

Программа включает следующие тематические модули: народный календарь природы; народный календарь праздников; осенний цикл праздников: Осенины, Кузьминки, Покров, осенние посиделки и др.; зимний цикл праздников: Рождество, Масленица, дополнительно: День рождения домового, Екатерина Санница и др.; весенний цикл праздников: «Пробуждение природы», Свистунья, Сороки – прилет птиц, Пасха, дополнительно: Троица, пробуждение домового и др.; основы театрального искусства.

Освоение материала происходит в процессе практической и творческой деятельности.

I. В начале года проводится собрание, на котором обсуждается план работы на год. Происходит выбор праздников, устанавливаются сроки их проведения.

II. На втором этапе начинается непосредственная подготовка к празднику: создается сценарий, включающий в себя народные песни, игры, танцы.

III. На следующем этапе дети должны понять задачи, осознать свою роль в процессе подготовки и проведения праздника, чтобы в ходе разучивания стихов, постановки танцев, подготовки зала они видели и понимали, для чего они это делают.

IV. После определения целей и задач начинается непосредственная работа по разучиванию репертуара (стихов, песен, постановки танцев, народных игр, пословиц и поговорок, обрядов и т. д.), оформлению зала, уличных площадок, парков, изготовлению праздничной атрибутики и костюмов.

V. В день праздника даются последние рекомендации и советы детям, участвующим в организации и проведении мероприятия. Важно, чтобы каждый ребенок осознавал свою роль в празднике.

VI. Подведение итогов. Рефлексия. На этом этапе закрепляются наиболее содержательные и красочные впечатления, связанные с тематикой праздника.

Выводы, полученные в ходе проведения исследования, заключаются в следующем:

1. Приобщение младших школьников к народной культуре – приоритетное направление в работе школы, осуществляющееся с учетом возраста учащихся, имеющее конечной целью формирование гармонично развитой личности, патриота своей страны.

2. Несмотря на оживление в школах работы по приобщению младших школьников к народной культуре, ее уровень, как правило, остается достаточно низким.

4. Для систематизации работы по приобщению младших школьников к народной культуре необходима программа, обеспечивающая организацию познавательной, творческой, практической деятельности учащихся, использование и сочетание инновационных и традиционных форм, активных методов и приемов работы, непрерывность и последовательность в изложении материала.

5. Целенаправленная систематическая работа, проводимая в рамках специально разработанной экспериментальной программы по приобщению младших школьников к народной культуре, способствует значительному повышению уровня знаний и интереса к народной культуре у младших школьников.

ИГРОВАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ: СТАДИИ И ПРИЧИНЫ

Жданович А. А. (УО БГПУ им. М. Танка, Минск)

Научный руководитель – Е. К. Погодина, ст. преподаватель

Тема игровой компьютерной зависимости приобретает значимость в связи с высокими темпами развития технологической и игровой индустрий. Мощный поток новой информации, распространение компьютерных игр оказывают большое влияние на социальное пространство подростков. Отношение современного человека к новейшей технике и ее возможностям становится все более положительным, а наш досуг все чаще занимает киберсреда.

Подростки находятся в том возрасте, когда компьютерные игры занимают определенное место в их жизни. Это как приятный досуг, так и порой серьезное увлечение. Согласно исследованиям, около 64,3% респондентов, участвовавших в авторском исследовании «Ваше отношение к игровой зависимости», считают, что игра –

это приятный досуг, способ провести свободное время, когда всего лишь 20,4% заявляют о серьезности своего увлечения и хотят связать с компьютерными играми свою жизнь. Однако данное увлечение зачастую может перерасти в зависимость. Как любая зависимость, она требует своевременной диагностики, лечения и профилактики среди подрастающей молодежи [1, с. 547].

Исследователи подразделяют процесс формирования игровой компьютерной зависимости на четыре последовательные стадии [1, с. 547]:

1. Стадия «интереса». На данной стадии подросток заинтересован в компьютерных играх в рамках проведения своего досуга. Явных симптомов зависимости не проявляет, однако можно отметить легкое недомогание от редких недосыпов и рассеянность. Общее время, проводимое за компьютером, составляет 2–3 часа в день. Важность компьютерных игр становится на один уровень с обучением, контактом с друзьями и родными, другими важными делами.

2. Стадия «увлеченности». На данной стадии проявляются первые серьезные симптомы зависимости. Недосып становится регулярным, к рассеянности добавляются легкое недомогание по всему телу, легкая дрожь, головные боли, раздражительность, «сухость» глаз. Также из-за редкой смены положения за компьютером у подростка могут болеть спина, руки и шея. Общее время, проводимое за компьютером, составляет 3–5 часов, что становится пределом суточного нахождения за ним. Компьютерные игры становятся более важными, нежели учеба или коммуникация с родными и близкими.

3. Зависимость. На данной стадии симптомы прогрессируют. Наносится серьезный ущерб психологическому и физическому здоровью подростка. Время, проводимое за компьютером, составляет более 5 часов в день. На данной стадии уже необходимо серьезное вмешательство со стороны учреждения образования, особенно в лице школьного педагога-психолога, и при крайней необходимости – психотерапевта.

