2. Личностно-ориентированное образование способствует развитию творческих способностей учащихся.
3. Развитие творческих способностей студентов зависит от правильной организации исследования.

Список использованных источников:

1. N. N. Azizxojayeva. *Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat.* - T.: O'zbekiston Yozuvchilar uyushmasi Adabiyot jamgarmasi nashriyoti, 2006.
2. J. Yo'ldoshev, S. Usmonov. *Zamonaviy pedagogik texnologiyalarni amaliyotga joriy etish.* - T.: "Fan va texnologiya", 2008.
3. M. Ochilov, N. Ochilova. *Oliy maktab pedagogikasi.* - T.: "O'qituvchi", 2001.

Жданович Арина – студентка Белорусского государственного педагогического университета имени Максима Танка (Минск, Республика Беларусь)

Научный руководитель – ст. преподаватель Погодина Е. К.

ФОРМИРОВАНИЕ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ В ПОДРОСТКОВОМ ВОЗРАСТЕ

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

Дети подросткового возраста находятся в том возрастном периоде, когда компьютерные игры занимают важное место в их жизни. Компьютерная игра может быть как приятным времяпровождением, так и стать серьезным увлечением. Согласно исследованиям, 64,3% респондентов считают, что игра – это способ провести свободное время, организовать свой досуг, 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, коррекции и проведения профилактической работы среди подрастающей молодежи [2; 548].

Подростки стремятся максимально использовать возможности компьютера, так как их стремление к разнообразию контактов и расширению информационного пространства соответствует особенностям возраста. Но чрезмерное увлечение виртуальными играми приводит к возникновению компьютерной зависимости. В результате продолжительного пребывания за компьютером в ущерб общению с близкими, сверстниками деформируется психика подростка, а также ухудшается его физическое состояние.

Каждый раз подросток "с головой" уходит в игру, взаимодействуя с объектами, участвующими в ней, которые подчиняются определенным законам, описывающим их поведение. Он имеет возможность исследовать в деталях все время новый, постоянно обновляющийся мир игры, сталкиваясь порой с неожиданными явлениями в рамках предварительно определенных законов этого мира.

В игре подросткам хорошо. Они сильные, смелые, успешны. Есть и другой важный аспект: ребенок в игре получает власть над миром, практически не прикладывая усилий, используя лишь в качестве аналога волшебной палочки, компьютерную мышь. У него создается иллюзия овладения этим миром. Проиграв, он может вернуться назад, что-то переделать, заново пройти неудавшийся эпизод игры.

Пристрастие к компьютерным играм может возникать по ряду причин, но главной причиной можно считать отсутствие общения и понимания с родственниками, друзьями или сверстниками. В самом начале компьютерные игры могут компенсировать этот недостаток общения, со временем вещи вокруг него или люди в игре становятся более важными, чем

реальность. Подростковый возраст-это период формирования жизненных ценностей, построения отношений.

Компьютерные игры начинают заменять реальность, они привязывают подростка к виртуальному миру, препятствуя построению реальных контактов. В результате некоторым подросткам может не хватать жизненного опыта, трудно принимать важные решения и плохо проходит адаптация. Также одной из причин может являться нехватка одобрения и поддержки со стороны родителей или же близкого окружения. Неудовлетворенная потребность в общении и поддержке провоцирует постоянное желание зайти в игру. Подросток, получая очередное сообщение в игре, чувствует личную значимость. И боится, что, если не ответит вовремя, его перестанут принимать и "любить".

Ещё одна причина - иллюзия достижений в игре. В играх существует возможность "прокачать" персонажа, наделять его качествами, которые в реальности, казалось бы, недостижимы. Виртуальный персонаж может получать блага, совершенствоваться. Но при этом, в реальности у игрока никаких изменений. Так же и у игрока может возникнуть желание получить "эксклюзивное" достижение, которое требует много времени в игре.

Процесс формирования игровой компьютерной зависимости проходит четыре последовательные стадии:

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 случаев недосыпания и рассеянность. Общее время, проводимое за компьютером, составляет 2-3 часа в день. Важность компьютерных игр становится на один уровень с обучением, контактами с друзьями и родными, другими важными делами.

