



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

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

Взаимодействие с родителями младших школьников по
предупреждению игровой компьютерной зависимости

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:

86 % авторского текста
Работа рецензирована к защите

« 18 » сентября 2021 г.
зав. кафедрой ППиГМ

Юрьевна Волчегорская Евгения

Выполнила:

магистрант группы ЗФ 308-214-2-1
Андреева Ольга Дмитриевна

Научный руководитель:
канд. пед. наук, доцент

Фролова Фролова Елена
Владимировна

Челябинск
2021

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
ГЛАВА 1. Теоретические аспекты взаимодействия с родителями младших школьников по предупреждению игровой компьютерной зависимости	10
1.1 Психолого-педагогические особенности детей младшего школьного возраста.....	10
1.2 Игровая компьютерная зависимость как результат увлеченностью компьютерными играми	15
1.3 Формы работы педагога с родителями по профилактике игровой компьютерной зависимости	29
Выводы по главе 1.....	36
ГЛАВА 2. Методика организации экспериментальной работы.....	37
2.1 Организация и ход исследования	37
2.2 Программа работы с родителями по профилактике зависимости от компьютерных игр в начальной школе.....	39
Выводы по главе 2.....	45
ГЛАВА 3. Результаты исследования и их обсуждение.....	47
3.1 Анализ и интерпретация результатов исследования на констатирующем этапе эксперимента	47
3.2 Анализ и интерпретация результатов исследования на контрольном этапе эксперимента.....	54
Выводы по главе 3.....	58
Список использованных источников	63
Приложение А	72
Приложение Б.....	74
Приложение В	75

ВВЕДЕНИЕ

В наше время значимое влияние на современную жизнь оказывают различные информационные и телекоммуникационные технологии. Различные сферы современной жизни в данный момент нельзя представить, определенным образом, без применения на практике данных технологий. Следует отметить, что в ряде отраслей управления компьютерные технологии заняли первостепенную роль. В связи с этим работники в этих отраслях должны обязательно владеть данными технологиями и активно их осваивать. Это очень важно на сегодняшний день.

Освоение различных информационных технологий и персональный компьютер, (далее ПК), многие начинают с очень юного возраста. В том числе это касается учащихся младших классов школы.

Ученики младшего школьного возраста активно увлекаются различными видами компьютерных игр. Это в том числе позволяет быстрее освоить ПК и различные виды информационных технологий.

Вместе с положительным влиянием ПК следует отметить и его отрицательное влияние, которое имеет место быть. Отрицательное влияние ПК сказывается на социально-психологическом состоянии учащихся. Одно из наиболее существенных последствий в данном случае – это компьютерная зависимость, в том числе от игр на ПК.

В литературе используется множество понятий, связанных с данным видом аддиктивного поведения: кибернетическая лудомания (от лат. ludus – игра), патологическое геймерство (от англ. game – игра); гэмблинг (увлечение компьютерными играми как одним из видов азартных игр, не связанным с денежным риском или риском для жизни).

Активное развитие в настоящее время различных видов информационных технологий вызвало то, что сейчас почти все дети с самых ранних лет получают доступ к ПК.

Сейчас уже многие компьютерные игры маркируются «0+», и рекомендуются детям после рождения.

Проблема наличия у ребенка компьютерной зависимости весьма актуальна. Она достаточно молодая и требует изучения наукой. От привычки так или иначе проводить свое время у младшего школьника зависит формирование его личности, его потребностей, мировоззрения. В связи с этим важно вовремя обнаружить негативное воздействие ПК, в частности компьютерной зависимости, и предотвратить ее развитие. Это позволит направить развитие ребенка в нужное русло. Но при этом весьма важно определить правильный подход специалистов к работе с ребенком, важно обеспечить профилактику аддиктивного поведения ребенка. Для этого следует обеспечить объединение усилий всего педагогического состава.

В литературе, существующей на данный момент времени, по этой теме весьма подробно описана указанная проблема для возраста младших школьников. Но при этом методическая база профилактики представлена недостаточно.

Таким образом, выражена практическая потребность в решении проблемы предупреждения игровой компьютерной зависимости у детей младшего школьного возраста, создание и апробация разработок, направленных на профилактику данного вида аддикции – важным направлением которой выступает взаимодействие с родителями младших школьников.

Теоретико-методологической основой выпускной квалификационной работы явились фундаментальные положения психологической теории деятельности, представленные в трудах А. Н. Леонтьева, С. Л. Рубинштейна, Б. Г. Ананьева, Б. М. Теплова, Б. Ф. Ломова и др.; культурно-историческая концепция развития Л. С. Выготского; теоретические концепции общего развития личности (Л. С. Выготский, Д. И. Фельдштейн, С. Л. Рубинштейн, А. Н. Леонтьев, Л. И. Божович; и

др.); положения теорий развития и профилактики стратегий девиантного и аддиктивного поведения (Дж. Б. Уолтер, Р. Джессор, Дж. Ф. Андерсон, К. Янг, Г. Паттерсон, А. Е. Войскунский, Ц. П. Короленко, Н. А. Сирота, В. Д. Менделевич, Ю. Д. Бабаева, А. Бандура, О. М. Овчинников и др.); исследования аспектов развития и профилактики компьютерной аддикции (К. Янг, М. Гриффитс, М. Х. Орзак, И. Голдберг, М. Шоттон, А. Е. Войскунский, Л. Н. Юрьева, О. Р. Айзберг, А. Ю. Егоров, О. В. Литвиненко и др.); исследования в области профилактики отклоняющегося поведения у подростков (Дж. Самерофф, Н. А. Сирота, Т. В. Волкова, А. Г. Макеева, С. А. Завражин, Л. Д. Старикова и др.).

Проблемам взаимодействия человека с компьютером посвящено множество работ отечественных и зарубежных авторов (Е. П. Белинская, А. Е. Войскунский, С. И. Ворошилин, М. D. Griffiths, S. E. Caplan, K. Young и т.д.), в результате чего были выделены различные дефиниции, классификации, признаки, стадии и факторы формирования компьютерной зависимости.

Исследованиями особенностей отношений младших школьников к компьютерным играм занимались А. Ю. Акопов, Я. И. Гишинский, Е. В. Змановская, И. С. Кон, Ц. П. Короленко, А. Е. Личко, Д. И. Фельдштейн.

В настоящее время основное внимание исследователей при изучении различных аспектов компьютерной зависимости сосредоточено на поисках причин игровой компьютерной зависимости (исследования Ю. В. Фомичева, А. Г. Шмелева), факторов личностной предрасположенности к игровой компьютерной зависимости (О. Н. Арестова, Л. Н. Бабанин, М. С. Киселева, М. Коул, А. В. Худяков, К. Янг и др.), а также психологических последствий игровой компьютерной зависимости для индивида (Г. М. Авилов, О. Н. Арестова, И. Бурлаков, А. Е. Войскунский, М. Иванов, О. К. Тихомиров).

В данных исследованиях в качестве основного фактора возникновения игровой компьютерной зависимости младших школьников рассматриваются психологические особенности данного возраста: высокая сензитивность к любым внешним влияниям, перестройка ранее сложившихся психологических структур, изменения в формировании нравственных представлений и социальных установок (А. Ю. Акопов, Я. И. Гишинский, Е. В. Змановская, И. С. Кон, Ц. П. Короленко, А. Е. Личко, Д. И. Фельдштейн).

Теоретико-методологические основы профилактики раскрываются в исследованиях А. В. Гоголевой, М. В. Жуковой, Ц. П. Короленко, В. Д. Менделевича, Е. В. Фроловой, К. И. Шишкиной, А. Г. Шмелева.

Актуальность темы отражает значимость проведения данного исследования на трех направлениях:

1. На социальном уровне значимость исследования заключается в том, что обществу крайне необходимо проводить профилактику зависимости от компьютерных игр, начиная с начальных классов.

2. На научном уровне значимость исследования заключается в том, что при наличии достаточного количества научных трудов, раскрывающих сущность понятия гейм-зависимость, направления профилактической работы, в основном ориентированы на работу с подростками и взрослыми людьми, а вопросы профилактики зависимости от компьютерных игр у младших школьников в процессе внеурочной деятельности еще недостаточно изучен.

3. На практическом уровне значимость исследования заключается в том, чтобы разработать и проверить во внеурочное время практические материалы по предотвращению развития зависимости от компьютерных игр, а также организовать продуктивное взаимодействие с родителями учащихся.

Выбор темы обусловлен **противоречием** между необходимостью предупреждения игровой компьютерной зависимости и недостаточным взаимодействием с родителями младших школьников.

Из выше изложенного вытекает **проблема исследования**: каким образом можно организовать взаимодействие с родителями по предупреждению компьютерной игровой зависимости среди детей младшего школьного возраста? С учетом этого была избрана тема магистерской диссертации: «Взаимодействие с родителями по предупреждению игровой компьютерной зависимости у младших школьников».

Цель исследования – теоретически обосновать и экспериментально проверить результативность программы взаимодействия с родителями по предупреждению игровой компьютерной зависимости у младших школьников.

Объект исследования – предупреждение игровой компьютерной зависимости у младших школьников.

Предмет исследования – взаимодействие с родителями по предупреждению игровой компьютерной зависимости у младших школьников.

Гипотеза исследования – уровень сформированности зависимости от компьютерных игр у младших школьников понизится, если в образовательный процесс начальной школы будет внедрена программа педагогической направленности по взаимодействию с родителями.

Цель, предмет и гипотеза определили следующие **задачи исследования**:

- 1) рассмотреть психолого-педагогические особенности детей младшего школьного возраста;
- 2) изучить игровую зависимость как результат увлеченностью компьютерными играми;
- 3) определить формы работы педагога с родителями по

профилактике игровой компьютерной зависимости;

4) проверить эффективность программы взаимодействия с родителями младших школьников по предупреждению игровой компьютерной зависимости.

База исследования: с целью изучения проявлений и характеристики состояния уровня компьютерной зависимости у младших школьников был проведен констатирующий эксперимент на базе одной из школ Челябинской области Сосновского района.

Испытуемые: в исследовании приняло участие 45 обучающихся в возрасте 9-10 лет и 24 родителя данных детей.

Этапы исследования:

На первом этапе осуществлялся выбор темы, изучалась психолого-педагогическая, философская литература, формулировались основные методологические положения исследования, подбирались методики проведения экспериментальной работы, подбирался методический инструментарий, разрабатывалось содержание формирующего этапа экспериментальной работы.

На втором этапе проводился констатирующий этап экспериментальной работы.

На третьем этапе в рамках формирующего эксперимента внедрялась программа внеурочной деятельности, направленная на профилактику гейм-зависимости младших школьников, проводился контрольный этап экспериментальной работы, проводилась работа с родителями.

На четвертом этапе обобщались и систематизировались полученные в ходе исследования данные, уточнялись выводы, оформлялись результаты исследования в виде диссертационной работы.

Методы исследования:

1. Теоретические методы: анализ педагогической, психологической и философской литературы по изучаемой проблеме, синтез, обобщение.
2. Эмпирические методы: опрос, анкетирование, тестирование;

эксперимент (тест для учащихся «Тест Такера на выявление игровой зависимости»; тест для родителей «Определение зависимости от компьютерных игр»).

3. Методы обработки и интерпретации полученных данных.

Результаты исследования были опробированы с помощью размещения статей в конференциях:

1. Всероссийская заочная научно-практическая конференция учащейся молодежи «Наука XXI века: взгляд в будущее».

2. XI Всероссийская научно-практическая конференция «Результаты современных научных исследований и разработок».

3. XVI Международная научно-практическая конференция «Современная наука: актуальные вопросы, достижения и инновации».

Структура работы включает в себя введение, основную часть, включающую в себя три раздела, заключение, 3 приложения, 9 таблиц, 8 рисунков, 57 использованных источников литературы.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С РОДИТЕЛЯМИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ПО ПРЕДУПРЕЖДЕНИЮ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ

1.1 Психолого-педагогические особенности детей младшего школьного возраста

Проблема изучения психологических особенностей младшего школьного возраста находит отражение в трудах таких ученых как: Л. И. Божович, Л. С. Выготский, Н. Г. Морозова, В. С. Мухина, П. С. Славина, М. М. Рубинштейн, В. В. Рубцов, Г. А. Цукерман, Ф. Н. Тимиргазин и др.

Сегодня в психологической науке накоплен огромный багаж знаний, раскрывающих специфические особенности развития возраста младших школьников (Л. С. Выготский, Ж. Пиаже, П. Фресс, Н. Шаффер, К. Левин, А. О. Прохоров, Т. А. Немчин и др.); особенности и противоречия общеорганического, полового и социального развития младших школьников (П. П. Блонский, Л. С. Выготский, П. Л. Загоровский, А. А. Смирнов и др.); теории психических состояний (Б. Г. Ананьев, М. Арнольд, Г. Н. Генинг, В. А. Ганзен, Е. П. Ильин, Н. Д. Левитов и др.); функции защитных механизмов младших школьников (З. Фрейд, Г. Келлерман, Е. С. Романова, Р. М. Грановская, А. М. Прихожан и др.) и т.д. [1].

Охарактеризуем учащегося младшего школьного возраста.

Сегодня его феномен – в центре изучения разных наук, в практике обучения и воспитания. Те, кто является сторонником существующих традиционных представлений, полагают, что дети еще недостаточно развиты и просто повторяют поведение взрослых, и под их руководством они готовятся к дальнейшей «взрослой» жизни (автор М. К. Громов). Как полагает исследователь данного вопроса А. А. Аркушенко, в этот период

времени у детей осуществляется достаточно быстрое развитие организма (в частности, ЦНС, вегетативной нервной системы, мышц, костей и т. д.). У младших школьников постепенно увеличивается подвижность нервных процессов. При этом у них доминируют процессы возбуждения, что в итоге предопределяет собой поведение и развитие детей. В частности, у них в этом возрасте наблюдаются непоседливость, а также повышенная эмоциональная возбудимость, раздражительность [25].

Анализ выполненных исследований младшеклассников показал то, что часто на практике авторы сосредотачивают свое внимание на различных проблемах, связанных с реализацией познавательной деятельности детей, их всестороннего развития, в частности, мышления. Эти вопросы очень важны, так как связаны с включением детей в учебу в школе. Ряд проведенных исследований дошкольников и младших школьников (в частности, Л. И. Божович, Л. А. Венгера, Д. С. Выготского) [25] показал, что ко времени начала учебы ребенка в школе у него постепенно появляется целый ряд совершенно новых для него мотивов, которые при этом оказываются связаны с ведением новой ведущей деятельности – учением. У детей формируется познавательная мотивация, нередко при этом конфликтующая с мотивами игры.

Л. И. Божович, Н. Г. Морозова и Л. С. Славина изучали особенности развития мотивов учения у детей начальной школы. Они выявили, что детей 1–2 классов в большинстве случаев привлекает процесс учения, внешняя обстановка школы и новые люди (учитель, товарищ по классу). Для учащихся 3–4 классов важны общественная жизнь в школе, внеклассные мероприятия. Их начинает интересовать то, что связано с творчеством в учебной работе, наблюдается склонность к изучению отдельных учебных предметов [13].

Младший школьный возраст, охарактеризован таким ярким событием как поход в школу. Возрастной диапазон с первого по четвертые классы. Ребенок, впервые переступивший порог школы, имеет уже

историю своей жизни. С момента систематического обучения в школе значительно увеличивается поток информации, и ребенку необходимо научиться ее быстро перерабатывать. Возможность приобретения знаний опирается на развитие нервной системы ребенка, и в первую очередь на развитие головного мозга. К семи годам мозг ребенка является в значительной мере структурно зрелым, однако сами нейроны и многочисленные их связи продолжают формироваться в течение еще нескольких лет [19].

Механизмы внимания младшего школьника слабы, они невнимательны. Дети легко и быстро отвлекаются, перестают слушать указания учителя, забывают то, что слышали, им трудно сосредоточиться на однообразной и малопривлекательной для них деятельности, они допускают много ошибок в своей работе. Ребенок может задуматься над чем-то посторонним, теряет последовательность заданной работы и долго не может сосредоточиться снова. Однако с годами непроизвольное внимание ребенка становится таким же, как у взрослых [17]. У детей младшего школьного возраста достаточно активно продолжает развиваться непроизвольное внимание. Эти ученики при этом часто запоминают больше именно то, что им интересно и имеет эмоциональную окраску, а не то, что требуется для учебы и освоения нового материала школьной программы.

Познавательным процессам школьников свойственна интенсивность, осознанность, опосредствованность. Ученики отлично владеют своими психическими состояниями, они стремятся управлять своим восприятием, своей памятью, своим вниманием [9].

