютерной игре.

К признакам компьютерной зависимости относят:

1. Хорошее самочувствие или эйфория за компьютером;
2. Невозможность остановиться;
3. Увеличение количества времени, проводимого за компьютером;
4. Пренебрежение семьей и друзьями;
5. Ощущения пустоты, депрессии, раздражения не за компьютером;
6. Ложь работодателям или членам семьи о своей деятельности;
7. Проблемы с работой или учебой;
8. Нетерпимость к низкой скорости интернета.

Типами компьютерной зависимости являются:

1. Навязчивый серфинг (путешествие в сети, поиск информации по базам данных и поисковым сайтам);
2. Страсть к азартным играм;
3. Виртуальные знакомства;

4. Киберсекс (увлечение порносайтами);

5. Компьютерные игры

Мы выявили, что наряду с позитивным влиянием на развитие ребенка компьютерные технологии могут оказывать и негативное влияние. Наиболее эффективно процесс профилактики зависимости от компьютерных игр может проходить в процессе комплексной работы педагога, школьного психолога и родителей.

Глава II. ОРГАНИЗАЦИЯ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ РАБОТЫ ПО ИЗУЧЕНИЮ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ КОМПЬЮТЕРА У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

2.1. Ход экспериментальной работы. Характеристика используемых методик

Наше исследование проводилось на базе МБОУ СОШ города Копейска, с целью исследования зависимости от виртуальной реальности компьютера.

Цель: экспериментальная проверка результативности программы.

Задачи исследования:

1. Формирование выборки.
2. Подбор диагностических методик
3. Проведение констатирующего эксперимента
4. Внедрение программы профилактики развития зависимости от виртуальной реальности у детей младшего школьного возраста
5. Проведение контрольного эксперимента
6. Оценка результативности программы

Способ формирования выборки – формальная группа – дети параллели 4 классов.

В исследовании принимали участие 44 ребенка младшего школьного возраста 4 класса.

Таблица 1

Характеристика групп детей

№	ФИ	Возраст детей	Психологическая характеристика	Семейные условия
4А класс (ЭГ)				
1	Владимир А.	10 лет	Есть друзья, в поведении адекватен, общение складывается гармонично	Полная семья, отношения в семье хорошие
2	Никита А.	10 лет	Друзей практически нет, мальчик замкнутый	Полная семья, отношения в семье хорошие
3	Карина Б.	10 лет	Добрая девочка, внимательная, дружит только с одной подругой	Ее очень любят в семье, родители заботливые
4	Евгения Б.	11 лет	Добрая девочка, внимательная, дружит	В семье отношения доверительные,

			только с одной подругой	уважительные, хорошие
5	Алексей В.	11 лет	Ни с кем не дружит, с другими детьми практически не общается, отношения конфликтные	В семье часто конфликты, о ребенке заботятся, но часто ругают
6	Анжелика Г.	10 лет	Добрая девочка, внимательная, дружит только с одной подругой	Ее очень любят в семье, родители заботливые
7	Никита Г.	11 лет	Есть друзья, общение адекватен, общение складывается гармонично	Полная семья, отношения в семье хорошие
8	София Г.	11 лет	Есть друзья, общение складывается гармонично	Воспитание достаточно строгое, но адекватное
9	Илья Л.	10 лет	Друзей практически нет, мальчик замкнутый	Полная семья, отношения в семье хорошие
10	Анна Л.	11 лет	Девочка спокойная, играет со всеми, отзывчивая. Не замкнутая, открытая	Воспитание строгое, но без фанатизма. Девочку ругают и наказывают, но крайне редко.
11	Дарья Н.	10 лет	Девочка спокойная, играет со всеми, отзывчивая. Не замкнутая, открытая	В семье отношения доверительные, уважительные, хорошие Ребенка практически не наказывают
12	Денис Н.	11 лет	Есть друзья, общение складывается гармонично	Полная семья, отношения в семье хорошие
13	Олег П.	10 лет	Ни с кем не дружит, с другими детьми практически не общается, отношения конфликтные	В семье часто конфликты, о ребенке заботятся, но часто ругают
14	Александр С.	11 лет	Есть друзья, адекватен, общение складывается гармонично	Воспитание достаточно строгое, но адекватное
15	Мария С.	11 лет	Добрая девочка, внимательная, дружит только с одной подругой	В семье доверительные, уважительные,
16	Алексей Ш.	11 лет	Друзей практически нет, мальчик замкнутый	Полная семья, отношения в семье хорошие
17	Валя Ш.	11 лет	Добрая девочка, дружит только с одной подругой	Полная семья, родители заботливые
18	Коля У.	10 лет	С ребятами не общается, замкнутый	Полная семья, отношения доверительные
19	Женя У.	11 лет	Друзья есть, в поведении адекватен, добрый	Полная семья, отношения в семье хорошие
20	Саша Ф.	11 лет	Есть друзья, общение адекватное	Полная семья, отношения в семье хорошие
21	Юра Я.	11 лет	Есть друзья, адекватен, общение складывается гармонично	Полная семья, отношения в семье хорошие
22	Мария Я.	11 лет	Добрая девочка, дружит только с одной подругой	Полная семья, отношения в семье хорошие
4 Г класс (КГ)				
23	Диана А.	11 лет	Девочка спокойная, играет со всеми, отзывчивая. Не замкнутая, открытая	Воспитание достаточно строгое, но адекватное
24	Василиса В.	11 лет	Девочка спокойная, играет	В семье отношения

			со всеми, отзывчивая. Не замкнутая, открытая	доверительные, уважительные, хорошие Ребенка практически не наказывают
25	Константин Г.	11 лет	Мальчик добрый, его часто обижают. Достаточно беззащитный	В семье отношения доверительные, уважительные, хорошие. Ребенка практически не наказывают
26	Павел В.	11 лет	Есть друзья, адекватен, общение складывается гармонично	Полная семья, отношения в семье хорошие
27	Дмитрий В.	11 лет	Есть друзья, адекватен, общение складывается гармонично	Полная семья, отношения в семье хорошие
28	Илья В.	11 лет	Мальчик добрый, его часто обижают. Достаточно беззащитный	В семье отношения доверительные, уважительные, хорошие. Ребенка практически не наказывают
29	Алексей Д.	11 лет	Ни с кем не дружит, с другими детьми практически не общается, отношения конфликтные	В семье часто конфликты, о ребенке заботятся, но часто ругают
30	Мария Е.	10 лет	Девочка активная, может за себя постоять, всегда есть свое мнение, общается практически со всеми детьми в классе	Воспитание достаточно строгое, но адекватное
31	Валентина З.	11 лет	Девочка спокойная, играет со всеми, отзывчивая. Незамкнутая, открытая	Воспитание строгое, но без фанатизма. Девочку ругают и наказывают, но крайне редко.
32	Денис К.	10 лет	Мальчик добрый, его часто обижают. Достаточно беззащитный	В семье отношения уважительные, хорошие
33	Александр К.	11 лет	Друзей практически нет, мальчик замкнутый	Полная семья, отношения в семье хорошие
34	Анна Л.	10 лет	Ни с кем не дружит, с другими детьми практически не общается, отношения конфликтные	В семье часто конфликты, о ребенке заботятся, но часто ругают
35	Платон М.	11 лет	Есть друзья, адекватен, общение складывается гармонично	Полная семья, отношения в семье хорошие
36	Алексей М.	10 лет	Есть друзья, общение адекватен, общение складывается гармонично	Полная семья, отношения в семье хорошие
37	Ксения Н.	10 лет	Добрая девочка, внимательная, дружит только с одной подругой	Ее очень любят в семье, родители заботливые
38	Екатерина П.	10 лет	Девочка активная, может за себя постоять, всегда есть свое мнение, общается практически со всеми детьми в классе	Воспитание достаточно строгое, но адекватное