2. Стадия «увлеченности». На данной стадии проявляются первые серьезные симптомы зависимости. Недосыпание становится регулярным, к рассеянности добавляется 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 компьютерными играми, составляет 3-5 часов, что становится пределом суточного нахождения за компьютером. 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 вмешательство со стороны учреждения образования, в частности, школьного педагога-психолога, и при крайней необходимости – психотерапевта.

4. Клиническая зависимость. Данная стадия является пиком развития зависимости. У зависимого подростка могут наблюдаться кратковременные улучшения в его состоянии и борьбе с зависимостью, но это не приводит к выздоровлению. Зачастую подростки делают вид, что с ними всё 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. Только при такой комплексной работе избавление подростка от зависимости будет эффективным [1; 38].

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 подростка перед монитором, при этом родителям следует контролировать содержание его досуга в интернете.

Нами было проведено исследование среди учащихся 7-8 классов государственного учреждения образования «Средняя школа №83 г. Минска имени Г.К. Жукова». Выборку для исследования составили 69 респондентов в возрасте 12-14 лет. В ходе эмпирического

исследования были использованы методики, помогающие определить, насколько подвержены игровой компьютерной зависимости подростки данного учреждения образования, а также выявить отношение современной молодежи к проблеме игровой компьютерной зависимости. Для этого была разработана анкета «Предрасположены ли вы к игровой компьютерной зависимости?», которая состоит из двух частей, а также использована модифицированная методика «Скрининг уровня игровой компьютерной зависимости» Р. Брауна.

Анкета «Предрасположены ли вы к игровой компьютерной зависимости?» показала отношение подростков к проблеме игровой зависимости. Так, на вопрос «На ваш взгляд, чем опасна игровая компьютерная зависимость?» были получены следующие ответы. Проблемы со здоровьем как следствие игровой компьютерной зависимости отмечают 28,3% респондентов. 26,6% считают, что игровая зависимость приводит к дезадаптации в социуме. 28,3% учащихся видят в последствиях игровой зависимости нарушение отношений с семьей. 16,9% всех опрошенных отмечают психологические нарушения у зависимого как последствия игровой зависимости.

На вопрос «Считаете ли вы, что человек может самостоятельно побороть зависимость от игр?» 53,6% респондентов ответило, что это невозможно сделать без вмешательства специалистов. 15,9% учащихся считают проблему игровой компьютерной зависимости несерьезной, поэтому придерживаются позиции, что ее можно побороть самостоятельно. 30,5% воздержались от ответа.

Методика «Скрининг уровня игровой компьютерной зависимости» Р. Брауна позволила выявить процент учащихся, которые подвержены игровой компьютерной зависимости. В результате анализа полученных данных 60,8% респондентов имеют нормальный уровень пользования компьютерными играми. 26,1% респондентов входят в категорию подростков с незначительной зависимостью от компьютерных игр. Результаты 5,8% респондентов указывают на значимую зависимость от компьютерных игр. 7,2% респондентов имеют тяжелый уровень зависимости от компьютерных игр.

Таким образом, данные утверждают о наличии проблемы игровой компьютерной зависимости среди подростков и обуславливают необходимость социально-педагогической профилактики. Реализация различных социально-педагогических профилактических программ в учреждении общего среднего образования позволит предупредить развитие игровой компьютерной зависимости у подростков.

Список использованных источников:

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

*Женисова Алина – Орталық Қазақстан Академиясының студенті
(Қарағанды, Қазақстан Республикасы)*

Ғылыми жетекшісі – г.ғ.м., Жетпісова А.Б.

АЛАШ ЗАҢГЕРІ - ЖАҚЫП АҚБАЕВ

Жақып Ақбаев 1886 жылы Қарқаралы қаласындағы орыс-қазақ мектебінің қазақ интернатында беріліп, оны бітіргеннен кейін Омбы гимназиясына түсті, сонан соң Томск гимназиясына ауысты. Томск гимназиясы берген кәметтік аттестатта Жақып Ақбаевтың Омбы гимназиясында жеті жыл және Томск гимназиясында бір жыл оқығаны айтылып, «оның Томск гимназиясында оқыған барлық уақытында жасалған байқаулар негізінде мінез-құлқы жалпы өте жақсы болды, сабаққа қатысуы мен дайындалуы оңды, сондай-ақ жазбаша жұмыстарды орындауы, ұқыптылығы жақсы және білуге құштарлығы мейлінше жеткілікті» деп атап өтілген. Жас Жақып Томск гимназиясын 1898 жылы бітіреді.