По мнению И. Ю. Кулагиной, главенствующей психической функцией становится мышление. Овладение в ходе учебы детьми существующей системой научных понятий в итоге дает возможность вести речь об успешном развитии у младших школьников основ теоретического мышления [24]. Мышление при этом представляет собой отражение

наиболее существенных свойств объектов и имеющихся между ними связей, что ведет в конечном итоге к возникновению у детей четких представлений о существующей объективной реальности.

Мышление есть процесс, т. е. познание в его динамике. Во всяком процессе познания человек производит какие-то действия с познавательным содержанием. Мышление является стержнем всей познавательной деятельности. Интеллектуальное развитие у детей характеризуется постепенным переходом от предметно-образного к словесно-логическому мышлению. Логическое мышление представляет собой высшую степень интеллектуального развития детей. Оно проходит достаточно большой путь своего развития. С течением времени у детей постепенно накапливается их чувственный опыт, и они обучаются успешно решать практическим путем различные виды задач.

Дифференциации восприятия у этих школьников нет, так что они не всегда в состоянии определить то, что на первый взгляд является одинаковым, а на самом деле разным. У школьников постепенно происходит при этом изменение восприятия, оно становится все более целенаправленным и управляемым. Восприятие постепенно углубляется, оно оказывается с течением времени анализирующим, дифференцирующим и приближается к уровню развития взрослого человека [26].

Восприятие в младшем школьном возрасте утрачивает свой первоначальный аффективный характер: перцептивные и эмоциональные процессы дифференцируются. Первоклассник уже знает многое. Он умеет сравнивать предметы, подмечать сходство и различие, характеризовать вещи по их свойствам. Но ему даются с трудом логические умозаключения. Сторонники психолого-педагогических исследований опираются на теорию развивающего обучения (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, В. С. Мухина и др.).

Вместе с этим, растет и его способность понимать чувства других людей и способность сопереживать эмоциональным состояниям сверстников и взрослых. Для детей этого возраста характерной особенностью является их впечатлительность, эмоциональная отзывчивость на все яркое, привлекательное, красочное.

Механическая память на рассматриваемом этапе онтогенеза занимает главенствующее положение.

В младшем школьном возрасте во многом предопределяется будущий нравственный облик человека. Нравственные ценности входят в психологическую структуру личности в форме личностных ценностей, являясь мотивацией ее поведения. Здесь закладываются основы самооценки, способности к сочувствию и эмпатии и формируются способы взаимодействия со сверстниками. Младшие школьники делят животных на «полезных» и «вредных», испытывая ко вторым отрицательные эмоции. «Вредными» считаются животные, способные нанести вред здоровью человека (хищники), имеющие отталкивающий с эстетической точки зрения внешний вид, представляющие угрозу для домашнего хозяйства. Это связано с недостаточной осведомленностью детей о роли данных представителей фауны в природе, о пользе, которую они приносят и т.д.

Исследования психологов Г. С. Абрамовой, Л. С. Выготского, П. Я. Гальперина, В. В. Давыдова, А. Р. Лурия, Ж. Пиаже, С. Л. Рубинштейна, В. Штерна, И. М. Юсупова и др. позволили выявить психические новообразования и возрастные особенности младших школьников, которые позволяют формировать у них экологическую культуру: интенсивное развитие познавательной активности, произвольность психических процессов, возникновение относительно устойчивых форм поведения и деятельности, рефлексивность.

Важный вид деятельности учеников младшего школьного возраста – сюжетно-ролевые игры. Они весьма важны для развития. Это отличный метод моделирования мира, существующих внутри него взаимоотношений

между людьми. В итоге при его изучении школьники постепенно вырабатывают свою особенную схему взаимодействия с другими людьми, включая своих сверстников. Компьютерные ролевые игры, в сравнении с реальными, не позволяют детям самим выстраивать определенные правила, сюжеты, роли – они уже есть в наличии и четко установлены. При этом следует учитывать, что они не всегда принимают в расчет возрастные особенности детской психики, ее потребности. В следствие этого происходит нарушение успешного усвоения детьми различных существующих социальных ролей.

1.2 Игровая компьютерная зависимость как результат увлеченностью компьютерными играми

На ПК игры являются по сути некоторым весьма иллюзорным средством, которое дает возможность удовлетворения депривированных потребностей и компенсировать проблемы. Это ведет в итоге к тому, что личность во многом начинает реализовываться в виртуальном мире. Это на практике способно привести к проблемам самосознания и самооценки детей (исследованием данного вопроса занимались, в частности, такие исследователи, как А. Е. Войскунский, А. В. Худяков).

Для учеников начальных классов присуще «бегство в фантазии». В числе средств этого бегства часто оказываются различные виды игры на ПК. И в итоге у детей начинает формироваться компьютерная зависимость [19].

Зависимость от ПК у учеников начальных классов может быть двух видов: от соцсетей, либо от игр. Такая зависимость сейчас встречается у школьника весьма часто. Психологи и родители учеников нередко бьют тревогу, когда они видят, что дети все в большей мере начинают погружаться в виртуальный мир, стремясь уйти от существующих реальных проблем, либо ради обеспечения себе развлечения и проведения свободного времени [32].

Компьютерные игры заранее тщательно продуманы от начала и до конца представителями старшего поколения. При этом в расчет не принимаются существующие психологические особенности детей. Вследствие этого у детей часто наблюдаются нарушения успешного формирования личности.

Ряд авторов отмечают особенности игр на ПК, которые впоследствии могут привести к аддиктивному поведению у ученика начальных классов. В частности, сюда следует отнести наличие определенного мира, в который закрыт доступ всем, кроме ребенка. Следует также отметить отсутствие ответственности, реалистичность происходящего в виртуальном мире, который воспринимается как вторая реальность, принятие любых решений, которые затем в случае необходимости можно будет исправить.

Многие авторы отмечают существование зависимости частоты формирования аддикции от ПК от того, во сколько лет ребенок начал учиться в школе. Более предрасположены к появлению аддикции от ПК дети, которые начинают свою учебу с шести лет. Это может объясняться несколькими причинами: во-первых, в шестилетнем возрасте игровая деятельность является более выраженной по сравнению с учебной, являющейся ведущей для семилетнего ребенка, в связи с чем у шестилетнего ребенка компьютер выступает как элемент игры; во-вторых, ребенок семилетнего возраста чаще всего использует компьютер в образовательных целях.

Большая часть всех интернет-зависимых младших школьников приходят в сеть ради получения там внимания и общения, когда его бывает у них слишком мало в обычной жизни. При этом в сети Интернет обеспечивается анонимность школьников. В результате дети могут придумать для себя практически любой образ, за счет чего в итоге появляется возможность самоутвердиться, в том числе в реальной жизни. Интернет часто привлекает возможностью при необходимости уйти от

настоящих существующих проблем и сложностей. Кроме того, у детей появляется при нахождении в сети Интернет ощущение безнаказанности за свои действия. Благодаря различным создаваемым аккаунтам в Интернете у детей появляется реальная возможность анонимно реализовать свои фантазии. Привлекает детей и получение доступа к большому количеству самой разнообразной информации. В итоге таким образом проявляется информационный вампиризм.

Большая часть проведенных в этом отношении лонгитюдных исследований показала то, что неумелое и при этом регулярное использование сети Интернет способно в конечном итоге привести к ряду проблем, с которыми впоследствии бывает очень сложно справиться. Среди них в первую очередь следует отметить следующие проблемы:

- происходящие в головном мозге функциональные физиологические изменения;
- расстройства процессов внимания и памяти;
- снижение процессов познания;
- появление тональности восприятия у детей;
- частые изменения сознания детей, в частности, его сужение;
- снижению уровня критики.

С течением времени у детей зачастую утрачиваются различные жизненно важные функции (в частности, такие, как нормальный сон, аппетит, нарушения выделения и т. д.). Уменьшение способности к коммуникативным навыкам в итоге ведет к утрате младшеклассником возможности нормально общаться со своими ровесниками и получать от них и от других людей нужные сведения.

Ухудшение здоровья и состояния организма в целом зависит от злоупотребления младшим школьником компьютером. Отсутствие движения ведет с течением времени к нарушениям зрительных функций, к сбою в работе сердца и сосудов, к нарушению работы суставов. Кроме

того, весьма актуальной оказывается проблема нарушения взаимоотношений с родителями.

Следует принимать в расчет то, что фактические проявления синдрома зависимости от ПК увеличиваются постепенно, и видны бывают далеко не сразу. В итоге их бывает сложнее предупредить, и сделать все возможное тогда, когда это еще можно сделать.

На сегодняшний день выделяют четыре типа семей, которые провоцируют развитие игровой компьютерной зависимости у детей (таблица 1).

Таблица 1 – Типы семей, провоцирующих развитие компьютерной зависимости

Тип семьи	Характеристика
Травмирующая семья	Ребенок отождествляется с агрессором или с жертвой. Это сопровождается с чувством стыда и беспомощности. И ребенок в последствии от этого состояния будет пытаться избавиться с помощью какого-либо объекта зависимости. Например, алкоголь, наркотики или компьютер.
Навязчивая семья	Семья, которая возлагает собственные ожидания на ребенка и формирует у него сильное эмоциональное напряжение, которое связано со страхом не оправдать родительские ожидания.
Лживая семья	В такой семье ребенок утрачивает чувство реальности и собственной личности, испытывает стыд, отчуждение и деперсонализацию.
Непоследовательная семья	Родительские правила различаются и меняются на ходу, создавая у ребенка сильный эмоциональный дискомфорт.

Среди основных факторов, влияющих на возникновение и развитие компьютерной зависимости у детей и подростков – неправильное воспитание, дефицит общения с родителями, эмоциональная подавленность детей, низкая самооценка и др.

Феномен зависимости от ПК – весьма сложная проблема для разных наук. В наше время в науке отсутствует то или иное точное объяснение такого важного понятия, как аддикция, а также понятий аддиктивное поведение, зависимость [51].

Большая часть всех российских ученых (например, Л. Весмер, А. Е. Войскунский) используют понятия аддикция, а также аддиктивное

поведение, зависимость, в виде синонимов по отношению друг к другу. А некоторые исследователи различают между собой эти понятия, но считают при этом связанными друг с другом (в частности, среди них можно назвать А. Е. Личко, Дж. Алтмана, В. С. Битенского) (таблица 2) [4].

Таблица 2 – Признаки игровой компьютерной зависимости

Психологические признаки	Физические признаки
Хорошее самочувствие, эйфория во время работы за компьютером. Невозможность остановиться. Увеличение количества времени, проводимого за компьютером. Пренебрежение родителями и друзьями. Ощущения пустоты, депрессии, раздражения вне времени, проводимого за компьютером. Ложь родителям о своей деятельности. Проблемы с работой или учебой.	Синдром карпального канала (туннельное поражение нервных стволов руки, связанное с длительным перенапряжением мышц). Сухость в глазах. Головные боли по типу мигрени. Боли в спине. Нерегулярное питание, пропуск приемов пищи. Пренебрежение личной гигиеной. Расстройства сна, изменение режима сна.

Ученые выделяют несколько стадий формирования данной зависимости (таблица 3).

Таблица 3 – Стадии формирования игровой компьютерной зависимости

Стадия	Содержание
Стадия легкой увлеченности	После того как ребенок впервые поиграл в компьютерную игру, ему начинает нравиться сюжет этой игры, он соотносит себя с главным героем, ему нравятся графика, картинки и музыка. Ребенок начинает сравнивать мир реальный и виртуальный и отдает предпочтение последнему. Компьютерная реальность позволяет детям осуществить свои мечты. Ребенок готов постоянно повторять действия, которые доставляют ему удовольствие. Стремление к игре за компьютером постепенно начинает приобретать целенаправленный характер, но ребенок этого не осознает. На этой стадии игра в компьютер носит ситуационный характер. Устойчивая потребность в игре здесь пока не сформирована, процесс игры не является значимой ценностью.
Стадия увлеченности	Для перехода на эту стадию необходимо появление у ребенка новой потребности - потребности играть в компьютерные игры. Стремление к игре на данной стадии есть мотивация, которая связана с потребностью бегства от реальности и принятия роли. Игра на этой стадии принимает систематический характер. Если ребенок не может удовлетворить данную потребность, то прибегает к различным активным действиям, чтобы добиться своего.
Стадия зависимости	На этой стадии происходят серьезные изменения в ценностно-смысловой сфере ребенка. Происходит изменение самосознания и самооценки. Игра полностью вытесняет реальный мир.

При многообразии существующих в настоящее время подходов

большая часть всех ученых относит аддиктивное поведение к деструктивному, которое выражается на практике в стремлении избежать сложностей окружающей действительности за счет изменения существующего состояния психики. Ц. П. Короленко, Б. Сигал дают зависимому поведению следующее описание – желанием убежать от реальности с помощью замены своей психики, прекращая развиваться как личность. В. Д. Менделевич дает такую расшифровку понятию аддикция – это глобальное увлечение, которое становится основным занятием для индивида. Исследователь Дж. Томер со своей стороны описал аддиктивное поведение в качестве сосредоточенности человека на той или иной весьма узко направленной сфере своей деятельности. При этом в то же самое время происходит игнорировании других сфер деятельности. [13]. Мы в этой работе будем придерживаться представлений большинства и использовать понятия зависимость и аддикция в качестве синонимов, которые связаны при этом друг с другом тесным образом. Что касается аддиктивного поведения, то это форма девиантного, деструктивного поведения, которое оказывается выражено в стремлении уйти от существующей реальности за счет обеспечения изменения состояния своей психики.

Сейчас наукой аддиктологией выделяются как химические, так и нехимические аддикции. К химическим аддикциям при этом относят наркоманию, алкоголизм, токсикоманию, которые меняют состояние психики. Что касается нехимических зависимостей (эмоциональных, поведенческих), то они определяются на практике тем объектом, который является поведенческий паттерн, тот или иной конкретный вид деятельности, в рамках которого проявляется азартное поведение, которое оказывается деструктивным. Сюда в первую очередь относятся трудовоголизм, гемблинг, зависимость от ПК, сексуальная аддикция и т. д. Некоторые ученые при этом также отмечают со своей стороны наличие промежуточной группы зависимого поведения. В частности, такие авторы,

как В. Я. Семке, а также А. Ю. Егоров, выделили со своей стороны самостоятельные пищевые аддикции. Они при этом затрагивают и химическую аддикцию, и не химическую [27]. Выделение этой группы, как мы считаем, на практике делает более сложным уточнение сути аддиктивного поведения, и является лишним. В любом случае та или иные виды пищевых аддикций относятся к одной из рассмотренных выше первичных групп.

Одна из часто встречающихся сейчас на практике форм аддиктивного поведения – это наличие зависимости от ПК. Она на практике часто проявляется как имеющаяся психологическая зависимость человека от виртуальной среды, которая создается на практике за счет применения цифровых, компьютерных, а также интернет-технологий. В связи с ее наличием у человека появляется множество проблем в поведении и осуществлении своего контроля над влечениями. Автор К. Янг отметил определенные подтипы этого диагноза: киберсекс, пристрастие человека к тем или иным азартным играм на ПК, web-серфинг и т. д. [17]. Но чаще всего при этом на практике сейчас встречаются кибераддикция и сетеголизм.

Сетеголизм на практике отражает длительное по времени нахождение человека в Интернете с целью пообщаться в чатах, виртуально познакомиться и т. д. Понятие кибераддикция сейчас используется часто в качестве синонима компьютерной зависимости, а также как понятие зависимости от игр на ПК. Кибераддикцию при этом изучали различные ученые, например, такие, как О. Н. Арестова, А. Е. Войскунский и другие.

Исследователи (А. Голдберг, К. Янг и др.) воспринимают кибераддикцию и сетеголизм как единое целое, в этой работе, следуя А. Ю. Егорову, эти формы будут различаться, так как зависимость от игр имеет место быть и с наличием интернета и без него. Кибераддикция – это разновидность девиации, связанной с формированием у человека склонности уходить от действительности за счет изменения состояния

психики, что достигается фиксацией внимания на взаимодействии с играми на ПК или с пользователями Интернета при посредстве данных программ (Набойченко Е. С.) [37].

Самое первое эмпирическое исследование, касающееся напрямую темы игровой зависимости, появилось на свет в 1983 г. Его опубликовал психолог М. Shotton. А к 2000 году данная тема оказалась уже очень важной и привлекла внимание большого количества различных исследователей, в частности, Р. Н. Delfabbro, L. Davis, А. В. Худякова, О. Н. Арестовой, А. Е. Войскунского. А сейчас кибераддикция часто отмечается как распространенная форма аддикций. И это нельзя считать удивительным при существующем сейчас уровне развития, а также при изобилии самых разнообразных продуктов игровой индустрии. В обществе в настоящее время отмечается новая категория людей – тех, кто всерьез увлекается компьютерными играми. Это геймеры, отличающиеся небольшим кругом интересов и контактов. Все их ценности сосредоточены в основном вокруг игр. Страдает и мотивационная сфера таких людей. Игры для геймеров – ценность самого первого порядка. Они зачастую становятся более важными, чем реальная жизнь. И. А. Бокарева, а также Н. В. Светлова считают, что игры для геймеров – это патологическая склонность, которой они полностью поглощены в ущерб реальной жизни [12]. Существуют сведения, касающиеся того, что порядка 12% всех увлеченных играми людей – зависимые. Проблема компьютерной зависимости находит свое отражение в Международной классификации болезней 10-го пересмотра под рубрикой F63, составляющих расстройства привычек и влечений.