39	Злата П.	11 лет	Девочка общительная, отзывчивая	Полная семья, отношения в семье хорошие
40	Алиса Р.	11 лет	Девочка общительная, отзывчивая	Полная семья, отношения в семье хорошие
41	Вася Р.	10 лет	Есть друзья, адекватен, общение складывается гармонично	Есть друзья, адекватен, общение складывается гармонично
42	Катя Р.	11 лет	Добрая девочка, внимательная, общительная	Полная семья, отношения в семье хорошие
43	Максим С.	12 лет	Друзей практически нет, мальчик замкнутый	Полная семья, отношения в семье хорошие
44	Иван Ч.	11 лет	Друзья есть, в поведении адекватен, добрый	Полная семья, отношения в семье хорошие

На группы выборка была разделена по формальному признаку: экспериментальная группа (ЭГ) – учащиеся 4а класса, контрольная группа (КГ) – учащиеся 4г класса.

Для проведения эксперимента мы использовали следующие диагностические методики:

1. Способ скрининговой диагностики компьютерной зависимости (Л. Н. Юрьева, Т. Ю. Боябот) (патент на изобретение (11) 72366 А (51) 7 G09B3/00, G09B3/08, G09B3/00, A61B10/00 15.02.2005. Бюп. №2)

Описание методики: методика представляет собой скрининговый самоопросник, направленный на выявление кибер-аддикции (в том числе интернет-аддикции). Методика была изначально разработана и адаптирована к использованию в русскоязычной среде Л.Н. Юрьевой и Т.Ю. Боябот. При разработке методики авторы руководствовались общими представлениями о зависимом поведении и накопленным опытом диагностики и лечения кибер-аддикций. В частности, авторы опирались на критерии диагностики интернет зависимости Голдберга и Орзак.

Уровни

Таблица 2

ТЕСТ ТАКЕРА

НА ВЫЯВЛЕНИЕ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ (Коньгина И.А.)

Отвечать следует, имея в виду последние 12 месяцев. Тест состоит из 9 вопросов, на которые даются четыре варианта ответов. ПОДСЧЁТ БАЛЛОВ

«НИКОГДА» - 0, «ИНОГДА» - 1, «ЧАЩЕ ВСЕГО» - 2, «ПОЧТИ ВСЕГДА» - 3. Баллы за ответы на все 9 вопросов суммируются.

Уровни

Таблица 3

0 - 2 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 – 21 балл	человек играет на уровне, ведущим к негативным последствиям; возможно, контроль над пристрастием к компьютерным играм уже потерян – чем выше результат, интенсивнее игра, тем серьезнее могут быть проблемы; высока вероятность патологического гемблинга (формирования зависимости).

Для выявления обобщенного уровня мы будем считать:

- По методике «Способ скрининговой диагностики»: низкий уровень – от 0 до 22 баллов; средний уровень – от 23 до 37 баллов; высокий уровень – от 38 и более баллов.
- По методике «Тест Такера»: низкий уровень – от 0 до 2 баллов; средний уровень – от 3 до 7 баллов; высокий уровень – от 8 до 21 балла.

Сложив результаты полученные ребятами в двух проведенных нами методиках диагностики, мы высчитали среднее и среднее квадратичное и на основании этого определили уровни, отраженные в таблице.

Обобщенные уровни

Таблица 4

Низкий уровень (0 – 17 баллов)	Характеризуется высокой устойчивостью ребенка к риску развития зависимости от
-----------------------------------	---

	компьютерных игр
Средний уровень (17 – 43 баллов)	Характеризуется средней устойчивостью ребенка к риску развития зависимости от компьютерных игр
Высокий уровень (44 – 75 баллов)	Характеризуется низкой устойчивостью ребенка к риску развития зависимости от компьютерных игр

2.2. Программа деятельности педагога по профилактике зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников

Реализация программы рассчитана на учеников 4 класса, возраст детей 9-10 лет, срок реализации 1 год.

Пояснительная записка.

Рабочая программа разработана на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ;

2. Приказ Министерства образования РФ от 05.03.2004г. № 1089 «Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования»;

3. Письмо Министерства образования и науки Челябинской области от 09.07.2012 г. № 01-1786 «О введении ФГОС основного общего образования в общеобразовательных учреждениях Челябинской области с 01.09.2012 года»;

4. Письмо Министерства образования и науки Челябинской области от 31.07.2009 г. № 103/3404 «О разработке учебных программ учебных курсов, предметов, дисциплин (модулей) в общеобразовательных учреждениях Челябинской области»;

5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 04.10.2010г. №986 «Об утверждении федеральных требований к образовательным учреждениям в части минимальной оснащенности учебного процесса и оборудования учебных помещений»;

6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009г. №373, с изменениями от 26 ноября 2010 года № 1241 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования».

Общая характеристика программы:

Цель программы: профилактика зависимости от компьютерных игр у младших школьников.

Задачи программы:

- привить детям интерес к занятиям, не связанным с компьютерными играми;
- повысить среди детей уровень коммуникации, доброжелательности, эмпатии, умения сотрудничать;
- установление контакта и взаимопонимания между детьми и родителями;
- повысить уровень грамотности детей и их родителей в отношении проблемы компьютерной зависимости;
- усвоение детьми знаний о влиянии компьютера на здоровье.

Программа включает в себя три направления работы: работа педагога с детьми, работа педагога с родителями, работа школьного психолога совместно с педагогом. Направление работа педагога с детьми рассчитана на год, одно занятие в неделю.

Содержание программы работы учителя по профилактике зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников.

Тема занятия	Форма проведения	Количество часов	Ответственные	Дата проведения
Работа педагога с детьми				
Вводное занятие. Диагностика	Классный час	1	Педагог-психолог	2 неделя сентября
Я выбираю здоровый образ жизни	Тренинг	1	Педагог-психолог	3 неделя сентября
Движение – кладовая жизни	Классный час	1	Классный руководитель	4 неделя сентября
Компьютер: друг и враг?	Дискуссия	1	Классный руководитель	1 неделя октября
Подвижные игры.	Тренинг	1	Педагог-психолог	2 неделя октября
Я и мои	Классный час	1	Классный	3 неделя

