

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**
Балашовский институт (филиал)

Кафедра безопасности жизнедеятельности

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ
У ОБУЧАЮЩИХСЯ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ**

Автореферат бакалаврской работы

студента 4 курса 441 группы
направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»,
профиля «Безопасность жизнедеятельности»,
факультета физической культуры и безопасности жизнедеятельности
Меринова Андрея Юрьевича

Научный руководитель:

доцент кафедры

безопасности жизнедеятельности _____ А.В. Смотров

(подпись, дата)

Зав. кафедрой безопасности жизнедеятельности,

кандидат медицинских наук,

доцент _____ Н.В. Тимушкина

(подпись, дата)

Балашов 2020

ВВЕДЕНИЕ

В связи с быстрым развитием научно-технического прогресса появились такие чудеса технического прогресса, как компьютер. За ними появились различные полезные приложения, например Microsoft Word для помощи в работе с документами, а так же разные развлекательные игры, которые сразу нашли массу поклонников и влекут за собой негативный характер. С усовершенствованием компьютерных технологий, программисты стали разрабатывать реалистичные игры с хорошей графикой и звуком. С каждым годом растет число фанатов компьютерных игр. В народе их называют «геймерами». Основная деятельность данных людей - игра на компьютере. У геймеров узкий круг социальных контактов. Их деятельность направлена на удовлетворения игрового процесса. Со временем у геймеров возникает такая патология как, игромания.

Среди геймеров есть те, которые относятся к своей увлеченности спокойно и понимают, что игра – это не жизнь. Одна у большинства другие мнения, игра – жизнь, где все зависит от него. Вот здесь начинаются серьезные проблемы. Игра правит человеком, его эмоциями, действиями в жизни, происходит отвыкание от живого общения.

В связи со вспышкой пандемии COVID-19 возрос оборот платежей за покупку компьютерных игр и внутри игровых ресурсов. По данным «Яндекс. Деньги», в апреле платежный оборот вырос на 20%, аналитики считают это с режимом самоизоляции.

Проблема игромании в последние десятилетия приняла весьма большой масштаб, так с ноября 2018-го по ноябрь 2019 года в городах-миллионниках России практически удвоилось количество компьютерных клубов и киберспортивных арен. В 15 городах-миллионниках год к году их стало больше на 79%, до 417 заведений.

Несовершеннолетние наиболее подвержены игромании. Детское мышление и нервная система не сформированы, поэтому зачастую у детей-игроманов нарушается привычный ритм жизни. В такой период наиболее

важным является для родителей и учителей оказание максимальной помощи ребенку в преодолении этой проблемы.

Цель исследования — разработать и апробировать сайт по предупреждению игромании у подростков в общеобразовательной среде.

Объект исследования — учебно-воспитательный процесс.

Предмет — предупреждение игровой зависимости у обучающихся в образовательной организации.

Задачи:

1) проанализировать проблему формирования игровой зависимости у обучающихся подросткового возраста;

2) провести исследование компьютерной и игровой зависимости подростков.

3) разработать сайт для профилактики игромании у обучающихся.

Методы исследования:

— теоретический: анализ литературы;

— эмпирические: анкетирование, тестирование;

— статистико-математическая обработка данных.

База исследования – МОУ «Подгорненская СОШ» имени Героя Советского Союза Павла Ивановича Чиркина.

Структура работы: Бакалаврская работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, списка используемых источников и приложения.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе «Теоретические аспекты предупреждения игровой зависимости обучающихся» уточняются понятия «игровая зависимость», «игроман», «геймер», виды и профилактика игровой зависимости, а так же психофизиологические особенности подросткового и юношеского возраста игромана.

В конце XX века начали изучать игроманию в США. По другому игровую зависимость называют — лудомания. Этот термин ввела американская психиатрическая ассоциация в 1980 году. Лудомания – патологическая зависимость к игре.

Актуальность проблемы заключается в следующем, с развитием компьютера и интернета выходят на свет большое количество разнообразных игр. Современные компьютеры достигли большого уровня развития, что дает возможность программистам делать игры с хорошей графикой, похожую на реальную жизнь, и качественным звуковым оформлением. Из-за онлайн игр дети, подростки, молодежь и даже взрослые люди проводят очень много времени в виртуальном мире, что часто отдают предпочтение не живому общению или прогулки на улице с друзьями, а виртуальному миру в интернете. Люди, которые проводят большое количество времени за компьютерными играми называют геймерами. За частую у них проявляется игровая зависимость.