Кибераддикция подразделяется на увлеченность ролевыми и не ролевыми компьютерными играми. Ролевые игры подразумевают глубокое погружение в игру и бегство от реальности в фантазии. Кибераддикция может проявляться как зависимость от ролевых, а также от не ролевых игр для ПК. Зависимость от игры проявляется потребностью в принятии

человеком своей роли и необходимостью бегства от внешней реальности. С учетом воздействия и глубины наличия зависимости следует выделить три разных групп игр: руководительские, с видом из глаз, а также с видом извне на героя игры. Психика игрока и игровая матрица при прохождении игры формируют целостную систему, свою иммерсионную реальность, которая при этом располагает игрока к достаточно активному взаимодействию, меняющему сознание. Исследователь А. В. Урсу специфическим, особенным для кибераддикции назвал «постепенное погружение игрока в измененное состояние сознания, формирующее в итоге все необходимые условия для появления эмоциональных реакций на происходящие в игре события и оказывает стимулирующее влияние на игрока» [31].

Что касается не ролевых игр, то для них присуще отсутствие принятия игроком той или иной роли. Это в итоге изменяет особенности и механизмы формирования у такого игрока зависимости, уменьшает воздействие игр на личность. Мотивацией при этом оказывается азарт, стремление пройти игру, а также набрать очки экспириенса. Не ролевые игры – это все азартные игры и игры, требующие скорости в выполнении задания. В результате кибераддикция может проявляться как социализированной, так и индивидуализированной формой. Социализированная форма состоит из социальных контактов. Эта форма зависимости не столь пагубна, так как в этом случае играющие не уходят полностью в себя, выбирают совместные сетевые игры, и это удерживает их от ухода в виртуальную реальность.

Исследователи называют 4 разных стадии формирования у игроков кибераддикции:

1. Стадия небольшой увлеченности игрока. Игра в данном случае имеет ситуационный характер, и только начинает запускать механизмы формирования у человека зависимости. Поиграв в игру, игрок испытывает удовольствие от реалистичной графики, звука, интересных игровых

сюжетов и т. д. В итоге он старается снова начать играть, чтобы испытать эти же чувства. И в дальнейшем стремление к игре уже становится целью и реализует неосознаваемую человеком потребность в том, чтобы принять ту или иную роль.

2. Стадия увлеченности. Эта стадия зависимости характеризуется появлением у игрока новой потребности – как можно чаще играть в игры на ПК. Аддикт стремится играть снова и снова, при этом пренебрегая общением с родными и близкими, а также своими обязанностями. Мотивация к игре обусловлена необходимостью принятия игроком той или иной роли и эскапизмом. На этом этапе все мысли человека занимает игра, и в итоге у него формируется зависимость.

3. Стадия зависимости. На этой стадии происходят основополагающие изменения самооценки и самосознания аддикта и смещение потребности в игре на нижний уровень пирамиды потребностей, что влечет серьезные изменения в ценностно - смысловой сфере личности.

4. Стадия привязанности. Эта стадия является самой длительной по времени. На этой стадии происходит постепенный сдвиг психологического содержания в направлении нормы и угасание стремления к игре, но при этом без полного избавления от наличия зависимости. Скорость угасания игровой зависимости при этом определяется тем, на какой из стадий ранее аддикт остановился при первоначальном формировании зависимости. Если он прошел все стадии формирования зависимости, в таком случае она с учетом скорости угасания, в результате вполне может продлиться всю оставшуюся жизнь человека [40].

Существует достаточно большое количество самых разных критериев аддиктивной реализации личности.

В частности, исследователь R. Brown предложил со своей стороны использование шести различных универсальных критериев для любых аддикций: это сверхценность, наличие эйфории, а также рост

толерантности, наличие симптомов отмены, проявление рецидивов, наличие конфликтов с окружающими людьми, а также конфликта, зависимого с самим собой.

Исследователь данного вопроса А. Голдберг описал первую симптоматику аддикции в компьютерной сфере: дистресс; наличие ущерба физическому, а также психологическому здоровью человека; ущерб межличностному взаимодействию с окружающими, ущерб социальному и экономическому статусу человека.

На данный момент выделяют различные проявляющиеся у игроков симптомы игровой зависимости при игре на ПК. В частности, это наличие нарушений адаптации; снижение различных других существующих мотивов, которые конкурируют или препятствуют существованию объекта зависимости; увеличения проявлений межличностных конфликтов; рационализация, проекция, отрицание (А. В. Худяков). М. Орзак (А. Чистая) выделили наличие определенных психических, а также физических симптомов наличия зависимости у игрока. К числу психических проявлений при этом относят: эйфорию, увеличение времени, которое игрок проводит за ПК, неспособность остановиться, пренебрежение учебой и работой, стремление обманывать окружающих, раздражительность, чувство пустоты. Физические симптомы при этом могут быть проявлены различными симптомами, например, болями в спине, головными болями, сухостью в глазах и т.д. Это может быть вместе с тем также и расстройствах у зависимого человека сна и питания, пренебрежение человека личной гигиеной.

Так основными критериями, определяющими компьютерную игровую зависимость можно считать нежелание аддикта отвлечься от компьютерной игры и раздражение при вынужденном отвлечении [49].

М. Гриффитс полагает, что в принципе в качестве объекта аддиктивного поведения может выступать любой вид деятельности, если она проста, не связана с наличием открытой конкурентности, не требует

приложения каких-то особенных способностей, ее можно реализовать в одиночку, при этом осуществляющий ее полностью уверен в том, что он посредством выполнения этой деятельности способен достичь своего личностного развития в дальнейшем. Л. Ф. Панченко и Л. П. Великанова считают идентичными механизмы формирования всех видов зависимости. Так С. Stoessel, E. M. Zenses, J. Kornhuber, В. Lenz, P. Vouna - Puyrou и др. сравнивают зависимость от компьютерных игр с алкогольной зависимостью и лудоманией. Тростников В. Н., например, сравнивает компьютерные игры с «детским наркотиком» [58].

Традиционно все те факторы, что на практике способны в полной мере определять собой аддикции и аддиктивное поведение, можно подразделить на социальные, биологические, а также психологические факторы.

К числу проявляющихся у зависимого биологических факторов относят: отягощенная наследственность, уровень первоначальной толерантности, наличие органических поражений головного мозга, наличие тех или иных хронических заболеваний. И. П. Анохина считает, что важнейший фактор – это вызываемый тем или иным аддиктором искусственный подъем эмоций, эйфория [22]. Сторонники биологического подхода, изучая существующие механизмы зависимости, отмечают в первую очередь существование генетической предрасположенности к аддикции, а также присутствие индивидуальных различий в деятельности нейромодуляторных и нейромедиаторных систем. Но при этом необходимо принимать в расчет то, что в рамках существования данного подхода внимание ученых в первую очередь оказывается направленным в первую очередь на химические зависимости.

К числу внешних социальных факторов, которые оказывают свое воздействие на формирование у человека зависимости, следует отнести процессы, которые происходят в обществе: мода, доступность, групповое влияние, социальная дезориентация, складывающиеся условия среды. Ведя

речь о различных существующих социальных причинах аддикций, следует в числе прочего, изучить то, какую роль играют в жизни зависимого человека его родители. Исследователь данного вопроса В. Д. Москаленко описал те деструктивные роли, которые в данном случае играют родители зависимого в дисфункциональной семье: ответственный, требовательный, отстраненный, критикующий, либо сверхопекающий родитель. Дети в такой семье также часто способны принимать на себя те или иные роли. Гиперопека, либо гипопека – также важный микросоциальный фактор, который способствует формированию в человеке неуверенности в себе, к социальной дезориентации, появлению у человека страха неудач. И в результате у него формируется та или иная определенная зависимость. Особенно, необходимо отметить стиль воспитания родителей, имеющих созависимость, поскольку эта одна из основных причин возникновения различных форм зависимости у детей. Группа внешних социальных факторов на самом деле довольно разнообразна, но основная роль в том, что формируется зависимость, принадлежит родителям.

К числу психологических факторов, которые влияют на формирование зависимости, можно отнести те или иные особенности личности, акцентуацию характера, любопытство, стремление к самоутверждению, присутствие психологических травм в прошлом. При этом важную роль в деле формирования зависимости играют в том числе младенческие травмы. Г. Кристал заявлял, что травмирующая ситуация в младшем возрасте способствует формированию зависимости в более старшем возрасте [32]. Ранние возникающие на практике травмирующие ситуации ведут в итоге к появлению достаточно низкой аффективной толерантности, к тому, что человек оказывается не в состоянии о самом себе позаботиться. И в итоге получается, что не живой объект оказывается способен заменить собой обычные человеческие взаимоотношения. К. Янг выявил основные особенности, влекущие за собой образование зависимостей: отказ от ответственности и самостоятельных решений,

страх остаться в одиночестве и всевозможными способами это избежать. Неудовлетворенность ролевым поведением человека с плохо сформированным супер - эго – это еще один личностный фактор, который оказывает свое воздействие на итоговое формирование аддикции. Так Дж. Джекобсон выделяет в качестве личностных факторов, располагающих к закреплению зависимости: уязвимость и дефекты в сфере аффективной регуляции, низкую дифференцированность «Я», неустойчивую или заниженную самооценку, колебания переживаний между беспомощностью и всемогуществом своего «Я», сложности в сфере межличностных отношений [48].

Появление аддиктивного поведения у человека можно также рассматривать и с точки зрения эволюционного подхода. Представители эволюционного подхода (А. В. Смирнов, В. П. Прядеин, А. Stevens, J. Price) видят у человека глубокие эволюционные основания для развития различных форм аддиктивного поведения [60]. В рамках этологии те или иные девиации можно рассматривать в качестве нарушений существующего нормального инстинкта или нескольких разных инстинктов. Извращение инстинктов подразумевает возникновение социально бесполезного, негативного или пагубного для личности поведения. Кибераддикцию при этом рассматривают в качестве нарушения следующих видов инстинктов: пищевого, собирательского, соперничества, охотничьего, формирования социальных групп, полового и исследовательского и т.д. Выделение факторов возникновения аддиктивного поведения является важным аспектом в коррекционной работе и способствует своевременной профилактике зависимого поведения.

Проблема существования кибераддикции имеет достаточно сложную природу, и является схожей с различными иными видами зависимостей. Сейчас отмечают разные виды дефиниций, а также критериев, факторов и стадий формирования данной аддикции. Но стоит учитывать, что большая

часть исследователей трактуют кибераддикцию, как вид психологически острой зависимости, которая выражается в тотальном увлечении компьютерными играми, убегая от реальности, используя негативные изменения своего психического состояния.

1.3 Формы работы педагога с родителями по профилактике игровой компьютерной зависимости

Профилактика представляет собой целый комплекс различного рода мероприятий, ориентированные, чтобы выявить то или иное определенное явление, либо на устранить определенные существующие факторы риска.

Цель осуществления профилактики: улучшить психическую адаптацию учащихся, складывающиеся у них межличностные отношения, ознакомление с тем, как именно формируется зависимость от ПК; формирование ресурсов личности, которые обеспечивают в итоге успешное развитие социально-нормативного поведения, формирование у подростков установки на грамотное и ответственное пользование средствами мультимедиа. Важно обратить внимание и на имеющиеся ресурсы родителей, на их возможности обеспечить психологическую поддержку.

Принципы осуществления на практике профилактической работы: системность; объективность; взаимоуважение; действие принципа обратной связи; наличие информационной достаточности; дисциплина; поощрение инициативы.

Основные направления работы педагога с родителями по профилактике компьютерной зависимости:

1. Работа с обучающимися.
2. Работа с родителями учащихся.
3. Взаимодействие со специалистами, занимающимися данными вопросами.

По современным данным ВОЗ, в настоящее время можно отметить возможности первичной, вторичной, а также третичной профилактики развития аддикции. С учетом текущего состояния здоровья, присутствия тех или иных факторов риска болезни, рассматривают три различных разновидности обеспечения профилактики игровой зависимости в случае с компьютерными играми:

1. Первичная профилактика – применение на практике профилактических мер, направленных на устранение факторов риска формирования у ребенка аддикции. Это могут быть, в частности, встречи для родителей, беседы, тематические классные часы. Такие мероприятия нужно проводить и для детей, и для их родителей. Первичная профилактика ориентирована в первую очередь на снижение действия различных факторов риска и на профилактику зависимости. Первичная профилактика проводится и индивидуально, и коллективно.

2. Вторичная профилактика – мероприятия, ориентированные на устранение существующих на практике факторов риска, которые потенциально могут вызвать формирование аддикции. Сюда относится проведение работы с детьми учителем, а также психологом. Данный вид профилактики направлен на индивидов, у которых уже началось формирование зависимости.

3. Третичная профилактика – мероприятия, позволяющие определить причины аддикции, провести работу по устранению существующей у школьника зависимости. Этот вид ставит целью осуществление социальной, медицинской и трудовой реабилитации. К социальной реабилитации относится формирование у человека чувства уверенности в себе. К медицинской реабилитации относятся восстановление утраченных школьником функций организма. А у трудовой реабилитации относится восстановление трудовых навыков. Важна также и психологическая реабилитация, состоящая на практике в восстановлении прежней поведенческой активности школьника [29]. Что

касается этого вида профилактики, то она включает в себя мероприятия, ориентированные на проведение лечения и реабилитацию зависимых и на недопущение рецидивов. Третичная профилактика лично ориентирована, ее цель заключается на практике в осуществлении нескольких перечисленных ранее видов реабилитации.

Выделение существующих на практике факторов риска – это весьма важный аспект осуществляемой профилактики в сфере предупреждения аддикций. Эти факторы подразделяются на 2 вида рисков: социальные и психологические. К числу важных социальных факторов относят различные существующие средовые микро и макросоциальные факторы. На микросоциальном уровне в первую очередь имеют значение семейные отношения; отношения со сверстниками. Что касается существующих макросоциальных факторов, то это процессы в социальной, экономической жизни страны.

Психологические факторы – это отклонение психики и несформированность личности, скрывание от ответственности, высокая подверженность эмоциональным напряжениям, слабый интерес к духовному развитию. Факторы риска имеют место быть в определенной социальной среде, в разных возрастных, этнических и культурных группах. Нося коморбидную природу, они могут быть вызваны наличием проблем с физическим или психическим здоровьем, а также с ранней сексуальной активностью, невысоким интеллектом и с другими причинами. При обеспечении профилактики в противоположность существующим факторам риска подбирают факторы обеспечения защиты от риска, в частности: правильное воспитание, сплоченность в семье, физическое благополучие, самооценка, хороший интеллект, способность к осуществлению контроля за своими эмоциями. (Д. И. Воронов) [5]. Факторы защиты при этом могут являться превосходным превентивным средством от формирования зависимости.

В профилактике есть свои принципы: универсальность, которая

выражается в направлении профилактики на коморбидную природу зависимости; единство осуществления профилактики и диагностики, исследование динамики происходящих изменений, эмоциональных состояний в ходе работы; конструктивность как выстраивание установки рационального поведения; проявление заинтересованности и ответственности, опережающий характер воздействия, состоящий в формировании положительных установок рационального поведения. С учетом существующих задач и целей разные исследователи выделяют существование различных частных принципов осуществления профилактики. И. В. Петрова, Д. Я. Ойхер, М. Г. Перцель, Е. В. Нисенбаум и др. в своих работах в качестве основных принципов профилактики называют: добровольное соглашение, этапность работы, целостность и полный отказ от игр на время прохождения лечения [56]. Эти принципы позволяют выстраивать различные программы.

Существуют также свои модели профилактики аддикций. В частности, принято выделять три основных существующих модели профилактики в данной сфере.

1. Образовательная, которая ориентирована на информационную грамотность по вопросам отрицательного влияния последствий зависимости.

2. Медицинская, которая ориентирована в первую очередь на возможные последствия существования аддикции зависимости, на поддержку зависимого информацией.

3. Психосоциальная, которая ориентирована на способность самостоятельно осуществлять нужный выбор, разрешение конфликтов, осуществление противодействия групповому давлению.

На основе осуществления анализа научной литературы по этой теме исследователь А. М. Матусевич описал одну из классификаций профилактики аддикций, которая включает в себя следующие модели: укрепления здоровья; обучения необходимым навыкам; рискованного

поведения; модель альтернативной деятельности; комбинированную модель [10].