увлечения			руководитель	октября
Мы – дружный класс	Классный час	1	Классный руководитель	4 неделя октября
Жизнь оффлайн	Дискуссия	1	Классный руководитель, педагог-психолог	1 неделя ноября
Развиваем память играя	Тренинг	1	Педагог-психолог	2 неделя ноября
Игры в которые играют дети	Классный час	1	Классный руководитель	3 неделя ноября
Посмотри на мир вокруг	Тренинг	1	Педагог-психолог	4 неделя ноября
Настольные игры	Классный час	1	Классный руководитель	1 неделя декабря
Что я знаю о себе?	Тренинг	1	Педагог-психолог	2 неделя декабря
Как подружиться с компьютером?	Дискуссия	1	Классный руководитель	3 неделя декабря
Конкурс плакатов	Классный час	1	Классный руководитель	4 неделя декабря
Кто такой Интернет?	Круглый стол	1	Классный руководитель	2 неделя января
Подвижные зимние игры на улице	Классный час	1	Классный руководитель	2 неделя января
Компьютерные игры в жизни	Презентация	1	Классный руководитель	3 неделя января
Песочная терапия	Классный час	1	Педагог-психолог	4 неделя января
Здоровье и я	Классный час	1	Классный руководитель	1 неделя февраля
Что такое дружба?	Дискуссия	1	Педагог-психолог	2 неделя февраля
Я среди одноклассников	Классный час	1	Педагог-психолог	3 неделя февраля
Компьютер и здоровье	Тренинг	1	Классный руководитель	4 неделя февраля
Игры на развитие мышления и речи	Классный час	1	Классный руководитель	1 неделя марта
Основы туризма	Экскурсия	1	Классный	2 неделя

			руководитель	марта
Письмо себе	Классный час	1	Классный руководитель	3 неделя марта
Как помочь игроману?	Круглый стол	1	Педагог-психолог	4 неделя марта
Узнаем новое друг о друге	Тренинг	1	Педагог-психолог	1 неделя апреля
Арттерапия	Тренинг	1	Педагог-психолог	2 неделя апреля
Музыкальное занятие	Праздник	1	Классный руководитель	3 неделя апреля
Кукольный театр	Тренинг	1	Педагог-психолог	4 неделя апреля
Диагностика. Прощание.	Классный час	1	Педагог-психолог	1 неделя мая
Работа педагога с родителями				
Ребенок и компьютер	Родительское собрание	2	Классный руководитель, педагог-психолог	Октябрь
Учимся общаться	Родительское собрание	2	Классный руководитель, педагог-психолог	Декабрь
Компьютер с пользой	Родительское собрание	2	Классный руководитель, педагог-психолог	Февраль
Знаю ли я своего ребенка?	Родительское собрание	2	Классный руководитель, педагог-психолог	Март
Работа школьного психолога				
Вводное занятие. Диагностика	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	2 неделя сентября
Я выбираю здоровый образ жизни	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	3 неделя сентября
Движение – кладовая жизни	Консультация	1	Педагог-психолог	4 неделя сентября
Индивидуальная работа с родителями	Консультация	1	Педагог-психолог	4 неделя сентября

Компьютер: друг и враг?	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	1 неделя октября
Говорим, слушаем, играем	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	2 неделя октября
Я и мои увлечения	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	3 неделя октября
Мы – дружный класс	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	4 неделя октября
Индивидуальная работа с родителями	Консультация	1	Педагог- психолог	4 неделя октября
Жизнь оффлайн	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	1 неделя ноября
Развиваем память играя	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	2 неделя ноября
Игры в которые играют дети	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	3 неделя ноября
Посмотри на мир вокруг	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	4 неделя ноября
Индивидуальная работа с родителями	Консультация	1	Педагог- психолог	4 неделя ноября
Настольные игры	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	1 неделя декабря
Что я знаю о себе?	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	2 неделя декабря
Как подружиться с компьютером?	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	3 неделя декабря
Песочная терапия	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	4 неделя декабря
Индивидуальная работа с родителями	Консультация	1	Педагог- психолог	4 неделя декабря
Кто такой Интернет?	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	2 неделя января
Черное-белое, или что такое добро и зло?	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	2 неделя января
Компьютерные игры в жизни	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	3 неделя января
Песочная терапия	Подгрупповое занятие	1	Педагог- психолог	4 неделя января

Индивидуальная работа с родителями	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	4 неделя января
Здоровье и я	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	1 неделя февраля
Что такое дружба?	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	2 неделя февраля
Я среди одноклассников	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	3 неделя февраля
Компьютер и здоровье	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	4 неделя февраля
Индивидуальная работа с родителями	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	4 неделя февраля
Игры на развитие мышления и речи	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	1 неделя марта
Песочная терапия	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	2 неделя марта
Письмо себе	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	3 неделя марта
Как помочь игроману?	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	4 неделя марта
Индивидуальная работа с родителями	Консультация	1	Педагог-психолог	4 неделя марта
Узнаем новое друг о друге	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	1 неделя апреля
Арттерапия	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	2 неделя апреля
Сенсорная комната	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	3 неделя апреля
Сенсорная комната	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	4 неделя апреля
Индивидуальная работа с родителями	Консультация	1	Педагог-психолог	4 неделя апреля
Диагностика. Прощание.	Подгрупповое занятие	1	Педагог-психолог	1 неделя мая

Выводы по второй главе

Во второй главе нами была описана проведенная нами экспериментальная работа. Исследование проводилось нами в МОУ СОШ города Копейска, в исследовании принимали участие 44 ребенка параллели 4-х классов. Для измерения уровня зависимости от виртуальной реальности компьютера использовались две методики: тест Такера и скрининговая диагностика компьютерной зависимости (Л. Н. Юрьева, Т. Ю. Бояьбот). Нами получены следующие результаты:

1. У 9% детей высокий уровень вероятности развития зависимости от виртуальной реальности компьютера, у 73% детей средний уровень вероятности развития зависимости от виртуальной реальности компьютера. То есть 82% детей имеют склонность к развитию зависимости от виртуальной реальности компьютера и им требуются мероприятия по профилактике.
2. Проблема зависимости от виртуальной реальности компьютера актуальна и требует решения. На данный момент подтверждена недостаточность материальной базы по профилактике аддиктивного поведения.
3. Нами была создана программа работы с детьми по профилактике зависимости от компьютера, особенностью которой стало привлечение к занятиям школьного психолога. Мы предложили организовать работу по трем направлениям: «Работа педагога с детьми», «Работа педагога с родителями», «Работа школьного психолога»

Глава III. АНАЛИЗ И ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ РАБОТЫ

2.2. Анализ результатов констатирующего этапа экспериментальной работы

В результате обследования мы получили данные об уровне устойчивости детей 4 класса к зависимости от компьютерных игр.

Применение выбранных методик было целесообразным, поскольку они оказались доступными для детского понимания. Кроме того, они были информативны.

При применении методик было отмечено совпадение результатов по обеим методикам либо частичное совпадение. При этом прямо противоположных результатов не было. То есть, если по одной методике у ребенка низкий уровень, то по другой - высокого уже не было. Тем не менее, можно констатировать идентичность результатов от применения методик.

Следовательно, выбор методик можно считать объективным и эффективным для определения уровня зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников.

Далее подведены итоги формирующего этапа по обеим методикам в двух классах.

В экспериментальной и контрольной группах был проведен констатирующий эксперимент, для выявления уровня вероятности зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников.