Игровая зависимость или игромания – психологическая зависимость людей к различным видам игровой деятельности, включающие в себя азартные, компьютерные, телефонные, а так же иные игры, которые могут вызвать к себе привыкание.

К видам игромании относят:

1. Игры в карты на деньги;
2. Игра в наперстки;
3. Розыгрыши в лотереи;
4. Рулетка;
5. Букмекерские ставки;
6. Пари, споры;
7. Компьютерные, телефонные игры.

Игроман — это человек у которого развита зависимость к различным видам игровой деятельности.

Геймер — человек, играющий в видеоигры, хотя сначала геймерами называли тех, кто играет только в ролевые или военные игры.

Профилактика игромании – это ряд воспитательных педагогических мероприятий направленные на предупреждение угрозы формирования игровой зависимости и обеспечение устойчивости к агрессивному воздействию информационной среды.

Программы по профилактике игровой зависимости у школьников рассчитаны на возраст 12 – 16 лет. В ней принимают участие педагоги-специалисты образовательного учреждения, родители школьников и все это реализуется в учебном заведении.

Выделяют несколько работ по профилактике игромании:

1) работа со школьниками включает в себя: классные часы посвященные теме «компьютер: за или против» и конкурсы на тему «я и моя жизнь»

2) работа с родителями: различные выступления на родительских собраниях с темами о вреде игровой зависимости; консультации семей по вопросам связанных с игроманией.

3) работа с педагогами-специалистами: выступления на методическом совете учебного заведения.

Подросток, страдающий игровой компьютерной зависимостью, как правило, уделяет меньше внимания учебе и исполнению различных социальных функций. Неопрятный вид и очевидная отчужденность «компьютерщиков» делает их непривлекательными для общества, что в свою очередь усугубляет конфликт между обществом и человеком, страдающим игровой компьютерной зависимостью.

В результате продолжительного пребывания за компьютером в ущерб общению с близкими, сверстниками деформируется психика ребенка, ухудшается его физическое состояние. Среди последствий такого поведения необходимо отметить следующее: деградация социальных связей личности,

чрезмерная агрессивность, асоциальное поведение, невозможность самовыражения, проблемы в семье и школе.

Во второй главе «Методические аспекты предупреждения игровой зависимости в общеобразовательной организации» представлены результаты исследования, проведенного на базе МОУ «Подгорненская СОШ» имени Героя Советского Союза Павла Ивановича Чиркина. (МОУ «Подгорненская СОШ» им. П.И. Чиркина). В исследовании приняли участие обучающиеся 6-9 классов (13-16 лет) — 30 человек. Целью исследования являлось определение уровня игровой зависимости у подростков.

Для диагностики мы использовали следующие методики: «Тест на выявление игровой зависимости» Роберта Такера, анкетирование для выявления степени преобладания игровой зависимости подростков, «Скрининговая диагностика компьютерной зависимости», а так же беседа с родителями.

По результатам исследований были сделаны выводы, что играют в компьютерные игры 80% (24 чел), а 20% (6 чел) респондентов практически не играют.

Была выявлена возможность развития игромании у обучающихся: 17% (5 чел) из респондентов не имеют негативных последствий от компьютерных игр, 47% (14 чел) играют на уровне, который может привести к негативным последствиям, 36% (11 чел) играют на уровне, ведущим к негативным последствиям, контроль над пристрастием к компьютерным играм уже потерян, возможна высокая опасность патологического формирования игромании.

По результатам беседы с родителями было выявлено, что более 60% детей имеют отклонения в эмоциональной сфере. У компьютера дети становятся вспыльчивыми, эмоционально неустойчивые, раздражительные, с долгой разлукой с игрой могут впасть в стрессовую ситуацию.

На основании результатов проведенных исследований были разработаны рекомендации и электронное учебное пособие (сайт) для профилактики игровой зависимости среди подростков.

Рекомендации по профилактики игровой зависимости включают в себя такие формы работы как:

1. Организация классных часов и беседы, просмотры видеороликов с привлечением учителя ОБЖ и родителей.

2. Вовлечение детей в спортивную и творческую деятельность. Смена деятельности и увлечение детей подверженных данному риску, помогут переключить сознание ребенка на другие увлечения.