На практике в настоящее время теоретический, а также практический интерес представляют подходы, используемые в сфере обеспечения профилактики аддиктивного поведения.

Основные подходы профилактической деятельности:

– информационный подход, содержащий в себе информацию о наркотиках, который затрагивает отрицательные последствия и губительный вред от употребления поверхностно-активных веществ;

– подход, который основан на осуществлении эмоционального обучения детей. В соответствии зависимость бывает вызвана различными личностными факторами и сложностями в определении, а также в выражении эмоций. И риск появления зависимости в итоге может оказаться снижен за счет развития навыков общения, а также распознавания и выражения эмоций и т. д. Центральным постулатом здесь выступает способность индивида распознавать и контролировать свои ощущения и переживания. Минус данного подхода в ограниченности в данном случае понимания причин аддикции;

– подход, в основе которого выявлении роли различных социальных влияний. Превентивные стратегии этого подхода основаны на существующей «теории социального научения» авторства А. Бандуры, а также на принятии в качестве ведущей роли формирования аддикций различных социальных факторов. При снижении факторов риска социального характера уменьшается и стремление к зависимости. Это продуктивный подход, применяющий различные программы, в том числе социально ориентированной интервенции, корректировки нормативных ожиданий и т.д.;

– подход, основанный на формировании жизненных навыков. Это сочетание теорий А. Бандуры и теории Р. Джессора. Этот подход заставляет повышать и развивать умения и навыки через личностно -

социальные ориентиры. Данные программы довольно популярны и развивают личностные, поведенческие, социальные и коммуникативные навыки;

– подход, основанный на аддиктивном поведении. Он предполагает значительное сокращение случаев зависимости, если предоставить человеку альтернативу. Впервые концепцию поведенческой альтернативы сформулировал V. Dohner, выдвинув четыре основных позиции: заместительный эффект обуславливает психологическую зависимость от наркотиков; изменения настроения и сознания детерминирует гедоническую установку аддикта; не имея возможности получения альтернативы люди не способны прекратить аддиктивное поведение; альтернативы наркотизации являются альтернативами дистрессам и дискомфорту, приводящим к деструктивному поведению [25]. Встречаются в настоящее время попытки применения как альтернативной деятельности ИКТ технологий и использование ПК с целью обеспечения профилактики и коррекции зависимых в кабер-сфере. ддиктов. Программы помощи и обеспечения профилактики зависимости используются в первую очередь в существующих группах повышенного риска. Они могут использоваться в молодежных, спортивных и иных общественных организациях для обеспечения профилактики;

– подход, основанный на укреплении здоровья. Под укреплением здоровья понимается процесс его улучшения по средствам усиления контроля за определенными параметрами. Подход ориентирован преимущественно на учащихся. Концепция укрепления здоровья при этом ориентирована на достижение положительного эффекта.

Следует отметить выделение интегративного подхода, который сочетает в себе разные варианты использования превентивных стратегий. Многокомпонентные интегративные программы дают объединенный положительный эффект от применения различных превентивных стратегий и позволяют исключить некоторые недостатки отдельно взятых подходов.

Анализ современных подходов профилактики зависимостей показывает их ориентированность преимущественно на химические виды аддикций и тем самым вскрывает необходимость разработки новых концептуальных стратегий профилактики зависимостей техногенного характера. В российской и в зарубежной практике обеспечение профилактики зависимостей реализуется разными методами, в том числе психофармакотерапией. Это касается в ряде случаев в том числе при нехимических зависимостях (В. Г. Гаврилов) [28].

Профилактика игровой зависимости с использованием ПК предполагает осуществление в данном направлении системной работы, позволяющей предупредить нехимические зависимости.

В рамках профилактики компьютерной игровой зависимости в структуре современных образовательных учреждений очень важно практиковать обучающие программы, направленные на просвещение подростков и обучение безопасному обращению с компьютером.

В деле обеспечения профилактики игровой зависимости в случае с компьютерными играми в школе важно наладить психологическое сопровождение склонных к зависимости детей. Важно в настоящее время развивать различные программы информатизации, ориентированные на обучение конструктивным взаимоотношениям с детьми. Исследователь данного вопроса И. Ю. Блясова, а также М. В. Жукова и другие советуют родителям для обеспечения профилактики игровой зависимости при игре на ПК показывать свои положительные примеры. Важно также постепенно ограничивать время, когда ребенок находится за компьютером. Важно, чтобы подросток занимался той или иной альтернативной деятельностью. Важно также воспитывать критическое отношение подростков к негативным проявлениям игр. В случае затруднений родители детей могут обращаться за помощью к психологам [35].

Выводы по главе 1

Ученик младшего школьного возраста обладает следующими психолого-педагогическими чертами:

- высокой любознательностью;
- повышенной эмоциональной возбудимостью;
- непоседливостью;
- впечатлительностью;
- эмоциональной отзывчивостью на все яркое, привлекательное,

красочное.

Для учеников начальных классов присуще «бегство в фантазии». В числе средств этого бегства часто оказываются различные виды игры на ПК. И в итоге у детей начинает формироваться компьютерная зависимость. Компьютерная игра является вымышленным предметом, которая влечет за собой серьезные проблемы.

Основные направления работы педагога с родителями по профилактике компьютерной зависимости:

- работа с обучающимися;
- работа с родителями обучающихся;
- взаимодействие со специалистами, занимающимися данными

вопросами.

ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ РАБОТЫ

2.1 Организация и ход исследования

Практическая работа осуществлялась в период с 01.11.2019–30.09.2020 гг. на базе образовательной организации Челябинской области Сосновского района. В исследовании принимали участие 21 ученик из 3А класса и 24 ученика из 3Б класса в возрасте 9-10 лет.

В экспериментальной группе участвовали 21 ученик, в контрольной группе – 26 учеников. По социальным характеристикам группы не различаются. Группы сформированы формально. На экспериментальной группе учеников разрабатывалась и внедрялась программа работы учителя по предупреждению игровой компьютерной зависимости, взаимодействуя с родителями, а в контрольной группе учеников программа применялась частично.

Существует огромное количество методик, которые занимаются изучением игровой компьютерной зависимости.

В целях диагностики компьютерной зависимости у учеников данных классов применялись следующие методики:

– тест для учащихся «Тест Такера на выявление игровой зависимости» И. А. Коныгина;

– тест для родителей «Определение зависимости от компьютерных игр» А. В. Котляров.

1. Методика «Тест Такера на выявление зависимости». Этот тест определяет уровень потенциальной зависимости от компьютерных игр у младшего школьника. Тест состоит из 9 вопросов, в котором ученику необходимо выбрать один из вариантов ответов:

- а) никогда
- б) иногда
- в) чаще всего

г) почти всегда

Тест ориентирован на школьников в возрасте от 7 лет.

Ученикам озвучивается условие, что отвечать во вопросы следует за ближайшее время. Продолжительность теста примерно 15 минут.

Итогом является сумма баллов:

«никогда» – 0 баллов

«иногда» – 1 балл

«чаще всего» – 2 балла

«почти всегда» – 3 балла

Расшифровка итогов тестирования:

0 – 2 балла – зависимость от компьютерных игр не наблюдается.

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) [33].

2. Тест «Определение зависимости от игр на ПК» авторства А. В. Котлярова включает в себя 17 различных вопросов, на которые должны ответить родителей испытуемых. Вопросы методики направлены на выявление кибераддикции и позволяют раскрыть отношение родителей испытуемых к увлечению детей компьютерными играми. Родители, при ответе на вопросы, в результате получают баллы, которые затем складываются. По сумме полученных в итоге баллов можно определить вероятность игровой компьютерной зависимости у детей. В случае, когда сумма баллов более трех, вероятность кибераддикции очень велика. Использование этой методики даст возможность посмотреть на проблему с разных позиций и придаст объективности исследованию [52].

2.2 Программа работы с родителями по профилактике зависимости от компьютерных игр в начальной школе

С учетом результатов проведенного исследования была разработана программа деятельности учителя начальных классов по профилактике зависимости от компьютерных игр у младших школьников во внеурочное время с привлечением родителей.

При построении программ упор был сделан на такие подходы, как:

- системно-деятельностный, учитывающий адикт компьютерных игр у детей младшего школьного возраста как современное явление;
- личностно-ориентированный, определяющий необходимость разработки программ профилактики адикта компьютерных игр с учетом возрастных особенностей детей начальной школы;

Цель программы: создание условий по предупреждению игровой компьютерной зависимости у детей младшего школьного возраста и взаимодействие с родителями этих школьников.

Программа рассчитана на 40 часов.

Ожидаемые результаты:

- школьники приобретут базовые знания о здоровье;
- узнают о пагубном влиянии компьютерных игр на общее состояние человека;
- возрастет интерес к деятельности за пределами компьютера.

В программе используются различные формы и методы организации деятельности: упражнения, игры, беседы, рисование, тренинги, дебаты (таблица 4).

Таблица 4 – Тематическое планирование

№	Тема занятия	Кол-во часов	Цель занятия
1	2	3	4
Направление 1. Работа с младшими школьниками			
1	Диагностика предрасположенности к компьютерной зависимости»	2	Определение уровня гейм-зависимости (компьютерной зависимости) у детей младшего школьного возраста.
2	«Я и мой компьютер»	2	Знакомство с историей возникновения компьютера, со структурой компьютера, а также правилами работы за компьютером.
3	«Воздействие компьютерных игр на организм»	2	Привести классификацию компьютерных игр, ознакомить учащихся с воздействием на организм.
4	Мероприятие «Судебное заседание – Игра, осуждаем!»	3	Увеличить интерес детей к занятиям спортом, подвижными, познавательными играми; Выработка креативности, инициативного сотрудничества, собственного суждения.
5	Арт-терапия «Игра на компьютере и ее место в моей жизни»	2	Привить осознание младшими школьниками своих эмоций во время игры и умение их контролировать.
6	«Основа моего здоровья – это хорошее зрение и ровная спина»	2	Ознакомить с комплексом упражнений для ровной осанки, научить зарядке для зрения.
7	Написание эссе «Компьютер – ты мой друг? Или нет?»	1	Способствовать осознанию занимаемого места компьютера в своей жизни.
8	Турнир по настольным играм	2	Увеличить кругозор младших школьников по разнообразию существующих настольных игр.
9	Игра «Интернет для пользы»	2	Провести обзор детских сайтов, предназначенных для учащихся начальных классов.
10	Практическое занятие «Общение между одноклассниками»	1	Сформировать практические навыки и умения в повседневном общении одноклассников.
11	Конкурс рисунков на заданную тему «Компьютер – ты мой друг? Или нет?»	1	Развитие творческого мышления учащихся, развитие креативности, эмоциональности.
12	Групповое обсуждение «Компьютерные игры – нужны они или нет»	2	Умение вести обсуждение, инициативное сотрудничество, умение работать в группе, умение слушать собеседников, умение отстаивать свою позицию в диалоге, умение аргументировать свою позицию.
13	Оформление школьной стенгазеты «Компьютерные игры и мое здоровье»	2	Работа в группе, инициативное сотрудничество, креативность и творческое мышление.

Продолжение таблицы 4

1	2	3	4
№	Тема занятия	Кол-во часов	Цель занятия
14	Групповое занятие «Мотивация»	2	Проведение комплекса игр, направленных на: повышение эмоционального настроения, активизацию внимания и мышления, формирование мотивации на работу; развитие доверительного отношения к участникам; умения прочувствовать каждого члена коллектива; а также снятие эмоционального напряжения.
15	Игровое занятие «Компьютер и Глобальная сеть»	2	Познакомить детей с понятием «игровой зависимости», показать пользу и вред использования компьютерной техники, и глобальной сети Интернет.
16	Занятие «Коммуникация»	1	Развитие коммуникативных навыков, умение распознавать, как другие воспринимают их в социальных сетях, умение создавать собственную характеристику, создание самопрезентации, научить подачи информации о себе через страничку аккаунта социальной сети и то, как может не соответствовать собственное восприятие себя другими.
17	Занятие «Общение»	1	Формирование навыков межличностного общения, развитие навыков невербального общения.
18	Занятие «Эмоции»	1	Развитие навыков выражения эмоций.
19	«Вместе – мы сила!»	1	Формирование групповой сплоченности.
20	Прощальное занятие «Я и компьютер»	2	Обсуждение проведенных занятий, составление резюме. Рефлексия.
Направление II. Работа с родителями			
1	Родительское собрание «Ваш ребенок и компьютер. Польза или вред»	2	Представить родителям ознакомительную информацию о влиянии компьютера на здоровье ребенка.
2	Родительское собрание «Адикт от компьютерных игр»	2	Предоставление информации родителям о причинах возникновения зависимости от компьютерных игр, длительного общения младших школьников в социальных группах. Побудить родителей к совместному времяпрепровождению с детьми. Провести беседу о правилах техники безопасности во время работы за компьютером.
3	Родительское собрание «Играют ли ваши дети в игры, какие они?»	2	Представить информацию о классификации компьютерных игр. Родители должны знать плюсы и минусы компьютерных игр.

Перед началом реализации программы и по окончании занятий применяются диагностические методы, направленные на определение уровня зависимости от компьютерных игр. Перед началом программы диагностирование на определение компьютерной зависимости в выбранной для проведения диагностики группе. По окончании реализации программы диагностика проводится в целях определения результата от реализации поведенных мероприятий, направленных на профилактику компьютерной зависимости у детей младшего школьного возраста.

В конце проведенных занятий ожидается снижение компьютерной зависимости и предрасположенности гейм-зависимости от компьютера у детей младшего школьного возраста. Для реализации этого проводится повторная диагностика.

Содержание программы

Направление 1. Работа с младшими школьниками

Тема «Я и мой компьютер»

Вводная беседа, кроссворд, информационная минутка, работа в тетради, работа в группах, представление своей работы, инсценировка ситуаций «Ошибки при работе с компьютером», составление памятки «Правила поведения за компьютером».

Тема «Воздействие компьютерных игр на организм».

Беседа об играх в которые мы играем (проведение опроса), работа в тетради, работа в парах, представление своей работы, составление кластера (в котором отражена классификация компьютерных игр), просмотр видеоролика «Компьютерные игры: вред или польза», беседа по видеоролику, работа с таблицей «+, –».

Мероприятие «Судебное заседание – Игра, осуждаем!»

1 час – знакомство с профессиями, работа в тетради, упражнения на выявления лидера, распределение ролей; 2–3 час работа в группах (подготовка аргументов «за» и «против»), ролевая игра, рефлексия.

Арт-терапия «Игра на компьютере и ее место в моей жизни»

Педагог подбирает различную музыку (возможно несколько мелодий из игр, в которые чаще всего играют младшие школьники). Перед учащимися разложены предметы, необходимые для выполнения задания (акварельные краски, кисточки, альбом для рисования, цветные карандаши). Учитель включает музыку, и школьники изображают на листе бумаги то, что приходит им в ассоциацию в данную минуту. Когда рисунки закончены – начинается обсуждение изображений. Возможна более полная интерпретация педагогом-психологом.

Тема «Основа моего здоровья – это хорошее зрение и ровная спина»

Беседа и комплекс упражнений «Гигиена правильной осанки», работа в тетради, упражнение «Пройти по мостику», игра «Как ты заботаешься о позвоночнике?», упражнение «Самолет», беседа «Берегите зрение», игра «Цветные сны», игра «Метелки», игра «Меткие стрелки». Зарядка для глаз.

Конкурс эссе «Компьютер – ты мой друг? Или нет?»

Обучающиеся пишут эссе на заданную тему. Альтернативным заданием может послужить – написание сказки, или сочинения на аналогичную тему.

Турнир по настольным играм

Игра «Код фараона», «Доббль», «Барабашка», «Таймлан», «Кот за хвост цап!» и др.

Игра «Интернет для пользы»

Вводная беседа, работа в тетради, знакомство с правилами безопасного нахождения в интернете, знакомство с полезными сайтами для младших школьников.

Практическое занятие «Общение между одноклассниками»

Правила работы в группе, упражнение разминка «Поменяйтесь местами», беседа «Роль общения в нашей жизни», упражнение «Что? или Как?», упражнение «Комплимент», упражнение «Иностранец», анализ конфликтных ситуаций, игра «Что мы знаем о Васе?», упражнение «Нити

дружбы», рефлексия.

Конкурс рисунков на заданную тему «Компьютер – ты мой друг? Или нет?».

Ребята рисуют плакаты, затем оформляется «Галерея рисунков».

Групповое обсуждение «Компьютерные игры – нужны они или нет»

Вступительное слово, групповая работа (первой группе предлагается нарисовать человека, зависимого от компьютера, а второй – не зависимого), обсуждение рисунков, составление аргументов «за» и «против», выступление групп.

Оформление школьной стенгазеты «Компьютерные игры и мое здоровье»

Подбор информации, распределение обязанностей, оформление стенда.