Работа по предупреждению возникновения зависимости от виртуальной реальности компьютера должна учитывать возрастные особенности развития ребенка, социальные условия, в которых растёт ребенок, вид и тип семейного воспитания, наличие нарушений развития и так далее. Для продуктивной и целостной работы необходимо психолого-педагогическое просвещение всех участников работы. Нами для выявления наличия у несовершеннолетних признаков компьютерной зависимости были

использованы сразу две методики для более надежного исследования. Результаты констатирующего эксперимента указаны ниже в таблицах и диаграммах.

Распределение испытуемых по уровням

Таблица 5

	Низкий уровень		Средний уровень		Высокий уровень	
	Кол-во	Доля	Кол-во	Доля	Кол-во	Доля
ЭГ	2 чел.	9%	16 чел.	73%	4 чел.	18%
КГ	2 чел.	9%	16 чел.	73%	4 чел.	18%

Итак, мы видим, что у нас получились идентичные результаты в экспериментальной и контрольной группе.

Обобщив данные результаты в виде диаграммы, мы можем наглядно увидеть распределение испытуемых по уровням риска развития зависимости от компьютерных игр у младших школьников в экспериментальной и контрольной группах на рисунке 1.

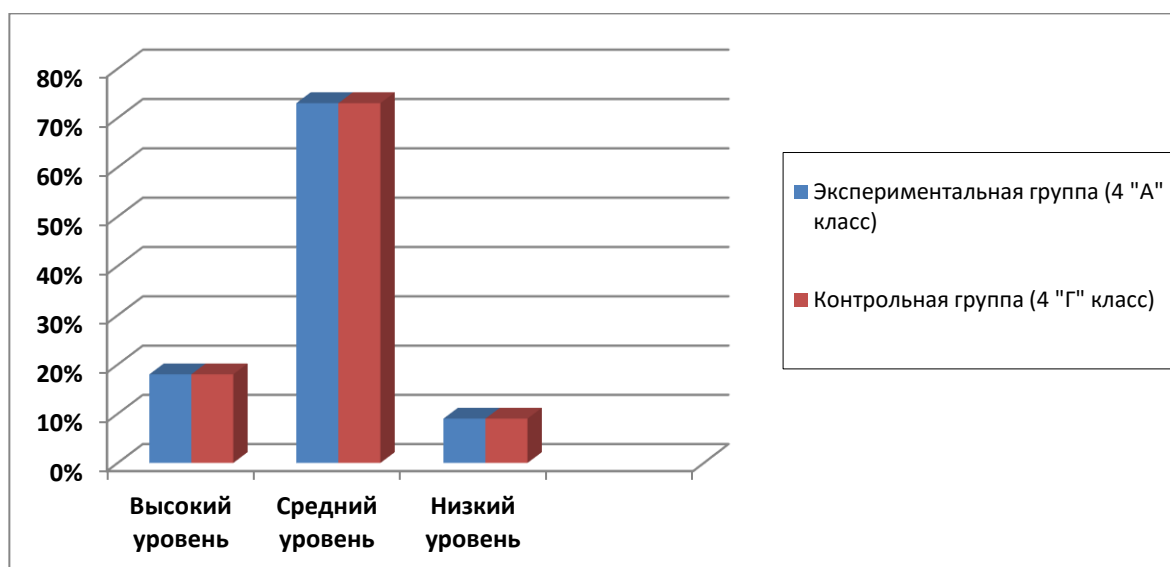


Рис. 1 Распределение учащихся экспериментальной и контрольной группах (4 «А», 4 «Г» классы) по уровням риска развития зависимости от компьютерных игр в младшем школьном возрасте

При сопоставлении данных, полученных в результате исследования, становится очевидным, что и в экспериментальной и в контрольной группе больший процент детей имеют средний уровень вероятности развития зависимости от виртуальной реальности компьютера.

Результаты проведенных методик диагностики отражены в таблице:

№	ФИ	Возраст детей	Способ скрининговой диагностики	Тест Такера	Всего баллов	Уровень
4 А класс (ЭГ)						
1	Владимир А.	10 лет	15	8	23	Средний
2	Никита А.	10 лет	4	14	18	Средний
3	Карина Б.	10 лет	12	11	23	Средний
4	Евгения Б.	11 лет	39	19	58	Высокий
5	Алексей В.	11 лет	16	3	19	Средний
6	Анжелика Г.	10 лет	23	6	29	Средний
7	Никита Г.	11 лет	37	19	56	Высокий
8	София Г.	11 лет	22	14	36	Средний
9	Илья Л.	10 лет	9	9	18	Средний
10	Анна Л.	11 лет	3	0	3	Низкий
11	Дарья Н.	10 лет	17	11	28	Средний
12	Денис Н.	11 лет	19	2	21	Средний
13	Олег П.	10 лет	29	6	35	Средний
14	Александр С.	11 лет	13	9	22	Средний
15	Мария С.	11 лет	22	3	25	Средний
16	Алексей Ш.	11 лет	28	17	45	Высокий
17	Валя Ш.	11 лет	20	5	25	Средний
18	Коля У.	10 лет	16	10	26	Средний
19	Женя У.	11 лет	11	12	23	Средний
20	Саша Ф.	11 лет	32	18	50	Высокий
21	Юра Я.	11 лет	24	18	42	Средний
22	Мария Я.	11 лет	10	0	10	Низкий
4 Г класс (КГ)						
23	Диана А.	11 лет	18	2	20	Средний
24	Василиса В.	11 лет	28	15	43	Средний
25	Константин Г.	11 лет	19	14	33	Средний
26	Павел В.	11 лет	18	7	25	Средний
27	Дмитрий В.	11 лет	17	8	25	Средний
28	Илья В.	11 лет	16	10	26	Средний
29	Алексей Д.	11 лет	15	17	32	Средний
30	Мария Е.	10 лет	30	17	47	Высокий
31	Валентина З.	11 лет	14	10	24	Средний
32	Денис К.	10 лет	19	14	23	Средний

33	Александр К.	11 лет	35	9	44	Высокий
34	Анна Л.	10 лет	22	7	29	Средний
35	Платон М.	11 лет	28	8	36	Средний
36	Алексей М.	10 лет	2	5	7	низкий
37	Ксения Н.	10 лет	18	12	30	Средний
38	Екатерина П.	10 лет	5	9	14	Средний
39	Злата П.	11 лет	18	17	35	Средний
40	Алиса Р.	11 лет	13	3	16	Низкий
41	Вася Р.	10 лет	12	18	30	Средний
42	Катя Р.	11 лет	27	21	48	Высокий
43	Максим С.	12 лет	9	11	20	Средний
44	Иван Ч.	11 лет	40	21	61	Высокий

Таким образом, можно говорить о вероятности развития зависимости от виртуальной реальности компьютера у детей с результатами высокого и среднего уровня. Подводя итог проделанной работе, мы делаем вывод, что 82% детей имеют склонность к развитию зависимости.

3.2. Анализ результатов контрольного этапа экспериментальной работы

После внедрения нами программы профилактики зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников, нами была выявлена тенденция к снижению уровня вероятности развития зависимости. Напомним, что в экспериментальную группу программа профилактики была внедрена в полном объеме, а в контрольную группу детей лишь частично. Был проведена работа с родителями, несколько тренингов, индивидуальных занятий и подгрупповых занятий с детьми было проведено школьным психологом. Работа педагога была построена таким образом, что дети были вовлечены в программу профилактики максимально бережно. Занятия не охватывали уроки и внеурочную деятельность и были выведены за рамки образовательного процесса.