3. Предварительная работа с родителями обучающихся, к примеру в форме бесед, объяснять всю значимость проблемы игромании у ребенка.

4. Организация тренингов на расслабление эмоционального состояния обучающихся.

5. Работа с семьей ребенка, у которого наблюдаются признаки игромании.

Содержание электронного пособия для изучения.

Электронное учебное пособие необходимо для самостоятельной работы учащихся потому, что он:

— облегчает понимание изучаемого материала за счет иных, нежели в печатной учебной литературе, способов подачи материала: индуктивный подход, воздействие на слуховую и эмоциональную память и т. п.;

— допускает адаптацию в соответствии с потребностями учащегося, уровнем его подготовки, интеллектуальными возможностями и амбициями;

— освобождает от громоздких вычислений и преобразований, позволяя сосредоточиться на сути предмета, рассмотреть большее количество примеров;

— предоставляет возможности для самопроверки на всех этапах работы;

— дает возможность красиво и аккуратно оформить работу и сдать ее

преподавателю в виде файла или распечатки;

— выполняет роль бесконечно терпеливого наставника, предоставляя практически неограниченное количество разъяснений, повторений, подсказок.

К дополнительным особенностям электронного пособия по сравнению с печатным учебником следует отнести:

— возможность включения в учебник аудио - файлов, в частности, для сближения процесса работы с учебником и прослушивания лекций этого же преподавателя;

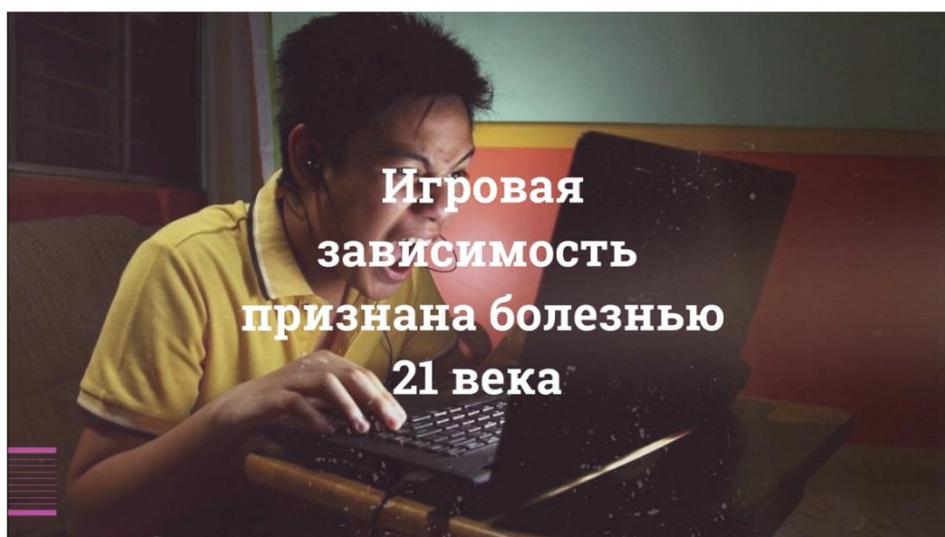
— возможность включения в состав учебника фрагментов видеofilмов для иллюстрации определенных положений учебника;

— включение в состав пособия интерактивных фрагментов для обеспечения оперативного диалога с обучаемым.

Электронное учебное пособие «Профилактика игровой зависимости среди подростков» представлен в виде сайта, который в свою очередь состоит из 7 тем.

В первой теме «Главная» идет краткое описание описание сайта, а так же написаны некоторые факты и признаки игровой зависимости у детей.

Профилактика игровой зависимости среди обучающихся 6-9 классов



ГЛАВНАЯ
Для чего создан сайт
Основные термины проекта
Психические особенности подростков
Программа профилактики
Работа с учениками
Обратная связь

Рис. 1 «Главная»

Во второй теме «Для чего создан сайт» прописана цель создания сайта

В третьей теме «Основные термины проекта» прописаны термины проекта.

В четвертой теме «Психологические особенности подростков» прописана психологическая особенность от игромании, а так же 4 стадии зависимости и их характеристика.

В пятой теме «Программа профилактики» прописаны программа, состоящая из работы с учениками и работы с родителями.