Цикл игр по теме «Мотивация». Игра «Поменяйтесь местами те...». Игра «Микрофончик»: Игра «Квадрат». Игра «Посидите так, как сидит...».

Игровое занятие «Компьютер и Глобальная сеть». Игровое занятие «Чем я могу заниматься, пока я в Интернете и чем не могу». Мозговой штурм «Создание портрета подростка, зависимого от Интернета».

Занятие «Коммуникация». В рамках занятия с целью развития коммуникативных навыков проводятся следующие упражнения – «Мой аккаунт» и «Вавилонская башня».

Занятие «Общение» с целью формирования навыков межличностного общения провести игры «Автобус» и «Ролевое проигрывание ситуаций».

Занятие «Эмоции» с целью развития навыков выражения эмоций провести занятия «Настроение» и «Изобрази эмоцию»

Занятие «Вместе – мы сила!» направлено на формирование групповой сплоченности. Провести игры «Разведчик» и «Гусеница».

Прощальное занятие «Я и компьютер»

Составление памятки работы за компьютером (временные нормы,

гигиена, рабочее место, интересные ресурсы и тд.)

Направление II. Работа с родителями

Родительское собрание «Ваш ребенок и компьютер. Польза или вред».

Вступительное слово, просмотр видеоролика, знакомство с положительными и отрицательными сторонами использования компьютера, знакомство с правилами организации рабочего места, влияние компьютера на психику младшего школьника, знакомство с симптомами игровой зависимости, «Рекомендации для родителей как уберечь ребенка от зависимости».

Родительское собрание «Аддикт от компьютерных игр».

Вступительное слово, причины возникновения гейм-зависимости, признаки гейм-зависимости, стадии психологической зависимости от компьютерных игр, знакомство с правилами техники безопасности при работе с компьютером, «Как уберечь ребенка от гейм-зависимости?», тест на детскую интернет зависимость (С.А. Кулаков), обсуждение результатов.

Родительское собрание «Играют ли ваши дети в игры, какие они?».

Вступительное слово, классификация компьютерных игр, на основе результата опроса детей раскрыть сущность компьютерных игр, «+,–» компьютерных игр, «В какие игры стоит играть ребенку?».

Выводы по главе 2

Практическая работа осуществлялась в период с 01.11.2019–30.09.2020 гг. на базе образовательной организации Челябинской области Сосновского района. В исследовании принимали участие 45 учеников третьих классов в возрасте 9–10 лет.

На экспериментальной группе учеников разрабатывалась и внедрялась программа работы учителя по предупреждению игровой компьютерной зависимости, взаимодействуя с родителями, а в контрольной группе учеников программа применялась частично.

Было проведено констатирующее тестирование по методике «Тест Такера» для учащихся, для родителей был проведен тест «Определение зависимости от компьютерных игр» А. В. Котляров.

По результатам тестирований было обнаружено, что зависимость от компьютерных игр в обеих группах является достаточно высокой.

Для профилактики была предложена программа деятельности учителя взаимодействия с родителями по предупреждению игровой компьютерной зависимости у младших школьников.

Программа внеурочной деятельности взаимодействия с родителями рассчитана на 1 год обучения.

Основной целью программы является создание условий по предупреждению игровой компьютерной зависимости у детей младшего школьного возраста и взаимодействие с родителями этих школьников.

Деятельность учителя начальных классов осуществлялась по направлениям:

- работа с учащимися происходила за счет осознания факта зависимости от компьютерных игр и негативного влияния на организм;
- работа с родителями проводилась на родительских собраниях, тренингах, дебатах, которые носили определенную тематику.

ГЛАВА 3. РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

3.1 Анализ и интерпретация результатов исследования на констатирующем этапе эксперимента

На констатирующем этапе эксперимента был выявлен исходный уровень риска формирования зависимости от компьютерных игр у младших школьников.

Данных школьников разделили на 2 группы: экспериментальную – 21 ученик и контрольную – 24.

Итоги констатирующего этапа представлены в таблице 5.

Таблица 5 – Результаты тестирования учащихся по методике «Тест Такера на выявление игровой зависимости» (констатирующий этап)

Экспериментальная группа			Контрольная группа		
1	2	3	4	5	6
№	Учащиеся	Баллы	№	Учащиеся	Баллы
1	Ярослав	12	1	Саша (М)	6
2	Соня	2	2	Ваня	8
3	Коля	9	3	Настя	11
4	Полина	1	4	Саша	4
5	Костя	8	5	Вика	4
6	Семен	14	6	Максим	6
7	Аня	4	7	Кристина	4
8	Миша	2	8	Рома	6
9	Маша	6	9	Максим	8
10	Артем	8	10	Макар	6
11	Сева	9	11	Арсений	8
12	Сева	3	12	Арина	2
13	Маша	1	13	Даша	2
14	Даша	4	14	Миша	7
15	Витя	8	15	Илья	10

Продолжение таблицы 5

1	2	3	4	5	6
16	Полина	4	16	Соня	9
17	Леня	7	17	Соня	5
18	Глеб	14	18	Данил	2
19	Аня	11	19	Соня	5
20	Костя	5	20	Вика	10
21	Саша	10	21	Ваня	9
			22	Илона	8
			23	Маша	11
			24	Кирилл	10

По методике «Тест Такера на выявление игровой зависимости» были определены границы класса, получившие значения:

высокий риск – от 8 до 27 баллов

средний риск – от 4 до 7 баллов

низкий риск – от 0 до 3 баллов.

После тестирования учащиеся были распределены по уровням риска формирования зависимости по методике «Тест Такера на выявление игровой зависимости». Это представлено в таблице 6.

Таблица 6 – Распределение учащихся по уровням риска формирования зависимости от компьютерных игр у младших школьников по методике «Тест Такера на выявление игровой зависимости» (констатирующий этап)

Степень риска	ЭГ		КГ	
	N	%	N	%
Высокий	10	48	11	46
Средний	6	28	10	42
Низкий	5	24	3	12

В группу с высоким уровнем риска формирования зависимости от компьютерных игр попали 10 учащихся экспериментальной группы (или 48 %) – рисунок 1.

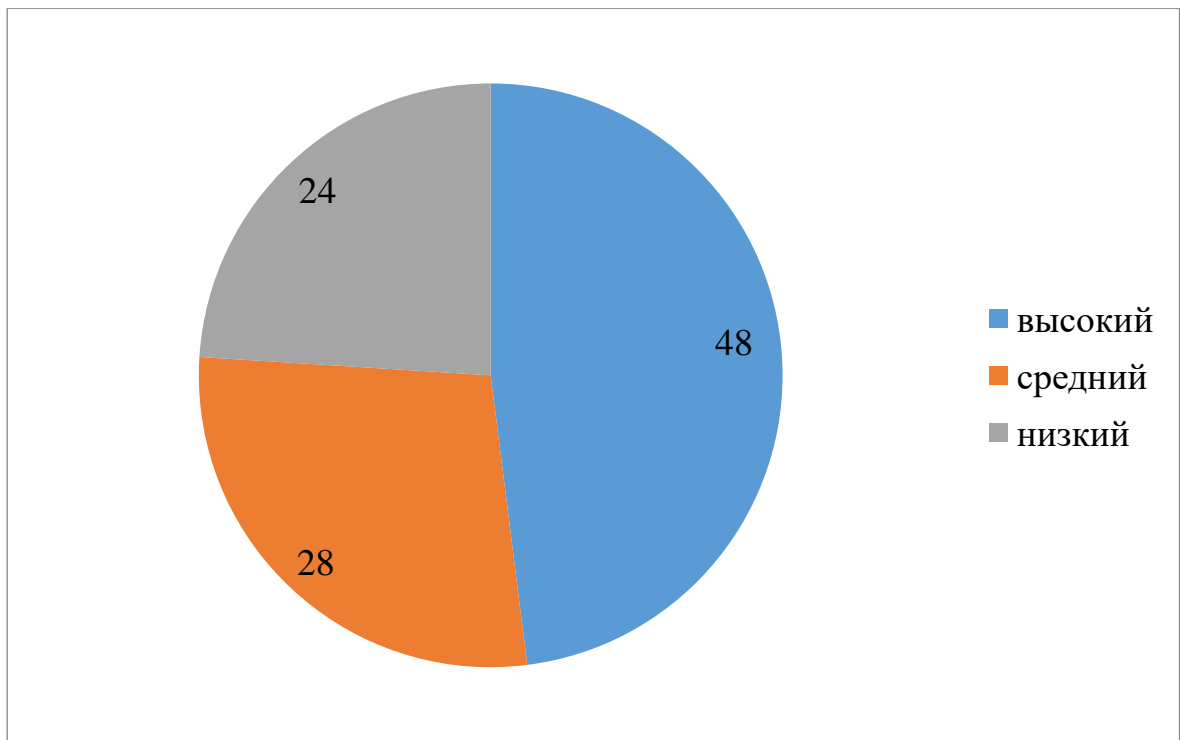


Рисунок 1 – Результаты диагностики ЭГ

В группу с высоким уровнем риска формирования зависимости от компьютерных игр попали 1 учащихся контрольной группы (или 46 %) – рисунок 2.

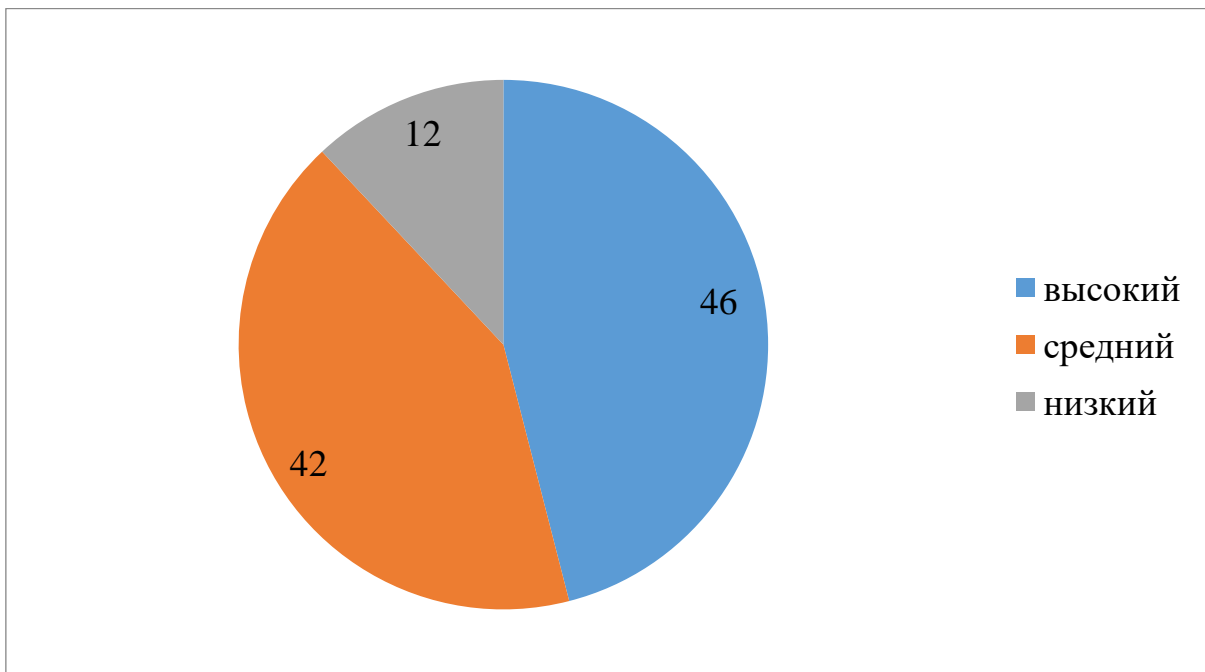


Рисунок 2 – Результаты диагностики КГ

Высокая степень риска говорит о том, что ученик играет на уровне, ведущим к негативным последствиям и высока вероятность

патологического формирования зависимости.

Учащихся со средним показателем уровня формирования зависимости от компьютерных игр – 6 школьников экспериментальной группы (или 28 %) и 10 школьников контрольной группы (или 42 %). Эти ученики играют в компьютерные игры, но могут контролировать свое времяпровождение за компьютером.

Низкий уровень зависимости от компьютерных игр в экспериментальной группе составил 5 учеников (24 %) и в контрольной группе 3 ученика (12 %). У этих учащихся нет никаких зависимостей от компьютерных игр.

Тест для родителей «Определение игровой компьютерной зависимости у младших школьников» (А. В. Котляров).

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

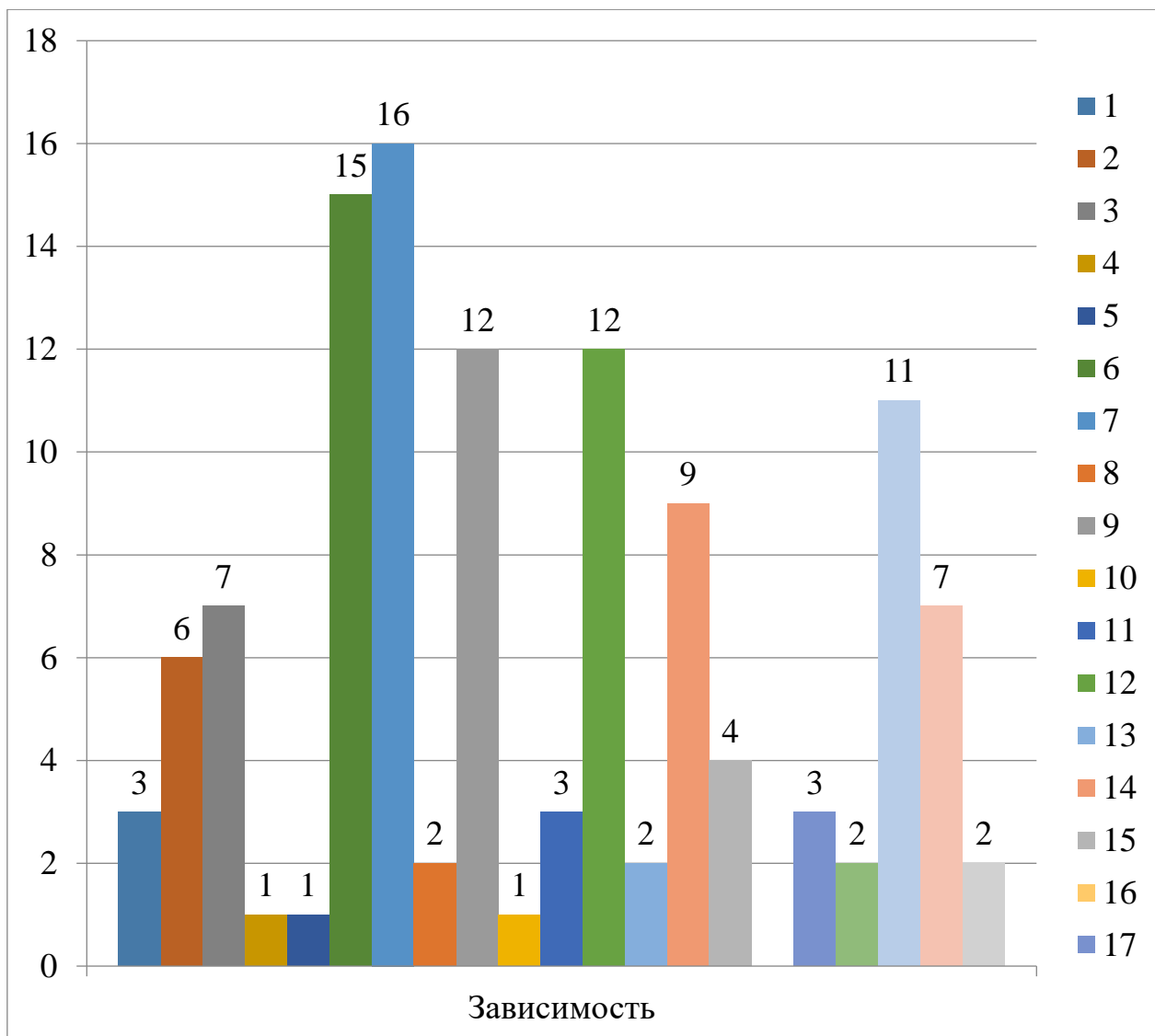


Рисунок 3 – Результаты теста для родителей 3А класс

Таким образом, из 21 опрошенных родителей в ЭГ высокая компьютерная зависимость распределилась в процентном соотношении следующим образом (рисунок 4).