Для выявления реальных результатов эффективности программы нами были повторно проведено исследование уровня вероятности развития

зависимости по методикам, которые мы использовали на констатирующем этапе.

Полученные данные представлены в таблице:

№	ФИ	Возраст детей	Способ скрининговой диагностики	Тест Такера	Всего баллов	Уровень
4 А класс (ЭГ)						
1	Владимир А.	10 лет	15	6	21	Средний
2	Никита А.	10 лет	3	9	12	Низкий
3	Карина Б.	10 лет	12	10	22	Средний
4	Евгения Б.	11 лет	33	11	44	Высокий
5	Алексей В.	11 лет	14	2	16	Низкий
6	Анжелика Г.	10 лет	18	5	23	Средний
7	Никита Г.	11 лет	27	9	36	Средний
8	София Г.	11 лет	20	12	32	Средний
9	Илья Л.	10 лет	17	7	24	Средний
10	Анна Л.	11 лет	2	1	3	Низкий
11	Дарья Н.	10 лет	14	11	25	Средний
12	Денис Н.	11 лет	11	2	13	Низкий
13	Олег П.	10 лет	10	6	16	Низкий
14	Александр С.	11 лет	9	7	16	Низкий
15	Мария С.	11 лет	16	0	16	Низкий
16	Алексей Ш.	11 лет	30	17	37	Средний
17	Валя Ш.	11 лет	17	5	22	Средний
18	Коля У.	10 лет	15	10	25	Средний
19	Женя У.	11 лет	10	12	22	Средний
20	Саша Ф.	11 лет	30	18	48	Высокий
21	Юра Я.	11 лет	22	18	40	Средний
22	Мария Я.	11 лет	9	0	9	Низкий
4 Г класс (КГ)						
23	Диана А.	11 лет	16	2	18	Средний
24	Василиса В.	11 лет	25	7	32	Средний
25	Константин Г.	11 лет	17	1	18	Средний
26	Павел В.	11 лет	14	8	22	Средний
27	Дмитрий В.	11 лет	10	3	13	Низкий
28	Илья В.	11 лет	15	5	20	Средний
29	Алексей Д.	11 лет	14	14	28	Средний
30	Мария Е.	10 лет	6	15	21	Средний
31	Валентина З.	11 лет	12	9	21	Средний
32	Денис К.	10 лет	17	13	30	Средний
33	Александр К.	11 лет	29	8	37	Средний
34	Анна Л.	10 лет	21	6	27	Средний
35	Платон М.	11 лет	24	7	31	Средний
36	Алексей М.	10 лет	5	4	9	Низкий
37	Ксения Н.	10 лет	9	11	20	Средний
38	Екатерина П.	10 лет	14	8	22	Средний
39	Злата П.	11 лет	13	16	35	Средний
40	Алиса Р.	11 лет	10	2	12	Низкий
41	Вася Р.	10 лет	10	16	26	Средний
42	Катя Р.	11 лет	26	20	46	Высокий
43	Максим С.	12 лет	7	7	14	Низкий

44	Иван Ч.	11 лет	32	10	42	Средний
----	---------	--------	----	----	----	---------

В ходе проведенного эксперимента нами было выявлено, что дети в результате работы по нашей программе существенно улучшили показатели сформированности навыков коммуникации, стали больше проводить времени друг с другом, общаться, на переменах больше времени уделять развивающим настольным играм. Многие из детей стали активно посещать кружки и секции, найдя себе новые увлечения и друзей вне школы. Лучше стали результаты по учебе, выросла успеваемость в классе.

Наглядно результаты проведенного контрольного эксперимента отражены в таблице:

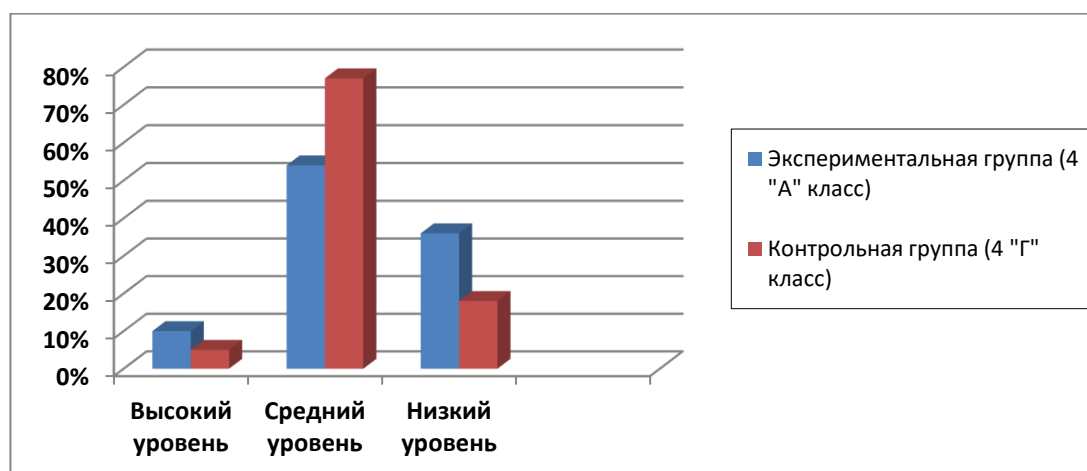
Распределение испытуемых по уровням

Таблица 5

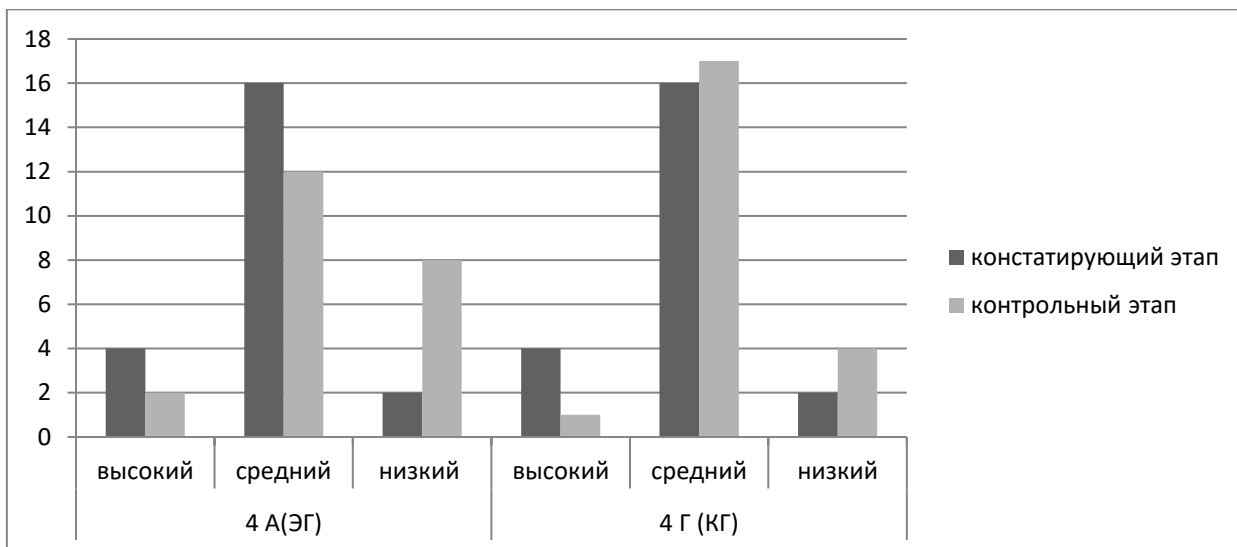
	Низкий уровень		Средний уровень		Высокий уровень	
	Кол-во	Доля	Кол-во	Доля	Кол-во	Доля
ЭГ	8 чел.	36%	12 чел.	54%	2 чел.	10%
КГ	4 чел.	18%	17 чел.	77%	1 чел.	5%

На контрольном этапе проведения эксперимента группы уже различны по результатам, хотя при проведении констатирующего исследования данные по экспериментальной и контрольной группе были достаточно похожи.

