

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ Имени Н.Э. БАУМАНА

Учебно методический центр
«Здоровьесберегающие технологии и
профилактика наркомании в
молодежной среде»

ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

по вопросам формирования культуры безопасного образа жизни,
развития системы психолого-педагогического сопровождения
обучающихся, в том числе с участием их родителей или законных
представителей в условиях сетевого взаимодействия как городских, так и
сельских (в том числе малочисленных) образовательных организаций
20 февраля 2015 г.



20 июня 2015 года



Лекция. Тема 3.

«Методики и технологии психолого-педагогического сопровождения обучающихся с участием их родителей или законных представителей, в том числе с использованием информационных коммуникационных технологий»

Вопрос 2.

«Современные формы экранных зависимостей: «гаджеты, телефоны, компьютерные игры».

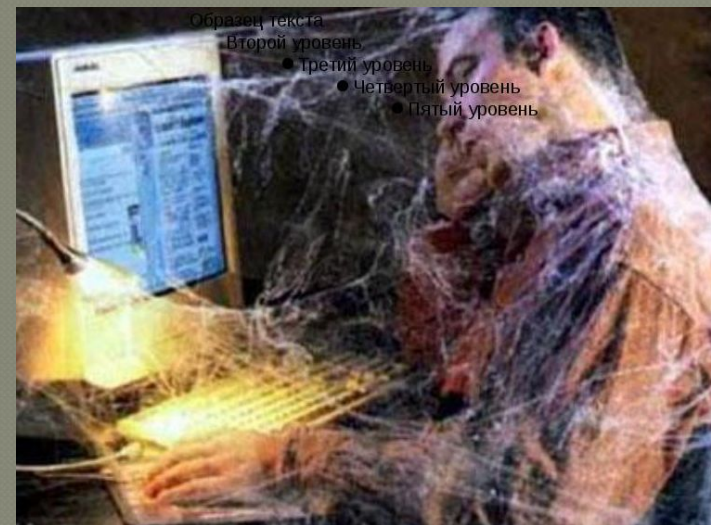
Мысина Галина Анатольевна

**Заместитель директора УМЦ ЗТПН МГТУ им. Н.Э. Баумана,
профессор, член-корреспондент Российской академии
медико-технических наук, доктор педагогических наук
т/ф 8-499-261-61-63; E-mail: gam7@mai.ru**

Научно-технический прогресс стал очевидной и закономерной базой для создания компьютера, без которого современный человек уже практически не может жить.

В разумных пределах работа за компьютером, пользование Интернетом или некоторые видеоигры могут быть даже полезными для человека, как средства развивающие логику, внимание и мышление. Многие компьютерные игры могут быть познавательными, а в Интернете можно прочесть много полезной и интересной информации.

Человек – существо мыслящее. Информация для него имеет гораздо большее значение, чем для любых других живых существ. Компьютер является мощным инструментом обработки и хранения информации, кроме того, благодаря компьютеру стали доступными различные виды информации.



Современная глобальная проблема - формирование зависимости от компьютерных игр, Интернета и всевозможных гаджетов

Компьютерные игры:

- ролевые
- неролевые



Интернет:

- e-mail
- конференции
- чаты
- социальные сети



Гаджеты:

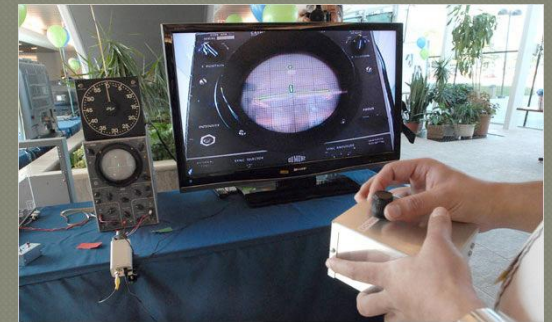
- ноутбуки, нетбуки
- мобильные телефоны, смартфоны
- планшеты
- игровые приставки



Компьютерные игры



Первой компьютерной игрой, появившейся в 1958 г. прошлого века, считается «Теннис для двоих» (создатель — американский ученый Вильям Хайджинботэм) - два человечка перекидывали друг другу мячик через черточку посередине экрана осциллографа.



Наличие игровой приставки считалось символом благополучия семьи. Дети кооперировались в группы, играли попеременно, играли днями и ночами.



РОЛЕВЫЕ И НЕРОЛЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ – максимальное воздействие на психику играющего, особое личное «вхождение» в игру, а также игровая деятельность, возникшая на необходимости вхождения в роль, чтобы отключиться от действительности



Игры от первого лица - максимальная сила «затягивания» или «вхождения» в виртуальный мир



Игры от третьего лица - геймер видит героя со стороны и управляет его действиями

Руководительские игры - участнику предоставляется право руководить деятельностью подчиненных ему компьютерных героев. Роль не определена конкретно, а придумывается участником.



НЕРОЛЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ -участник не отождествляет себя с виртуальным героем. Игровой процесс - азарт прохождения и набора большего количества баллов

Аркадные игры – участник должен быстро двигаться, стрелять и выигрывать бонусы, управляя виртуальным героем или, например, машиной, мотоциклом



Головоломки - компьютерные разновидности всевозможных настольных игр (шахматы, карты, шашки, нарды и т. д.)

Игры на быстроту реакции – полное отсутствие сюжета, это программы, в которых участнику необходимо показать ловкость и скорость реакции



Традиционно азартные варианты игр - компьютерные разновидности карточных игр, рулетки, игровых автоматов



СЕТЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Сетевые игры — это особенная разновидность игр, которая сочетает в себе игру и непосредственное общение с другими людьми

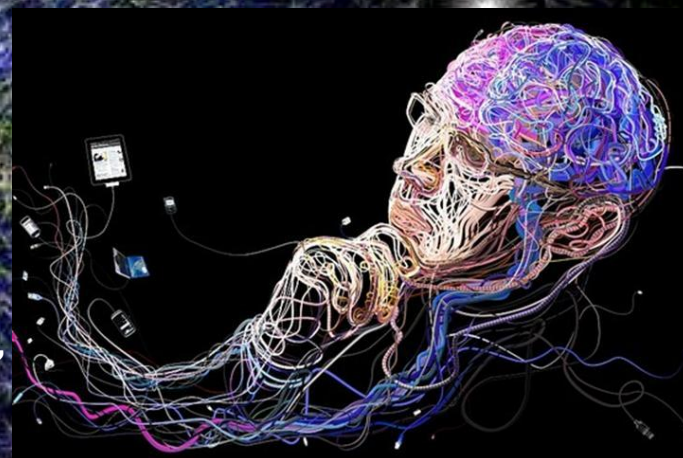


Сетевые игры позволяют детям быстро войти в яркую игру, стать ее полноценным участником, уйти таким образом от реальности настоящей и обрести другую, которая «дает им новые силы» и «приносит новые эмоции».

ИНТЕРНЕТ - всемирная система объединённых компьютерных сетей для хранения и передачи информации

**На основе интернета работает
ВСЕМИРНАЯ ПАУТИНА
World Wide Web, WWW**

С 1957 г. после запуска Советским Союзом первого искусственного спутника Земли, отдел Министерства обороны США, известный под названием DARPA (Агентство исследовательских проектов особой сложности), начал заниматься проблемами поддержки и сохранения коммуникационного контроля в случае утраты доминирующих систем связи при ядерном взрыве, который мог осуществить Советским Союзом





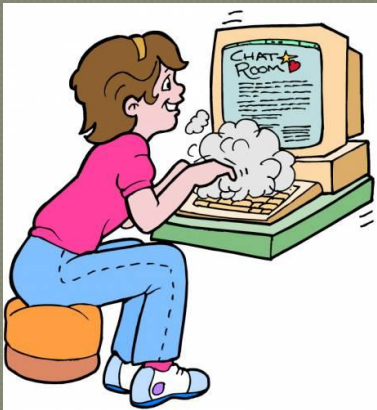
ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА

E-mail — одно из средств общения, построения различных взаимоотношений в виртуальной реальности.

- дешевле обычной отправки письма и телефонных вызовов;*
- действует очень быстро, сообщение находит адресата за считанные секунды;*
- удобство использования;*
- с помощью электронной почты одно и тоже сообщение возможно одновременно переслать нескольким лицам;*
- текст можно форматировать, выбирая шрифты, размеры букв, цвет текста и фона, добавлять смайлики и картинки для эмоциональной окраски сообщения*

КОНФЕРЕНЦИИ, ЧАТЫ

Конференция - всемирный дискуссионный форум (USENET) объединяет компьютеры со всего мира для электронного способа распространения информации



В чате общение происходит свободно, можно в любой момент прекратить общение, можно обманывать собеседников, преувеличивать, при всем этом не задумываться о последствиях. Такая форма компьютерной зависимости приводит к тому, что подростки начинают предпочитать виртуальное общение личному. Общение с другими людьми в настоящем отходит на второй план, а иногда может вообще сойти на нет

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

возможность найти своих знакомых, друзей, сослуживцев, коллег

поддерживать общение друг с другом

возможность обзавестись новыми знакомствами, найти единомышленников

НО !