В шестой теме «Работа с учениками» прописаны задания для учеников, такие как просмотр и обсуждение видео и фильмов, написание сочинения на тему «Мой мир без компьютерных игр», решение кроссворда, прохождение теста и анкеты.

В седьмой теме «Обратная связь» размещена функция «Оставить отзыв», там ученики могут оставить свою оценку сайту, написать плюсы и минусы сайта, а так же предложить свои идеи по проекту.

Оставьте отзыв

Имя

Фамилия

Эл. почта

Телефон

Оцените наш сайт

Отлично

Хорошо

Плохо

Что вам понравилось?

ГЛАВНАЯ
Для чего создан сайт
Основные термины проекта
Психические особенности подростков
Программа профилактики
Работа с учениками
Обратная связь

Рис 2. «Обратная связь»

Исходя из тематики положительными сторонами являются:

— возможность корректировки, дополнения и исправления информации в любое время;

— может содержать несколько уровней сложности (адаптация материала не только для старших классов, но и на 6-9 классы);

— возможность использования дополнительных (по сравнению с печатным изданием) средств воздействия на обучаемого (мультимедийное издание), что позволяет быстрее осваивать и лучше запоминать учебный материал.

Среди недостатков можно выделить:

— сайт не всегда бывает доступным, возможно будет выдавать ошибку на вредоносный интернет ресурс.

— требует наличие компьютера и выхода в сеть Интернет.

Данные мероприятия помогут свести до минимума детей подверженных данному явлению.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игромания - одна из серьезнейших социальных проблем современности. Игромании могут быть подвержены люди любого возраста, но особенно остро стоит вопрос среди подростков и юношества. Маниакальное желание поучаствовать в игре, несмотря на все социальные последствия (потеря близких и работы, наличие неадекватного поведения и агрессии и т.д.) - основной признак игромании. Следовательно, проблема игромании - это комплексная проблема, где отводится равное место, наряду с психологическими, педагогическими и социальными составляющими.

Зависимость от компьютерных игр - форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении компьютерными играми, которая поражает преимущественно молодую часть населения, в период их активной социализации и усвоения социальных ролей. Особенность этой формы зависимости состоит в том, что ребенок полностью погружается в смоделированную компьютером реальность,

"перевоплощается" в управляемого им героя и полностью теряет связь с окружающим его социумом. Вследствие чего у ребенка развивается социальная дезадаптация.

Патологическое пристрастие к компьютерным играм вызывает значительные проблемы, связанные с социализацией детей, физическим и даже психическим здоровьем: появляется раздражительность, агрессивность, импульсивность, быстрая утомляемость, неспособность переключаться на другие развлечения, чувство мнимого превосходства над окружающими, нарушается сон, пропадает желание общения с кем-либо. При этом страдают, прежде всего, дети с неустойчивой психикой, причинами могут стать постоянные конфликты между родителями, эмоционально-психологическое напряжение в семье, недостаток общения с родителями, конфликтные отношения со сверстниками и одноклассниками.

Было проведено исследование компьютерной игровой зависимости в молодежной среде, на примере подростков школы МОУ «Подгорненская СОШ» им. П. И. Чиркина: проведена оценка актуальности проблемы игромании, уровня информированности о проблеме, а также влияние компьютерных игр на эмоциональное состояние подростков.

Результаты исследования показали достаточный уровень информированности подростков о серьезности проблемы игровой зависимости: что играют в компьютерные игры 80% (24 чел), а 20% (6 чел) респондентов практически не играют. Выяснено, что 37% (11 чел) опрошиваемых проводят за компьютерными играми до 1 часа в день, 63% (19 чел) 2-5 часа в день. Большинство опрошенных подростков осознают негативное воздействие игровой зависимости на человека, но несмотря на это, они продолжают играть.

Следовательно, с такими детьми необходимо вести профилактические, воспитательные, психолого-педагогические мероприятия, с целью предупреждения формирования у них игровой зависимости. Для этого необходимо привлекать подростков в процессы, не связанные с

компьютерной деятельностью, путем пропаганды здорового образа жизни, формирования «антизависимых» установок, изменения ценностного отношения несовершеннолетних к данной проблеме и формирования их личной ответственности за свое поведение.

Нами был разработан электронный сайт и программа профилактики игровой зависимости, которая прописана на сайте. По работе на сайте привлекаются обучающиеся.