Результат измерения так же представлен в диаграмме:



Так же, для удобства, представим диаграмму, в которой сравним результаты измерения уровня вероятности развития зависимости от виртуальной реальности компьютера на констатирующем и на контрольном этапе нашей работы.



Из данной диаграммы можно проследить динамику движения детей из категории «высокой вероятности развития зависимости» в категорию «средней вероятности развития зависимости», а из категории «средней вероятности развития зависимости» в категорию «низкой вероятности развития зависимости». К сожалению, детей с результатами, которые из высокого уровня перешли сразу на низкий нам отследить не удалось, однако те дети, которые на констатирующем и на контрольном этапе показали одинаковый уровень оказалось преобладающее большинство. У данной категории детей было отслежено снижение показателей по результатам тестирования, то есть можно так же говорить о положительном влиянии нашей программы профилактики на детей.

В ходе формирующего этапа эксперимента выявлено, что модель формирования коммуникативных универсальных учебных действий, работа с педагогом, домашние задания для детей и родителей, направленные на улучшение детско-родительских отношений, сотрудничество с школьным

психологом, индивидуальные и групповые занятия в профилактике зависимости от виртуальной реальности способствуют формированию коммуникативных умений младших школьников, расширению их кругозора, улучшению атмосферы во внутриклассном коллективе и семье, и, тем самым, отвлечению от пристрастия к компьютеру. Однако наиболее эффективными являются формы, которые имеют широкий спектр функций, а именно:

- беседы, направленные на формирование положительной мотивации взаимодействия, информирование школьников о сущности и приемах общения;

- индивидуальные занятия с школьным психологом по проработке страхов, релаксации ребенка, ориентации на здоровые жизненные ценности;

- дискуссии дают возможность использовать коммуникативные умения на практике, особенно – слушать партнера, вырабатывать тактику общения, использовать средства речевого этикета;

- работа специалистов с родителями, которые оказывают основное влияние на развитие ребенка;

- коммуникативные игры, направленные на стимулирование учеников к овладению коммуникативными умениями, отработку отдельных элементов взаимодействия.

В ходе экспериментальной работы выявлены педагогические условия, которые способствуют формированию умений общения младших школьников:

- осознание учащимися необходимости и значение общения, здорового образа жизни, пагубного влияния компьютера;

- включение детей в активное взаимодействие на каждом этапе технологии;

- мониторинг процесса и результатов общения и развития учеников.

Указанные цели нам удалось добиться за счет внедрения программы по профилактике зависимости от виртуальной реальности компьютера у детей младшего школьного возраста.

Таким образом, формирующий этап эксперимента позволил сделать вывод об эффективности программы. В экспериментальной группе детей результаты значительно улучшились. Детей с высоким уровнем вероятности развития зависимости о виртуальной реальности практически не осталось. Уменьшилась численность детей с высоким уровнем по обеим методикам. Несмотря на частичное внедрение программы в контрольную группу, даже там мы отследили положительные результаты.. По обеим методикам отмечено уменьшение детей с высоким уровнем на 2 ребенка в ЭГ и 3 ребенка в КГ, за счёт увеличения численности детей с низким (на 6 в ЭГ и 2 в КГ) .

Выводы по третьей главе

Нами был проведен констатирующий этап эксперимента, получены результаты уровня риска развития зависимости от компьютерных игр у младших школьников. Также сделаны выводы по возможностям использования представленных методик. Результаты проведенного констатирующего этапа показали аналогичные результаты в экспериментальной и контрольной группе. Максимальная доля детей в обоих классах имеет средний уровень риска развития зависимости. Также выявлены идентичные тенденции и процентное соотношение детей с высоким, средним и низким уровнями риска развития зависимости.

Мы считаем, что в норме ребенок должен быть в состоянии строить общение с друзьями, с родителями, быть успешен в реальной жизни, а не в виртуальной реальности компьютерных игр и социальных сетей. Для этого нами была разработана программа профилактики развития зависимости от виртуальной реальности компьютера, которая была внедрена и показала свою необходимость и значимость в условиях современного развития общества и повсеместного пристрастия к компьютерным играм всех категорий населения, включая младших школьников.

формирующий этап эксперимента позволил сделать вывод об эффективности программы. В экспериментальной группе детей результаты значительно улучшились. Детей с высоким уровнем вероятности развития зависимости от виртуальной реальности практически не осталось. Уменьшилась численность детей с высоким уровнем по обоим методикам. Несмотря на частичное внедрение программы в контрольную группу, даже там мы отследили положительные результаты.. По обоим методикам отмечено уменьшение детей с высоким уровнем на 2 ребенка в ЭГ и 3 ребенка в КГ, за счёт увеличения численности детей с низким (на 6 в ЭГ и 2 в КГ) .

Заключение

В процессе проведенного исследования были поставлены и решены следующие задачи:

- 1) рассмотрено понятие «компьютерная зависимость» как вид аддиктивного поведения, раскрыты типы компьютерной зависимости, формирование зависимости от компьютерных игр у младших школьников;
- 2) раскрыть проблему необходимости профилактики зависимости от компьютерных игр у детей младшего дошкольного возраста;
- 3) внедрить и экспериментальным путём проверить эффективность программы профилактики зависимости от виртуальной реальности компьютера.

Решение первой задачи позволило выявить то, что младший школьный возраст является благоприятным для формирования коммуникации, формирования установок на здоровый образ жизни, компонента универсальных учебных действий. На начальном этапе обучения индивидуальные успехи ребёнка впервые приобретают социальный смысл, ребенок ищет формы и пути для социального одобрения, и если он их не находит в реальной жизни, то может окунуться с головой в мир компьютерных игр, где получит желаемое. Одной из основных проблем в данном вопросе является несформированность коммуникативных навыков, детские страхи, неверная модель воспитания, когнитивные нарушения и т.д.. Поэтому в качестве одной из основных задач начального образования является создание оптимальных условий для формирования коммуникативных компетенций, мотивации достижения, инициативы, самостоятельности учащегося. По данным ряда исследователей, от 15% до 60% обучающихся начальных классов общеобразовательной школы испытывают трудности в учении, в частности, трудности коммуникативного характера. Действительно, наблюдения за дошкольниками и

первоклассниками показывают, что уровень развития у многих из них реальной коммуникативной компетентности далёк от желаемого.