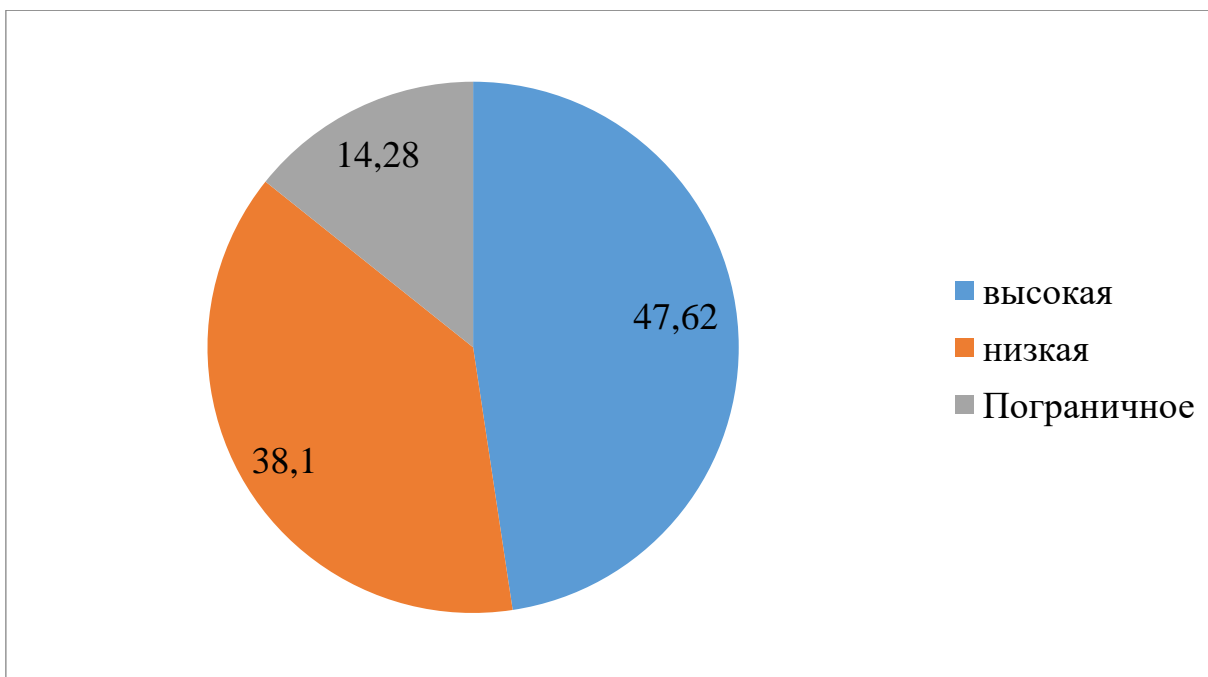


Рисунок 4 – Результат опроса родителей ЭГ

Высокая компьютерная зависимость у 10 детей – или 47,62 %. Учащиеся имеют большой риск, если у них игры на ПК занимают практически все их свободное время; ученики начальной школы думают об играх, о результатах, которых удалось достичь.

У 3 учеников пограничное состояние – 14,28 %. У них игры на ПК стали важной составляющей их жизни; практически все их внимание оказалось сфокусировано на играх, но они в то же время не утрачивают контроля над частотой игр и над временем, которое они тратят обычно на игры

У 7 учащихся – 38,10 % нет компьютерной зависимости. Они в любой момент могут прекратить игру, либо не играют вообще.

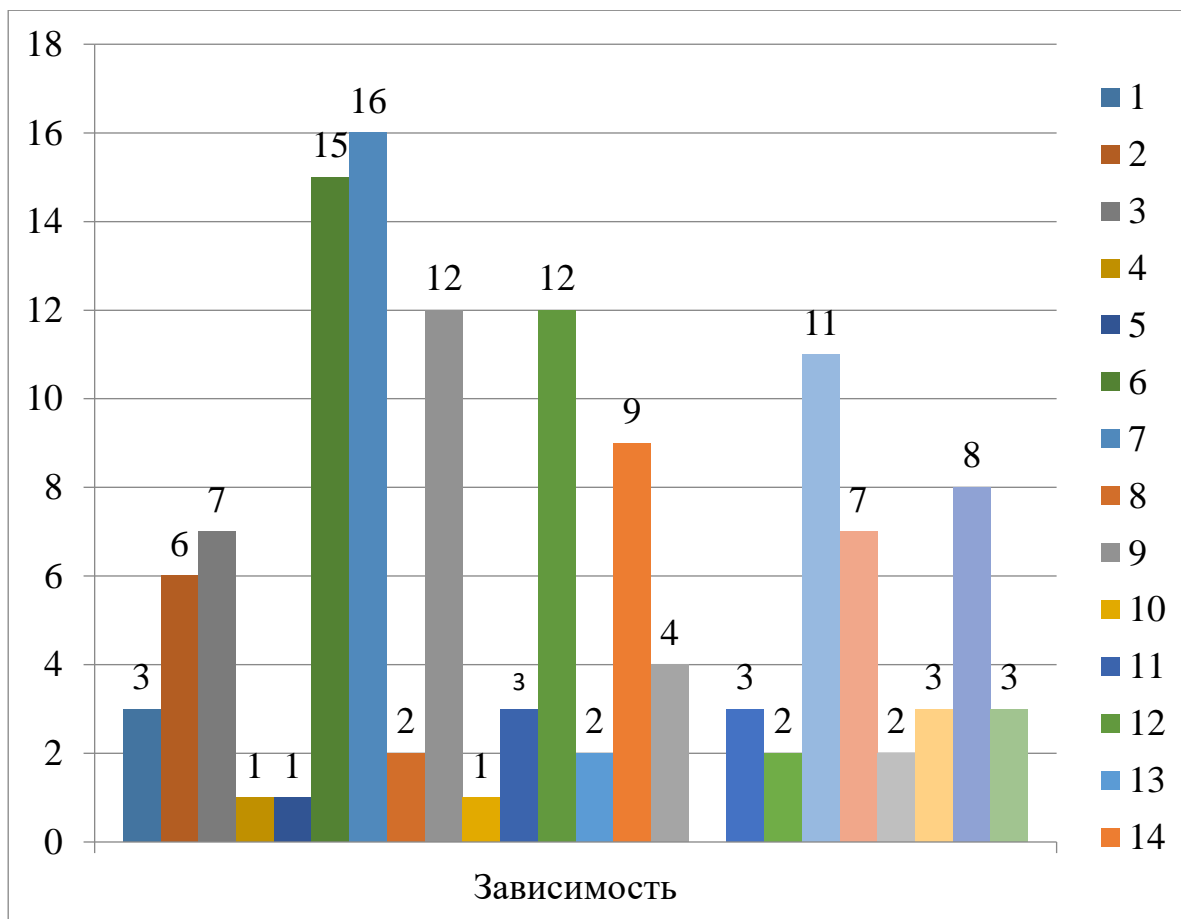


Рисунок 5 – Результаты теста для родителей 3Б класс

Таким образом, из 24 опрошенных родителей КГ высокая компьютерная зависимость у 11 учащихся – или 46 %.

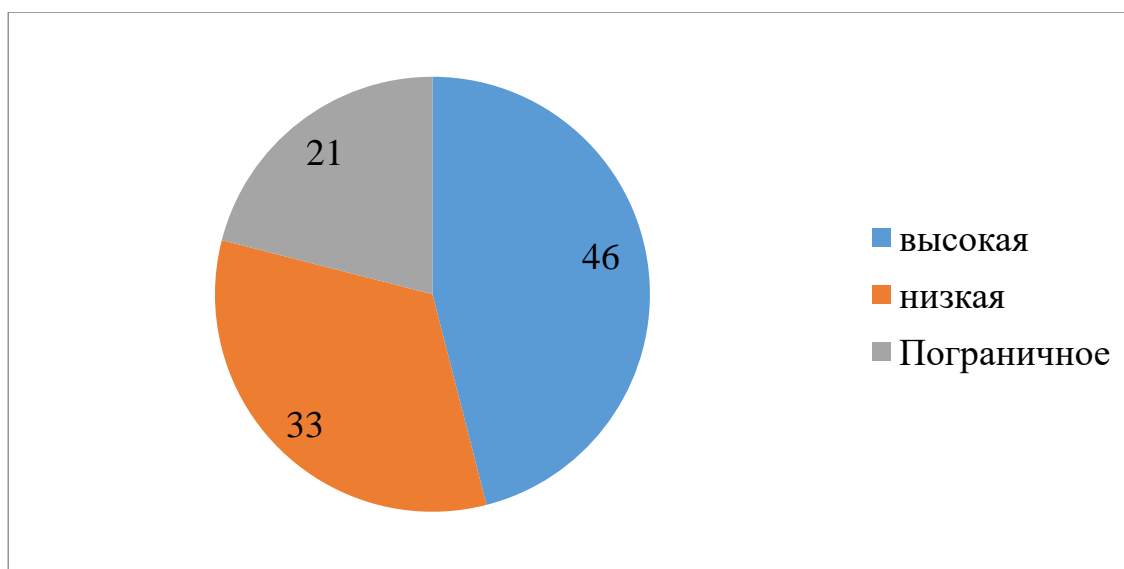


Рисунок 6 – Результат опроса родителей КГ

Учащиеся склонны к риску, игры на ПК занимают у них все их свободное время; они думают об играх, о том, каких результатов им удалось достичь к настоящему времени.

У 5 учащихся выявлено пограничное состояние – 21 %. У них игры на ПК – важная составляющая их жизни; они выбирают те или иные игры, не утрачивая при этом контроля над частотой и временем игры.

У 7 учащихся, что составляет 33 % – нет игровой зависимости. Они в состоянии вовремя прекратить играть, либо не играют вовсе. Они могут играть только ради развлечения.

На основании всех тестирований, можно констатировать необходимость осуществления на практике систематической работы, связанной с обеспечением профилактики зависимости от игр на ПК у учеников начальных классов, поэтому выбрана работа учителя начальных классов во внеурочное время совместно с родителями ребенка.

3.2 Анализ и интерпретация результатов исследования на контрольном этапе эксперимента

Формирующий эксперимент состоял на практике в осуществлении апробации программы работы учителя начальных классов в сфере профилактики зависимости от игр на ПК у младших школьников.

Диагностирование сформированности такой аддикции на момент окончания программы осуществлялась теми же методиками.

Таблица 7 – Результаты тестирования учащихся по методике «Тест Такера на выявление игровой зависимости»

Экспериментальная группа			Контрольная группа		
1	2	3	4	5	6
№	Учащиеся	Баллы	№	Учащиеся	Баллы
1	Ярослав	10	1	Саша (М)	5
2	Соня	2	2	Ваня	9

Продолжение таблицы 7

1	2	3	4	5	6
3	Коля	10	3	Настя	12
4	Полина	1	4	Саша	5
5	Костя	6	5	Вика	5
6	Семен	11	6	Максим	7
7	Аня	5	7	Кристина	4
8	Миша	2	8	Рома	6
9	Маша	6	9	Максим	9
10	Артем	6	10	Макар	5
11	Сева	6	11	Арсений	7
12	Сева	2	12	Арина	4
13	Маша	1	13	Даша	1
14	Даша	4	14	Миша	7
15	Витя	5	15	Илья	10
16	Полина	2	16	Соня	11
17	Леня	7	17	Соня	5
18	Глеб	12	18	Данил	1
19	Аня	10	19	Соня	5
20	Костя	3	20	Вика	9
			21	Ваня	11
			22	Илона	10

Так же как и на констатирующем этапе нашего исследования, мы распределили результаты по 3 группам. Данные приведены ниже.

Таблица 8 – Результаты тестирования учащихся по методике «Тест Такера на выявление игровой зависимости»

Степень риска	Констатирующий этап				Контрольный этап			
	ЭГ		КГ		ЭГ		КГ	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Высокий	10	48	11	46	6	29	10	42
Средний	6	28	10	42	8	38	12	50
Низкий	5	24	3	12	7	33	2	8

Итоговое тестирование показало, что в экспериментальной и контрольной группах уровень компьютерной зависимости снизился.

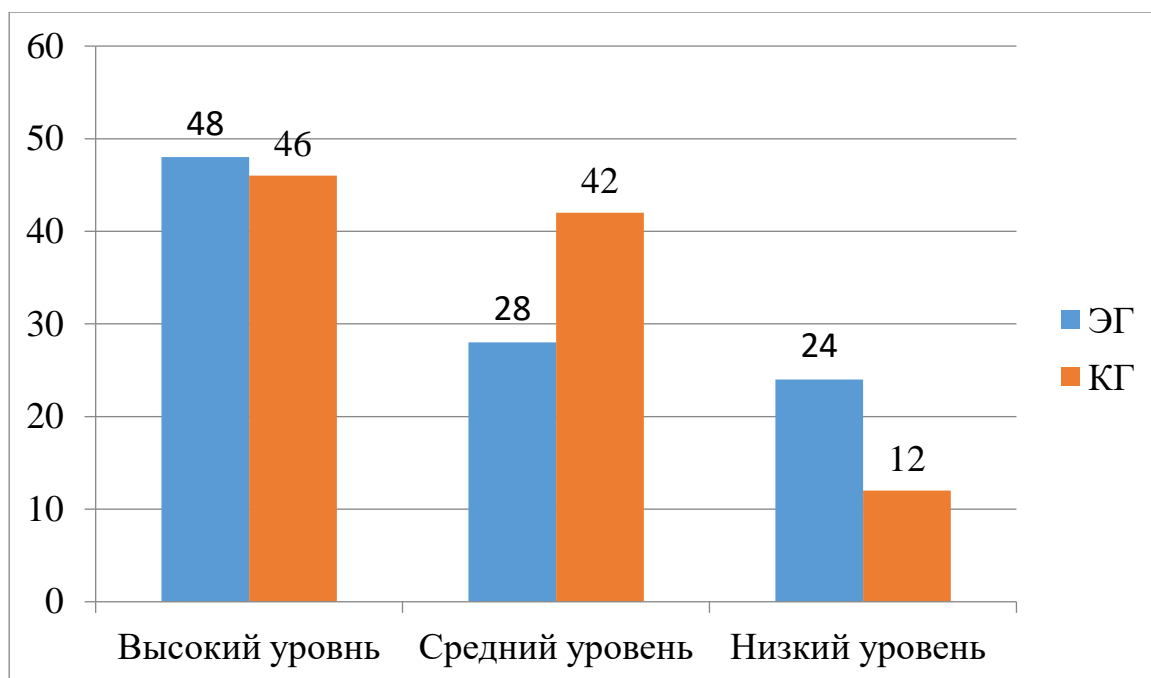


Рисунок 7 – Распределение учащихся по уровням риска формирования зависимости от компьютерных игр у младших школьников по методике «Тест Такера на выявление игровой зависимости» (констатирующий этап).

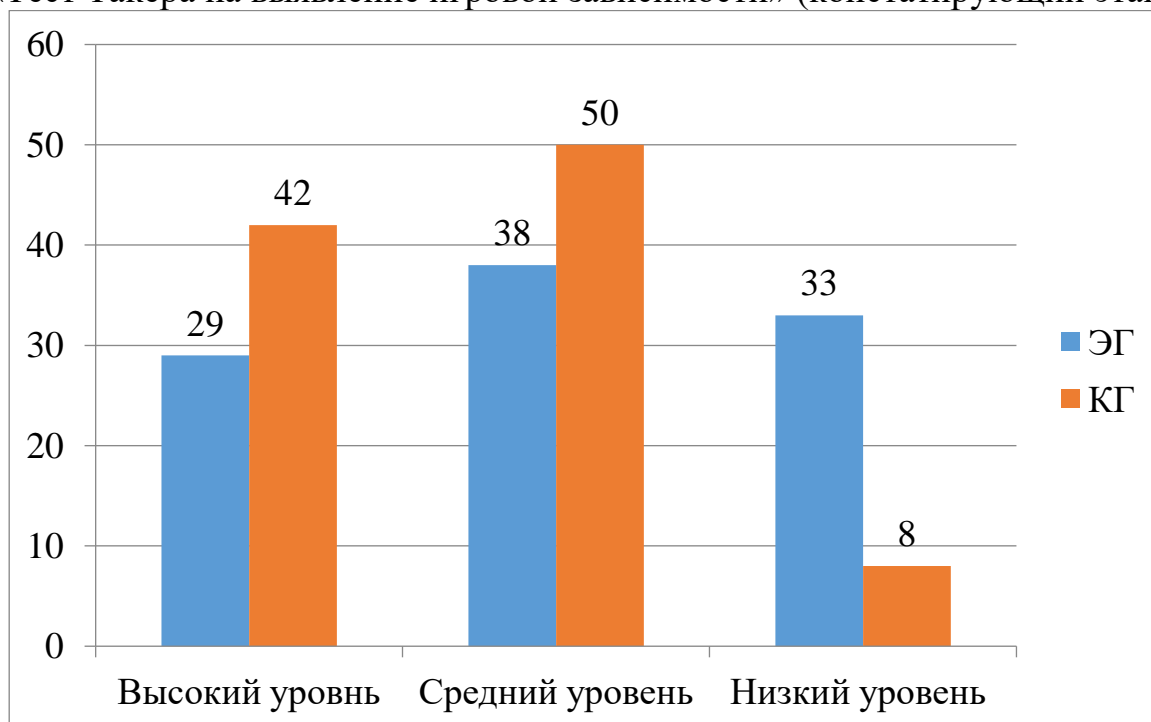


Рисунок 8 – Распределение учащихся по уровням риска формирования зависимости от компьютерных игр у младших школьников по методике «Тест Такера на выявление игровой зависимости» (контрольный этап).