4. Клиническая зависимость. Данная стадия является пиком развития зависимости. Исследователи отмечают, что за зависимым подростком могут наблюдаться улучшения в его состоянии и успехи в борьбе с зависимостью, но это не так. Зачастую подростки делают вид, что с ними действительно все хорошо, пока их зависимость продолжает прогрессировать и наносить ущерб здоровью. Поэтому на данной стадии необходима комплексная работа семьи, учреждения образования, которое посещает подросток, и психотерапевта местного учреждения здравоохранения. При такой комплексной работе борьба подростка с зависимостью пройдет безболезненно и эффективно [2, с. 37].

Подростки, в отличие от детей дошкольного и младшего школьного возраста сильнее поддаются зависимости, так как они обладают большей возможностью самостоятельного распределения своего времени, планирования досуга и общения, менее нуждаются в опеке со стороны родителей. С другой стороны, подростковый возраст сопряжен с большей требовательностью со стороны взрослых к деятельности подростков, к их личностным проявлениям и поведению. В межличностном общении подростки реализуют не только групповые интересы, но и пытаются самоутвердиться. В этом возрастном периоде они получают не одни только «радости» взросления, но и множество неудач, неуспехов, разочарований, огорчений. Реальная жизнь для многих детей подросткового возраста становится чередой достаточно сложных испытаний, выход из которых они могут попытаться найти, окунувшись в мир зависимости, в частности, в виртуальный мир компьютерных игр [2, с. 39].

Таким образом, отличительной особенностью компьютерной игровой зависимости является «уход» подростка в виртуальную реальность. Среди последствий такого поведения необходимо отметить следующие: деградация социальных связей личности, агрессивность, невозможность самовыражения, проблемы в семье и школе. В этой связи необходимо регулировать время нахождения ребенка перед монитором, при этом родителям следует контролировать содержание его досуга в интернете. Большое влияние имеет личный пример взрослых. Следует грамотно планировать свободное время семьи:

больше времени проводить вместе на природе, организовать просоциальный досуг подростка, уделять больше времени учебе.

Литература

1. Коптелова, Н. И. Особенности компьютерной игровой зависимости среди подростков / Н. И. Коптелова, М. В. Данилова // Молодой ученый. – 2014. – №20. – С. 547–549.
2. Трафимчик, Ж. И. Игровая компьютерная зависимость: особенности влияния на личность / Ж. И. Трафимчик // Психологія. – 2009. – № 4. – С.36–40.

АКТИВИЗАЦИЯ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ИСТОРИИ

Жук П. С. (УО МГПУ им. И. П. Шамякина, Мозырь)

Научный руководитель – Г. В. Болбас, канд. пед. наук, доцент

Одной из актуальных проблем современной педагогики является проблема активизации учебно-познавательной деятельности учащихся, особенно в условиях перехода от традиционной модели образования к личностно-ориентированной.

Независимо от уровня интеллектуального развития учащегося его мышление интенсивно формируется и проходит определенные стадии развития. При этом стимуляторами перехода от одной стадии к другой выступают познавательный интерес и активность ребенка. Весь процесс его развития осуществляется посредством системной работы, включающей активизацию, коррекцию, развитие внимания, восприятия, представления, памяти, мышления, языка, эмоционально-волевой сферы [1, с. 45].

Средства активизации познавательной деятельности на уроках истории представлены разнообразием форм и методов групповой, коллективной и индивидуальной работы. Создание ситуаций успеха, эвристической ситуации, использование игры как основного для учащихся этого возраста способа деятельности, включение учащихся в практическую познавательную деятельность – это то, что делает ребенка максимально активным и эффективным [2, с. 16].

Работа по активизации учебно-познавательной деятельности учащихся при изучении истории включает в себя следующие направления:

1. Активизация и развитие внимания. Формирование интереса к предмету, создание на уроке атмосферы доброжелательности и одновременно с этим требовательности к выполнению заданий будут содействовать концентрации внимания на протяжении всего урока. *Методические приемы:* организованное и яркое (запоминающееся, интригующее и т. д.) начало урока: «Внимание! Важная информация!»; «Внимание! Черный ящик!».

2. Активизация и развитие восприятия. На уроках ученики знакомятся с разнообразными историческими событиями, явлениями и т. д. Все это рассматривается в непрерывном движении, поэтому история относится к предметам, где очень важна полноценность восприятия прошлого. Учитель должен, в первую очередь, сообщать сведения, отделяя главное от второстепенного. *Методические приёмы:* «Это интересно», «Что ты видишь?», «Нравится ли тебе?».

3. Активизация и развитие воображения. Воображение неразрывно связано с мышлением и памятью и нуждается в развитии. *Методические приёмы:* словесные картины, иллюстрации, схемы, кластеры, постеры.

4. Активизация и развитие памяти. Ученики должны помнить и воспроизводить исторические события, место и время их совершения, участников. *Методический прием* «Внимание, конкурс!». Примерные темы конкурса: «Крылатые выражения», «Подбери термин», «Определи дату», «Узнай исторического деятеля» (по изображениям, упоминаниям), «Узнай архитектурный памятник» (по образу здания), «Древние рукописи» («Откуда взят отрывок? »); «Смекалка» (подбор интересных заданий на смекалку).

5. Активизация и развитие мышления. Развитие мышления во многом обусловлено активизацией ощущений и восприятия. *Методические приемы:* «Задай вопрос!», «Составь текст», «Озаглавь текст», «Составь план».