Проблема зависимости от виртуальной реальности достаточно разработана педагогической психологией. В педагогических публикациях часто обсуждается учебный процесс с точки зрения раскрытия и реализации его потенциальных возможностей. Однако методический инструментарий педагога до сих пор не имеет четких критериев и практической системы в вопросе профилактики зависимости от виртуальной реальности и снижения риска возникновения пристрастия к компьютерным играм в младшем школьном возрасте.

Разработка программы профилактики зависимости от виртуальной реальности компьютера с привлечением школьного психолога в работу, а так же включение в работу родителей, явилось новшеством, так как ранее подобных объединений в программах профилактики зависимости от компьютерных игр у детей младшего школьного возраста не наблюдалось. В работе педагога с детьми использовались такие направления как классный час, тренинг, дискуссия, экскурсия. Работа педагога с родителями осуществлялась на специально организованных родительских собраниях, куда так же был приглашен школьный психолог, участвующий в программе. Работа школьного психолога состояла из консультаций, подгрупповых и индивидуальных занятий с использованием арт-терапии, сказкотерапии и песочной терапии.

Далее была описана экспериментальная работа по профилактике развития зависимости от компьютерных игр у детей младшего школьного возраста. Были поставлены цели и задачи экспериментальной работы, дана характеристика методик, используемых для организации исследования, произведена разработка и описание модели формирования зависимости от виртуальной реальности компьютера у детей младшего школьного возраста. Основной целью эксперимента является разработка программы

профилактики зависимости от виртуальной реальности компьютера у младших школьников.

Для проведения эксперимента были выбраны дети младшего школьного возраста. Всего для эксперимента отобрано 44 ребенка: 22 ребенка – экспериментальная группа и 22 ребенка – в контрольной группе. База исследования 4 – е классы одной из школ г. Копейска.

Формирующий этап эксперимента позволил сделать вывод об эффективности внедрения программы работы по профилактике зависимости от виртуальной реальности компьютера у детей младшего школьного возраста. И в экспериментальной, и в контрольной группе детей результаты значительно улучшились. Детей с высоким уровнем вероятности развития зависимости практически не осталось. Увеличилась численность детей с низким уровнем вероятности развития зависимости по обоим методикам.

Таким образом, можно сказать, что цель нашей квалификационной работы достигнута, задачи решены.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Бабанский Ю. К. Оптимизация педагогического процесса [Текст] / Ю.К. Бабанский. – М.: ТЦ Сфера, 2010. – 198 с.
2. Большой психологический словарь [Текст] / Под ред. Б. Г. Мещерякова, В. П. Зинченко. – М.: АСТ, АСТ Москва, Прайм-Еврознак, 2009. – 816 с.
3. Борисова, Н.В. Новые технологии активного обучения [Текст] / Н.В. Борисова, Н.А. Морозова, А.Л. Смятских. – М.: И.Ц.П.К., 2010. – 184 с.
4. Бешенков С.А. Моделирование и формализация [Текст] : метод.пособие / С.А. Бешенков. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2002. – 336 с.
5. Брушлинский А.В. О развитии В.В. Давыдовым своей теории психического развития. [Электронный ресурс] / А.В. Брушлинский. – Режим доступа: <http://www.voppsy.ru>
6. Бубнова И.А. Развитие коммуникативных универсальных учебных действий у младших школьников: дидактические материалы для учителей начальных классов [Текст] / И.А. Бубнова, С.Н. Лазуненко и др. – СПб.: ООО Издательство «Лема», 2011 – 42 с.
7. Вербенец А.М. Перечень оборудования, учебно-методических и игровых материалов для оснащения компьютерного кабинета // Перечень оборудования, учебно-методических и игровых материалов для оснащения различных помещений школьного учреждения с учетом их функционального назначения, возраста студентов и видового разнообразия [Текст] / А.М. Вербенец. – СПб.: РГПУ им. А.И. Герцена, 2011. С. 229 – 249
8. Гаврилин, А.М. Организация работы над проектом [Текст] / А.М. Гаврилин // Школьная педагогика. – 2007 - № 3. – с.24 – 26
9. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя [Текст] / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2010. – 105с.

10. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий [Текст] / А.К. Колеченко. – М.: КАРО, 2012. –368 с.
11. Коломыйцова И.Н. Формирование универсальных учебных действий на уроках и во внеурочное время в школе [Текст] // festival.1september.ru/articles/645759/(дата обращения: 28.02.2018)
12. Константинова А.М. Особенности формирования личностных универсальных учебных действий у учащихся во внеурочной деятельности [Текст] //Сборники конференций НИЦ Социосфера. — 2014. — № 57. — с. 61– 63.
13. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания гражданина России [Текст]. – М.: Просвещение, 2010.– 289с.
14. Косикова Л.В. Особенности формирования коммуникативных универсальных учебных действий у школьников Психология обучения / [Текст] Л.В. Косиковаа — 2014. — № 2. — с. 114-121.
15. Кузнецов В.Н. Принципы активной педагогики [Текст] / В.Н. Кузнецов. – М.: АСАДЕМА, 2011. – 99 с.
16. Леонтьев А.Н. Лекции по общей психологии [Текст] / Леонтьев. - М.: Просвещение: ВЛАДОС, 2010. – 244с.
17. Личковаха С.В. Формирование коммуникативных УУД во внеурочной деятельности [Текст] // pedportal.net/nachalnye-klassy/raznoe/formirovanie-kommunikativnyh-uud-vo-vneurochnoy-deyatelnosti-543454 (дата обращения: 28.02.2018)
18. Лукина Е.А. Образовательные технологии, обеспечивающие формирование универсальных учебных действий[Текст] // Наука и образование: современные тренды. — 2013. — № 2 (2). — с. 46 – 102.
19. Майорова Т.С. Формирование коммуникативных универсальных учебных действий школьников на внеурочных занятиях в свете требований ФГОС НОО [Текст] // festival.1september.ru/articles/651905/ (дата обращения: 28.02.2018)

20. Макеева А.Г. внеурочная деятельность. Формирование культуры здоровья. 5 – 6 классы [Текст] / А.Г.Макеева. – М.: Просвещение, 2013. – 205с.
21. Мананикова, Е. Н. Педагогическая психология: учеб.пособие [Текст] / Е. Н. Мананикова. – М. : Дашков и Ко, 2009.– 187с.
22. Марахова В.А. Основные трудности формирования коммуникативных универсальных учебных действий у школьников [Текст] //Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. — 2013. — № 3. — с 23 – 26.
23. Маркова А. К. Психология обучения подростка [Текст] / А.К. Маркова. М.: КАРО, 2011. – 368 с
24. Медведева Е.Е. Проектная деятельность учащихся как средство формирования ключевых компетенций [Текст] // festival.1september.ru/articles/596218/(дата обращения: 28.02.2018)
25. Мижериков В.А. Психолого-педагогический словарь для учителей и руководителей общеобразовательных учреждений [Текст]/ В.А. Мижериков. — Ростов н/Д.: Феникс, 1998. – 544 с.
26. Микерова Г.Ж. Диагностика коммуникативных универсальных учебных действий школьников [Текст] //Современные проблемы науки и образования. — 2015. — № 6. — с. 537.
27. Митичева Т.И. Формирование коммуникативных универсальных учебных действий у школьников во внеучебной деятельности [Текст] //Альманах современной науки и образования. — 2015. — № 5 (95). — с. 129 – 131.
28. Мишина А.П. Формирование у школьников коммуникативных универсальных учебных действий [Текст] //Актуальные проблемы современного образования: опыт и инновации. — 2012. — с. 162 – 166.
29. Моисеенко Н.В. Мониторинг сформированности коммуникативных универсальных учебных действий учащихся [Текст] [Текст] //Актуальные направления научных исследований XXI века: теория и практика. — 2015. — Т. 3. — № 9-1 (20-1). — с. 178 – 182.