Таким образом, высокий уровень снизился на 19 % в экспериментальной группе, что доказывает эффективность разработанной программы. За счет снижения высокого уровня, вырос средний уровень зависимости в ЭГ на 10 %, и низкий уровень зависимости достиг 33 % в ЭГ (до эксперимента он составлял всего 24 % – вырос на 9 %).

В контрольной группе показатели ниже, но также подтверждают эффективность программы. Высокий уровень снизился на 4 %, средний уровень вырос на 8 %.

Для достоверности результатов программы был использован метод математической статистики t-критерий Стьюдента (таблица 9).

Таблица 9 – Расчет t-критерия Стьюдента

№	Выборки		Отклонения от среднего		Квадраты отклонений	
	В.1	В.2	В.1	В.2	В.1	В.2
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>
1	10	5	4.29	-2.17	18.4041	4.7089
2	2	9	-3.71	1.83	13.7641	3.3489
3	10	12	4.29	4.83	18.4041	23.3289
4	1	5	-4.71	-2.17	22.1841	4.7089
5	6	5	0.29	-2.17	0.0841	4.7089
6	11	7	5.29	-0.17	27.9841	0.0289
7	5	4	-0.71	-3.17	0.5041	10.0489
8	2	6	-3.71	-1.17	13.7641	1.3689
9	6	9	0.29	1.83	0.0841	3.3489
10	6	5	0.29	-2.17	0.0841	4.7089
11	6	7	0.29	-0.17	0.0841	0.0289
12	2	4	-3.71	-3.17	13.7641	10.0489
13	1	1	-4.71	-6.17	22.1841	38.0689
14	4	7	-1.71	-0.17	2.9241	0.0289
15	5	10	-0.71	2.83	0.5041	8.0089
16	2	11	-3.71	3.83	13.7641	14.6689

Продолжение таблицы 9

1	2	3	4	5	6	7
17	7	5	1.29	-2.17	1.6641	4.7089
18	12	1	6.29	-6.17	39.5641	38.0689
19	10	5	4.29	-2.17	18.4041	4.7089
20	3	9	-2.71	1.83	7.3441	3.3489
21	9	11	3.29	3.83	10.8241	14.6689
22		10		2.83		8.0089
23		13		5.83		33.9889
24		11		3.83		14.6689
Суммы:	120	172	0.09	-0.08	246.2861	253.3336
Среднее:	5.71	7.17				

Полученное эмпирическое значение t (1.4) находится в зоне незначимости – это означает, что присутствуют весомые различия между показателями уровня сформированности зависимости от компьютерных игр в экспериментальной и контрольной группах.

Следовательно, разработанная программа деятельности учителя является результативным средством профилактики зависимости от компьютерных игр у младших школьников.

Выводы по главе 3

Проведенное исследование на констатирующем этапе эксперимента показало, что у большинства учащихся высока вероятность патологического формирования зависимости.

В экспериментальной группе 38 % школьников подвержены риску формирования зависимости от компьютерных игр, в контрольной группе так же 38% учащихся подвержены риску формирования данной зависимости. В экспериментальной группе стадия увлеченности составляет 38%, а в контрольной группе – 42 % учащихся. 24 % учащихся в экспериментальной группе не имеют риска формирования зависимости от

компьютерных игр, 20 % учащихся в контрольной группе не имеют риска формирования компьютерной зависимости.

По результатам методики «Тест Такера на выявление игровой зависимости» мы получили следующие данные:

В экспериментальной группе 48 % обучающихся имеют высокий уровень риска сформированности зависимости от компьютерных игр, в контрольной группе 42 %. В экспериментальной группе средний уровень увлеченности составляет 28 %, а в контрольной группе – 38 % учащихся. Не имеют риска формирования зависимости от компьютерных игр, 24 % учащихся в экспериментальной группе, 20 % обучающихся контрольной группы.

Формирующий эксперимент заключается во введении программы деятельности учителя, основным направлением которой является взаимодействие с родителями для предотвращения зависимости от компьютерных игр у учеников начальных классов.

Диагностирование рисков на конец программы осуществляется с использованием тех же методик. По результатам контрольного этапа экспериментальной работы уровень сформированности зависимости от компьютерных игр в экспериментальной и контрольной группах снизился.

Для достоверности результатов программы был использован метод математической статистики t-критерий Стьюдента.

Полученное эмпирическое значение t (1.4) находится в зоне незначимости – это означает, что присутствуют весомые различия между показателями уровня сформированности зависимости от компьютерных игр в экспериментальной и контрольной группах.

Следовательно, разработанная программа деятельности учителя по взаимодействию с родителями является результативным средством профилактики зависимости от компьютерных игр у младших школьников.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Поработав над проблемой плодотворной и успешной организации взаимодействия с родителями по предупреждению игровой компьютерной зависимости у младших школьников, в выпускной квалификационной работе удалось решить все поставленные задачи. А именно:

1. Ученик младшего школьного возраста обладает следующими психолого-педагогическими чертами:

- высокой любознательностью;
- повышенной эмоциональной возбудимостью;
- непоседливостью;
- впечатлительностью;
- эмоциональной отзывчивостью на все яркое, привлекательное, красочное.

2. Для учеников начальных классов присуще «бегство в фантазии». В числе средств этого бегства часто оказываются различные виды игры на ПК. И в итоге у детей начинает формироваться компьютерная зависимость

Компьютерные игры заранее тщательно продуманы от начала и до конца представителями старшего поколения. При этом в расчет не принимаются существующие психологические особенности детей. Вследствие этого у детей часто наблюдаются нарушения успешного формирования личности.

3. Основные направления работы педагога с родителями по профилактике компьютерной зависимости:

- работа с обучающимися;
- работа с родителями обучающихся.

4. Для профилактики была предложена программа деятельности учителя, направленная на взаимодействие с родителями по предупреждению игровой компьютерной зависимости у младших школьников.

Программа внеурочной деятельности взаимодействия с родителями рассчитана на 1 год обучения. Основной целью программы является создание условий по предупреждению игровой компьютерной зависимости у детей младшего школьного возраста и взаимодействие с родителями этих школьников.

Проведенное исследование на констатирующем этапе эксперимента показало, что у большинства учащихся высока вероятность патологического формирования зависимости.

В экспериментальной группе 38 % школьников подвержены риску формирования зависимости от компьютерных игр, в контрольной группе так же 38 % учащихся подвержены риску формирования данной зависимости. Также 38 % учащихся экспериментальной группы и 42 % учащихся в контрольной группе находятся на стадии увлеченности. По итогам 24 % учащихся в экспериментальной группе и 20 % учащихся в контрольной группе не имеют риска формирования компьютерной зависимости.

По результатам методики «Тест Такера на выявление игровой зависимости» мы получили следующие данные:

В экспериментальной группе 48 % обучающихся имеют высокий уровень риска сформированности зависимости от компьютерных игр, в контрольной группе 42 %. Также 28 % учеников экспериментальной группы и 38 % контрольной группы имеют средний уровень развития зависимости. Не имеют риска формирования зависимости от компьютерных игр, 24 % учащихся в экспериментальной группе, 20 % обучающихся контрольной группы.

Формирующий эксперимент заключается во введении программы деятельности учителя, основным направлением которой является взаимодействие с родителями для предотвращения зависимости от компьютерных игр у учеников начальных классов.

Диагностирование рисков на конец программы осуществляется с

использованием тех же методик. По результатам контрольного этапа экспериментальной работы уровень сформированности зависимости от компьютерных игр в экспериментальной и контрольной группах снизился.

Для достоверности результатов программы был использован метод математической статистики t-критерий Стьюдента.

Полученное эмпирическое значение t (1.4) находится в зоне незначимости – это означает, что присутствуют весомые различия между показателями уровня сформированности зависимости от компьютерных игр в экспериментальной и контрольной группах.

Из вышеописанного следует вывод, что цели и задачи выпускной квалификационной работы полностью решены. Программа по взаимодействию с родителями младших школьников по предупреждению игровой компьютерной зависимости проведена не зря и показала положительные результаты.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Алиев, А. А. Компьютерная игровая зависимость детей как педагогическая проблема [Текст] / А. А. Алиев // Мир науки, культуры, образования. – 2016. – № 5 (60). – С. 132.
2. Бережнова, И. Алкоголизм – радость, или Тяжелая болезнь. Свобода от зависимости. Что семья должна знать о наркотиках, компьютерных и азартных играх. Мой созависимый плен. История одного побега [Текст] / И. Бережнова, Л. Кругляк. – Москва : ИГ «Весь», 2016. – 880 с.
3. Вертеховская, А. Д. Влияние компьютерных игр на эмоциональное развитие младшего школьника [Текст] / А. Д. Вертеховская // Молодость. Интеллект. Инициатива Материалы IV международной научно-практической конференции студентов и магистрантов / гл. ред. И. М. Прищепа. – 2016. – С. 265–266.
4. Грибова, А. Н. Младший школьник и интернет: опасное взаимодействие [Текст] / А. Н. Грибова // Актуальные проблемы науки в студенческих исследованиях Сборник материалов XVIII всероссийской студенческой научно-практической конференции с международным участием. – 2017. – С. 214–216.
5. Жукова, М. В. Преемственность между дошкольным и начальным общим образованием в системе профилактики зависимости от компьютерных игр [Текст] / М. В. Жукова // Актуальные проблемы дошкольного образования: современные концепции и технологии дошкольного образования Материалы XV Международной научно-практической конференции. – Челябинск : «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет», 2017. – С. 191–193.

6. Жукова, М. В. Профилактика зависимости от компьютерных игр у младших школьников [Текст] / М. В. Жукова // Современная высшая школа: инновационный аспект. – 2011. – № 1. – С. 69–75.
7. Зайцев, В. В. Интернет-зависимость: реальная патология или норма развития информационного человечества? [Текст] / В. В. Зайцев // Вестник психотерапии. – 2011. – № 40. – С. 24–32.
8. Закирова, А. Р. профилактика работы с подростками с компьютерной зависимостью [Текст] / А. Р. Закирова // Электронный научный журнал «Дневник науки». – 2018. – № 12. – С. 25.
9. Зорин, К. В. «Одержимые». Зависимость: компьютерная, игровая, никотиновая... [Текст] / К. В. Зорин. – Москва : Русский Хронограф, 2012. – 774 с.
10. Иванова, Н. В. Роль компьютерных игр в формировании личности младших школьников [Текст] / Н. В. Иванова // Достижения вузовской науки V Международного научно-исследовательского конкурса, 2018. – С. 128–131.
11. Илюкович, Т. П. Влияние компьютерных игр на социальную адаптацию младших школьников [Текст] / Т. П. Илюкович // Молодежная наука: тенденции развития. – 2017. – № 4. – С. 34–47.
12. Илюкович, Т. П. Компьютерные игры и игровая деятельность младших школьников [Текст] / Т. П. Илюкович // Вестник Барановичского государственного университета. Серия: Педагогические науки, Психологические науки, Филологические науки (литературоведение). – 2018. – № 6. – С. 25–31.
13. Илюкович, Т. П. Негативное влияние компьютерных игр на социализацию младших школьников [Текст] / Т. П. Илюкович // Профилактика саморазрушающего поведения детей и подростков: история, теория и практика Материалы Международной научно-практической конференции. – 2017. – С. 267–274.

14. Илюкович, Т. П. Роль компьютерных игр в формировании социальной идентичности младшего школьника [Текст] / Т. П. Илюкович // Наука и образование: сохраняя прошлое, создаем будущее сборник статей IX Международной научно-практической конференции: в 3 частях. – 2017. – С. 166–169.

15. Касаткина, О. В. Социально-педагогическая деятельность по профилактике игровой компьютерной зависимости у младших школьников [Текст] / О. В. Касаткина // Педагогика и психология в XXI веке: современное состояние и тенденции исследования Сборник материалов VI Всероссийской научно-практической конференции студентов, магистрантов, аспирантов, молодых педагогов, 2018. – С. 24–29.

16. Комкова, Е. И. Влияние компьютерных игр на социальную идентичность младших школьников [Текст] / Е. И. Комкова // Веснік Магілеўскага дзяржаўнага ўніверсітэта імя А. А. Куляшова. Псіхалага-педагагічныя навукі: педагогіка, псіхалогія, методыка. – 2018. № 2 (52) – С. 91–96.

17. Коновалова, А. А. Интернет и компьютерные игры как основной вид досуговой деятельности у современного младшего школьника / А. А. Коновалова // Студенческая наука: современные реалии Сборник материалов II Международной студенческой научно-практической конференции. – 2017. – С. 41–42.

18. Кригер, Е. Э. Особенности картины мира младших школьников, играющих в компьютерные игры строительного жанра (на примере игры в Minecraft) [Текст] / Е. Э. Кригер // Психология формирования личности и коллектива в мире неопределенности коллективная монография. – Москва : 2018. – С. 138–155.

19. Куликова, Т. И. Влияние компьютерной игры на развитие личности младшего школьника [Текст] / Т. И. Куликова // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития

человека Сборник научных статей и материалов международной конференции / под ред. Р. В. Ершовой. – 2016. – С. 229–233.

20. Кутепова, М. Факторы негативных последствий влияния компьютерных игр на младшего школьника [Текст] / М. Кутепова // PR и коммуникационные процессы Материалы IV Межвузовской научно-практической конференции. – 2010. – С. 68–70.

21. Лобастова, Е. И. Особенности проявления и профилактика игровой компьютерной зависимости младших школьников [Текст] / Е. И. Лобастова // Научно-методический электронный журнал Концепт. – 2015. – № Т32. – С. 41–45.

22. Малий, Д. В. Влияние компьютерных игр на школьную успеваемость [Текст] / Д. В. Малий // Опыт экспериментального исследования // Saarbrucken. – 2012. – 200 с.

23. Малий, Д. В. К вопросу об увлеченности компьютерными играми и учебной успеваемости младших школьников / Д. В. Малий // Всероссийский журнал научных публикаций. – 2012. – № 2. – С. 53.

24. Матвеева, Е. И. Деятельностный подход к обучению в начальной школе: урок литературного чтения (из опыта работы) [Текст] / Е. И. Матвеева, И. Е. Патрикеева. – 3-е изд. – Москва : Вита-пресс, 2012. – 200 с.

25. Матуева, И. С. Влияние компьютерных игр на интеллектуальную сферу младших школьников: опыт анализа отечественных и зарубежных исследований / И. С. Матуева // Становление и развитие новой парадигмы инновационной науки в условиях современного общества сборник статей Международной научно-практической конференции. – 2018. – С. 220–222.

26. Методические рекомендации по профилактике игровой, компьютерной и интернет-зависимости [Текст] / И. В. Петрова, Е. В. Меринова, А. Г. Петрова. – Екатеринбург : Министерство общего и профессионального образования Свердловской области Министерство здравоохранения Свердловской области Государственное бюджетное

образовательное учреждение Свердловской области для детей, нуждающихся в психолого-педагогической и медико-социальной помощи, «Центр психолого-педагогической реабилитации и коррекции «Ладо». – 2012. – 150 с.

27. Миронец, О. Н. Особенности проявления игровой компьютерной зависимости у детей младшего школьного возраста [Текст] / О. Н. Миронец // Новая наука: стратегии и векторы развития международное научное периодическое издание по итогам международной научно-практической конференции. – 2017. – С. 50–54.

28. Михайлина, Е. В. Профилактика и преодоление девальвации нравственных ценностей, обусловленной влиянием компьютерных игр на младших школьников (педагогический потенциал русской народной сказки) [Текст] / Е. В. Михайлина // Педагогика искусства. – 2011. – № 2. – С. 178–185.

29. Мищенко, Л. В. Интегративное исследование пологендерного развития индивидуальности детей дошкольного возраста [Текст] / Л. В. Мищенко // St. Louis. – 2013. – № 3. – С. 25.

30. Омаева, С. Г. Психологическое воздействие компьютерных игр на младших школьников [Текст] / С. Г. Омаева // Мир детской психологии глазами студентов сборник материалов научно-практической конференции. ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный педагогический университет». – Махачкала, 2018. – С. 143–150.

31. Палфри, Д. Дети цифровой эры [Текст] / Джон Палфри, Урс Гассер; [пер. с англ. Н. Г. Яцюк]. – Москва : Эксмо, 2011. – 364 с.

32. Панеш, Б. Х. Психологические особенности младших школьников как субъектов учебной деятельности [Текст] / Б. Х. Панеш // «Актуальные проблемы современной педагогической психологии» Материалы конференции, посвященной десятилетнему юбилею кафедры педагогической психологии Адыгейского государственного университета. – Майкоп, 20-24 ноября 2017 года.

33. Панич, О. Е. Особенности мышления младших школьников с разной степенью вовлеченности в компьютерные игры [Текст] / О. Е. Панич // Образовательная среда сегодня: стратегии развития. – 2015. – № 1 (2). – С. 160–162.

34. Пахомова, В. Г. Психологические детерминанты увлеченности компьютерными играми в младшем школьном возрасте [Текст]/ В. Г. Пахомова // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. – 2016. – № 2. – С. 46–57.

35. Пшеничникова, В. А. Влияние компьютерных игр на эмоциональную сферу младших школьников [Текст] / В. А. Пшеничникова // Наука и инновации в XXI веке: актуальные вопросы, открытия и достижения сборник статей победителей III международной научно-практической конференции: в 2 частях. – 2017. – С. 74–76.

36. Пшихопова, З. А. Исследование причин агрессивного поведения младших школьников и их коррекция [Текст] / З. А. Пшихопова // Достижения вузовской науки. – 2015. – № 18. – С. 50–54.

37. Рерке В. И. Особенности ценностно-смысловой сферы личности молодежи с зависимостью от социальных сетей [Текст] / В. И. Рерке // Социокультурная среда в изменяющемся мире: тенденции, проблемы, поиски. – Иркутск : Восточно-Сибирская государственная академия образования, 2014. – С. 177–182.

38. Рерке, В. И. Психологические аспекты проявления и коррекции игровой компьютерной зависимости у младших школьников / В. И. Рерке // Вестник Омского университета. Серия «Психология». – 2016. – № 1. – С. 27–31.

39. Смаглий, Т. И. Влияние компьютерных игр на агрессивность младшего школьника [Текст] / Т. И. Смаглий // В сборнике: Prospects for the Development of Modern Science Materials of the international scientific-practical conference. Editorial Board: Chairman of the Board S. Midelski. – 2016. – С. 336–339.

40. Смирнова, А. К. Влияние компьютерных игр на успеваемость младших школьников в концепции поликультурного развития детей [Текст] / А. К. Смирнова // В сборнике: Региональный подход к поликультурному образованию детей и молодежи материалы Всероссийской научно-практической конференции в рамках V Открытого Регионального научно-методического Симпозиума «Наш мир - мир детства». Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н. И. Лобачевского, Арзамасский филиал, 2016. – С. 111–120.

41. Смирнова, Е. А. Особенности семейного воспитания при Интернет-зависимости [Текст] / Е. А. Смирнова // Материалы 13-й научно-практической конференции «Актуальные вопросы психиатрии, наркологии и медицинской психологии». – 2011. – С. 23.

42. Соколовская, О. К. Увлеченность компьютерными играми младших школьников как фактор проявления агрессивности [Текст] / О. К. Соколовская // Человек в техносреде: конвергентные технологии, глобальные сети, Интернет вещей. Сборник научных статей. Вологда, 2014. – С. 77–80.

43. Солдатова, Г. О. Пойманные одной сетью. Социально-психологическое исследование представлений детей и взрослых об Интернете [Текст] / Г. О. Солдатова. – 3-е изд. – Москва : ФРИ, 2012. – 320 с.

44. Сорока, О. К. Профилактика зависимости от компьютерных игр у младших школьников средствами формирования совладающего поведения [Текст] / О. К. Сорока // European Scientific Conference сборник статей XII Международной научно-практической конференции. – 2018. – С. 137–140.

45. Фалимонова, Н. В. Влияние увлечения компьютерными играми на развитие младших школьников [Текст] / Н. В. Филимонова // Наука и инновации в XXI веке: актуальные вопросы, открытия и достижения

сборник статей победителей III международной научно-практической конференции. – 2017. – С. 38–40.

46. Фатихова, Л. Ф. Социально-коммуникативное развитие детей с овз использованием компьютерных игр [Текст] / Л. Ф. Фатихова // Воспитание и обучение детей младшего возраста. – 2016. – № 5. – С. 955–957.

47. Федоров, А. Ф. Проблемы игровой компьютерной интернет-зависимости у подростков [Текст] / А. Ф. Федоров // Молодой ученый. – 2013. – № 5. – С. 785–789.

48. Фомичева, Е. В. Компьютерная зависимость младших школьников как психолого-педагогическая проблема [Текст] / Е. В. Фомичева // Осовские педагогические чтения «Образование в современном мире: новое время - новые решения». – 2014. – № 1. – С. 218–222.

49. Цой, Н. А. Низкий самоконтроль как один из детерминирующих социальных факторов феномена интернет-зависимости [Текст] / Н. А. Цой // Журнал социологии и социальной антропологии. – 2013. – № 4. – С. 72–85.

50. Цыбульская, Я. О. Зависимость от компьютерных игр как один из видов отклоняющегося поведения у младших школьников [Текст] / Я. О. Цыбульская // В сборнике: Наука и инновации в XXI веке: актуальные вопросы, открытия и достижения сборник статей победителей III международной научно-практической конференции. – 2017. – С. 80–82.

51. Чибухашвили, О. А. Предупреждение развития компьютерной аддикции у детей младшего школьного возраста [Текст] / О. А. Чибухашвили // Вестник Елецкого государственного университета им. И. А. Бунина. – Елец, 2015. – С. 122–127.

52. Чичерина, А. В. Игровая компьютерная зависимость у подростков [Текст] / А. В. Чичерина // Научный альманах. – 2015. – № 12. – 3 (4). – С. 310–316.

53. Шавыркина, Е. В. Состояние готовности студентов педвуза к деятельности по предупреждению игровой (компьютерной) зависимости младших школьников [Текст] / Е. В. Шавыркина // Политематический сетевой электронный научный журнал Кубанского государственного аграрного университета. – 2012. – № 75. – С. 874–888.

54. Шайдулина, А. Ф. Интернет-зависимость – новая форма аддиктивного поведения подростков [Текст] / А. Ф. Шайдулина // Вопросы психологии. – 2011. – № 4. – С. 79–87.

55. Шибкова, О. В. Показатели психофизиологического развития детей с повышенным уровнем тревожности в условиях умственных нагрузок и коррекционных воздействий [Текст] / О. В. Шибкова // Научно-спортивный вестник Урала и Сибири. – 2016. № 1 (9). – С. 43–48.

56. Щелина, Т. Т. Психологическая характеристика подростков с зависимостью от онлайн-игр [Текст] // Профилактическая и коррекционная работа с детьми «группы риска»: опыт, проблемы и перспективы Материалы Всероссийской заочной научно-практической конференции с международным участием. – Арзамас : Арзамасский филиал ННГУ, 2016. – С. 330–338.

57. Шишкина, К. И. К вопросу о важности работы учителя с семьей младшего школьника по профилактике компьютерной зависимости [Текст] / К. И. Шишкина // Сборники конференций НИЦ социосфера. – Прага : Vedecko vydavatelske centrum Sociosfera-CZ, 2016. – С. 85–87.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

«Тест Такера на выявление игровой зависимости» (модифицированный и адаптированный психологом И. А. Коньгиной)

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

- а) никогда; б) иногда;
- в) чаще всего; г) почти всегда.

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

- а) никогда; б) иногда;
- в) чаще всего; г) почти всегда.

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

- а) никогда; б) иногда;
- в) чаще всего; г) почти всегда.

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

- а) никогда; б) иногда;
- в) чаще всего; г) почти всегда.

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

- а) никогда; б) иногда;
- в) чаще всего; г) почти всегда.

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

- а) никогда; б) иногда;
- в) чаще всего; г) почти всегда.

7. Критиковали тебя когда-нибудь за твое пристрастие к

компьютерным играм, даже если ты считал эти замечания несправедливыми?

- а) никогда; б) иногда;
- в) чаще всего; г) почти всегда.

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

- а) никогда; б) иногда;
- в) чаще всего; г) почти всегда.

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

- а) никогда; б) иногда;
- в) чаще всего; г) почти всегда.

ПОДСЧЕТ БАЛЛОВ «НИКОГДА» – 0, «ИНОГДА» – 1, «ЧАЩЕ ВСЕГО» – 2, «ПОЧТИ ВСЕГДА» – 3. Баллы за ответы последствий на все 9 вопросов суммируются. 0 – 2 баллов – компьютерной зависимости нет. 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).

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Таблица Б.1 – Тест «Определение зависимости от компьютерных игр»

А. В. Котлярова

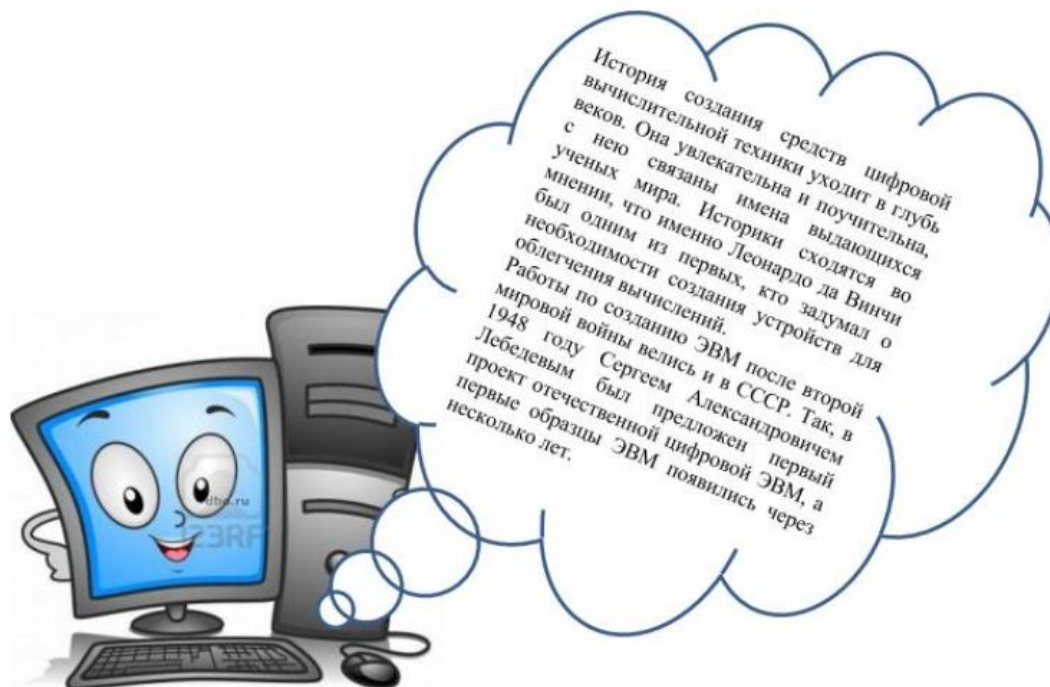
Утверждение	«да»	«нет»
Ребенок испытывает затруднения, раздражается, грустит при необходимости закончить компьютерную игру		
Ради компьютерной игры ребенок жертвует времяпровождением с родителями, друзьями		
Ребенок преимущественно находится в хорошем настроении, занимаясь компьютерными играми		
Из-за компьютерной игры ребенок пренебрегает сном		
Игра за компьютером – главное средство для снятия стресса у ребенка		
После компьютерной игры у ребенка возникают головные боли		
В обычной жизни ребенок испытывает пустоту, раздражительность, подавленность, которые исчезают при игре за компьютером		
При помощи игры за компьютером ребенок достигает жизненных целей, решает проблемы		
После компьютерной игры у ребенка возникают нарушения аппетита, стула		
Из-за компьютерной игры у ребенка наблюдаются проблемы с учебой (у взрослого с работой), но он продолжает играть в нее		
Из-за компьютерной игры ребенок пренебрегает питанием		
Ребенок испытывает потребность проводить за игрой все больше времени		
Из-за компьютерной игры ребенок пренебрегает личной гигиеной		
Во время компьютерной игры ребенок полностью отрешается от реальной действительности, целиком переносясь в мир игры		
После компьютерной игры у ребенка возникает сухость слизистой оболочки глаз		
Из-за компьютерной игры у ребенка появляются проблемы в семье, в отношениях с людьми, но он продолжает играть		
Игра за компьютером служит ведущим средством для достижения комфортного состояния ребенка		

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

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Примеры занятий программы

Занятие № 1



1. Подпиши основные части компьютера



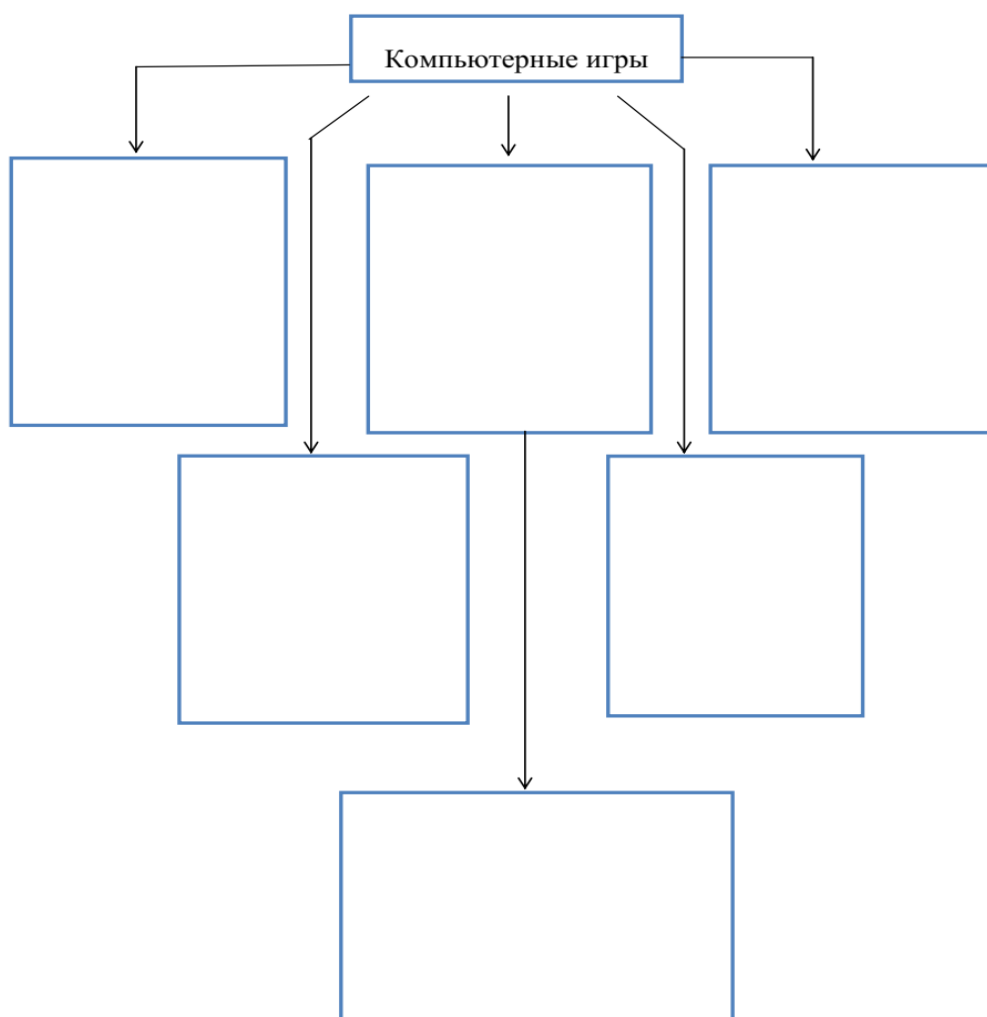
2. Каждому термину, указанному в левой колонке, поставьте в соответствие его описание, приведенное в правой колонке.

Информация	Устройство для ввода информации путем нажатия клавиш
Процессор	Сведения об интересующем вас предмете
Мышь	Устройство для быстрого перемещения по экрану и выбора нужной информации
Клавиатура	Используется для длительного хранения информации
Принтер	Устройство, предназначенное для вычислений, обработки информации и управления работой компьютера
Монитор	Устройство для печати информации на бумаге
Жесткий диск	Устройство визуального отображения информации

3. С помощью родителей составь памятку «Правила работы за компьютером»

Занятие №2. «Опасное влияние компьютерных игр на организм человека»

1. Заполни таблицу «Классификация компьютерных игр»



2. Просмотр короткого фильма «Что же все-таки влекут за собой компьютерные игры?».

Занятие №3. «Суд над компьютерными играми»

Судья – лицо, входящее в состав суда и осуществляющее правосудие;

Прокурор – главный законный представитель обвинения.

Обвинение – сторона, отвечающая за изложение доводов против лица, обвиняемого в совершении преступления, в ходе судебного разбирательства

Адвокат – это юрист, имеющий высшее юридическое образование, которое дает право участвовать в качестве защитника в уголовном процессе.

Нужно придумать перечень фактов для защиты и для обвинения.