30. Национальная система учительского роста [Текст] // <http://www.edustandart.ru/rossijskih-uchitelej-ozhidaet-natsionalnaya-sistema-uchitelskogo-rosta/>

31. Немов В.С. Основы психологии [Текст] / В.С. Немов. – М.: Просвещение: ВЛАДОС, 2011. – 576с.

32. Неуступалова А.В. Формирование коммуникативных УУД через внеурочную деятельность [Текст] // pedportal.net/nachalnye-klassy/raznoe/formirovanie-kommunikativnyh-uud-cherez-vneurochnuyu-deyatelnost-815248 (дата обращения: 28.02.2018)[31]

33. Нургалиева Э.Г. Формирование коммуникативных универсальных учебных действий [Текст] // Современный взгляд на будущее науки. — 2015. — с. 219-221.

34. Осипова А.А. Общая психокоррекция [Текст] / А.А. Осипов. - М.: Творческий центр, 2010. – 512с.

35. Откупщиков Ю.В. к истокам слова: Рассказы о происхождении слов [Текст] / Ю.В. Откупщиков. - СПб.: Авалонь, Азбука-классика, 2008. – 214 с.

36. Оценка достижения планируемых результатов в школе. Система заданий. В 2 ч. Ч. 1 / Под ред. Г. С. Ковалевой, О. Б. Логиновой. — М.: Просвещение, 2009. – 216 с.

37. Пахомова Н.Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении [Текст] / Н.Ю. Пахомова. – М.: Аркти, 2013. – 114 с.

38. Петрова Н.Н. Направления и формы внеурочной деятельности в рамках ФГОС НОО [Текст] // nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-mo/2013/06/19/napravleniya-i-formy-vneurochnoy-deyatelnosti-v-ramkakh (дата обращения: 28.02.2018)

39. Планируемые результаты общего образования [Текст] / Под ред. Г. С. Ковалевой, О. Б. Логиновой. – М.: Просвещение, 2009. –120 с.

40. Полат Е. С.. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст] / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина,

М. В. Моисеева, А. Е. Петров; Под редакцией Е. С. Полат. – М.: Издательский центр «Академия», 1999г. – 224с.

41. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб.пособие [Текст] / сост. Е.С. Полат. – М.: Изд. Центр «Академия», 2012. – 303 с.

42. Поливанова К.Н. Проектная деятельность школьников: пособие для учителя [Текст] / К.Н. Поливанова. – М.: Просвещение, 2008. – 98 с.

43. Попова И.А. Разновозрастное взаимодействие учащихся как средство формирования коммуникативных универсальных учебных действий[Текст] // Nauka-Rastudent.ru. — 2015. — № 5 (17). — с. 36.

44. Попова Н.Е., Еремина Интеграция универсальных учебных действий учащихся в соответствии с требованиями ФГОС СОО [Текст] //Педагогическое образование в России. — 2015. — № 12. — с. 139 – 144.

45. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование [Текст] / Составители: В.А. Горский, А.А. Тимофеев, Д.В. Смирнов и др. - М.: Просвещение, 2010. – 150с.

46. Проектные задачи в начальной школе: пособие для учителя [Текст] / Составители А.Б. Воронцов, В.М. Заславский, С.Е. Егоркина и др.; под ред. А.Б. Воронцова. – М.: Просвещение, 2010. – 405с.

47. Простоквашина Е.Н. Коммуникативные УУД в практике современного учителя[Текст] // pedportal.net/po-zadache/obschepedagogicheskie-tehnologii-nachalnye/formirovanie-kommunikativnyh-uud-v-praktike-sovremennogo-uchitelya-514473 (дата обращения: 28.02.2018)

48. Резникова Е.В. Формирование коммуникативных УУД в современной школе [Текст] // pedportal.net/nachalnye-klassy/materialy-mo/formirovanie-kommunikativnyh-uud-v-sovremennoy-nachalnoy-shkole-1061156 (дата обращения: 28.02.2018)

49. Репкин В.В. Развивающее обучение: теория и практика [Текст] / В.В. Репкин, Н.В. Репкина. - М.: ТЦ Сфера, 2010. – 198 с.

50. Решетникова Е.Б. Организация внеурочной деятельности художественно – эстетического направления в условиях реализации ФГОС. Эбру – техника рисования на воде[Текст] // URL: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/2014/06/17/organizatsiya-vneurochnoy-deyatelnosti> (дата обращения: 28.02.2018)

51. Савенков А.И. Методика исследовательского обучения младших школьников [Текст] / А.И. Савенков. – Самара: Издательский дом «Фёдоров», 2010.– 105с.

52. Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность учащихся [Текст] / И.С. Сергеев // <https://sites.google.com/site/kniznaapolkavmk/sergeev-i-s-kak-organizovat-proektnuu-deatelnost-ucasihsa>

53. Столяренко Л.Д. Основы психологии [Текст] / Л.Д. Столяренко. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2013. – 736 с.

54. Толоконцева Т.В. Игровые технологии как средство формирования познавательных УУД обучающихся школы во внеурочной деятельности [Текст] // festival.1september.ru/articles/657345/ (дата обращения: 28.02.2016)

55. Трофимчук Е.А. Формирование и оценка коммуникативных универсальных учебных действий обучающихся на уровне общего образования [Текст] //Феномен человека — 2015. — с. 293 – 296.

56. Тюрикова С.А. Коммуникативные универсальные учебные действия: сущность и показатели сформированности[Текст] //Интернет-журнал Науковедение. — 2014. — № 3 (22). – с.3 – 8.

57. Усенко Е.В. Формирование коммуникативных компетенций в школе [Текст] // pedportal.net/nachalnye-klassy/materialy-mo/formirovanie-kommunikativnyh-kompetenciy-v-nachalnoy-shkole-506673 (дата обращения: 28.02.2018)

58. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. ФГОС [Текст]. – М.: Просвещение, 2017. – С. 53. - ISBN: 978-5-09-022995-1

59. Федеральный государственный образовательный стандарт общего образования [Текст] / Министерство образования и науки РФ. — М.: Просвещение, 2010. – 32 с. (Стандарты второго поколения)

60. Хабибуллина Р.Р. Формирование личностных и коммуникативных УУД в школе в условиях ФГОС [Текст] // pedportal.net/nachalnye-klassy/materialy-mo/formirovanie-lichnostnyh-i-kommunikativnyh-uud-v-nachalnoy-shkole-v-usloviyah-fgos-501036 (дата обращения: 28.02.2018)

61. Энциклопедия педагогической палеологии [Текст] / Под ред. Г. Рябикина. - СПб.: Петрополис, 2010. – 492 с.