виртуальное общение постепенно вытесняет реальное, становится преобладающим в жизни человека



сбор большого количества «друзей» в своем списке и состязание в количестве «лайков» на своих фото - никчёмное и бессмысленное занятие, поглощающее современных подростков

отсутствие защищенности личной информации, размещённой в социальных сетях, которая может быть использована против пользователя

ГАДЖЕТЫ



«ГАДЖЕТОМАН» ВЕЗДЕ И ВСЮДУ:

- ✓ они не отрываются от компьютера или любого другого мобильного устройства
- ✓ их привлекает не столько наличие соединения с Интернетом или какие-то определённые игры, сколько разнообразие возможностей и доступности информации. Хочешь — слушай музыку, хочешь — в игры играй, слушай новости, смотри фильмы, общайся с друзьями, выкладывай и рассылай фотографии.
- ✓ «ты не современный» и «пролетаешь мимо», если у тебя нет модной, современной техники, ты не знаешь чем планшет отличается от смартфона, ты не знаешь, что такое ватсап и почему твиттер это модно.

"КОМПЬЮТЕРНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ"

Характерные особенности зависимости:

- синдром абстиненции,
- стремление заполучить объект зависимости,
- поведение, направленное на приобретение объекта зависимости,
- снижение критического отношения к негативным сторонам зависимости,
- потеря интереса по отношению к социальной стороне жизни, внешнему виду, удовлетворению других потребностей

Признаки зависимости:

- навязчивое желание проверить электронную почту,
- длительное просиживание в чатах,
- неконтролируемое желание поиска и чтения информации различного рода в сети;
- большое и неконтролируемое время проведения за компьютерными играми, в большей степени он-лайн по сети Интернет;

СИМПТОМЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ

Психические признаки компьютерной зависимости:

- «потеря контроля» над временем, проведенным за компьютером,
- невыполнение обещаний данных самому себе или другим касаясь уменьшения времени, проведенного за компьютером,
- намеренное преуменьшение или ложь относительно времени проведенного за компьютером,
- утрата интереса к социальной жизни и внешнему виду,
- оправдание собственного поведения и пристрастия,
- смешанное чувство радости и вины во время работы за компьютером,
- раздраженное поведение, которое появляется, в случае если по каким-то причинам длительность работы за компьютером уменьшается

СИМПТОМЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ

Физические признаки компьютерной зависимости

- нарушениями со стороны глаз: ухудшение зрения, дисплейный синдром, синдром «сухого глаза»,
- нарушениями со стороны опорно-двигательной системы: искривление позвоночника, нарушения осанки, карпальный синдром),
- нарушениями со стороны пищеварительной системы: нарушение питания, хронические запоры, геморрой.

Физические признаки компьютерной зависимости менее специфичны, и, как правило, вызываются длительным нахождением за компьютером. Некоторые из этих признаков могут возникнуть и у людей вовсе не страдающих компьютерной зависимостью, но которые вынуждены проводить долгое время за компьютером

РОДИТЕЛЯМ, БЛИЗКИМ СТОИТ НАСТОРОЖИТЬСЯ И ПРИНЯТЬ СООТВЕТСТВЕННЫЕ МЕРЫ, ЕСЛИ ИХ РЕБЕНОК:

- начинает пить и есть, учить уроки, не отходя от компьютера;
- начал проводить ночи у компьютера;
- начал прогуливать школу для того, чтобы посидеть за компьютером;
- как только заходит в квартиру, сразу же направляется к компьютеру;
- забывает поесть, почистить зубы, причесаться, переодеться (чего раньше не замечалось);
- находится в раздраженном, агрессивном состоянии, не знает, чем заняться, если компьютер сломался;
- угрожает, шантажирует, если ему запрещают играть на компьютере

МЕХАНИЗМЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ

Уход от реальности - потребность ребенка в отстранении от повседневных хлопот и проблем, будь то проблемы в школе, со сверстниками, в семье или с учителями.



Психика детей еще неустойчива к неблагоприятным воздействиям, любые переживания и неприятности воспринимаются как безвыходные или катастрофические. Ролевая компьютерная игра позволяет найти простой и доступный способ создания другого мира, жизненных ситуаций, доселе не испытанных и невозможных в реальности

МЕХАНИЗМЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ

Принятие роли - потребность в игре как таковой, которая свойственна человеку

Когда ребенок играет в ролевую игру, то он сознательно принимает на себя роль взрослого человека (мамы, папы, бабушки или дедушки), тем самым он удовлетворяет бессознательную потребность в познании мира, который его окружает.



При помощи виртуальной реальности потребность принять на себя роль другого человека удовлетворяется в компьютерной игре

ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ

Стадия легкой увлеченности - игра в компьютер носит скорее ситуационный, нежели систематический характер. Устойчивая потребность в игре здесь пока не сформирована, процесс игры не является значимой ценностью для человека

Стадия увлеченности - игра принимает систематический характер. Если ребенок не может удовлетворить данную потребность по каким-либо причинам, он прибегает к различным активным действиям, чтобы добиться своего

Стадия зависимости - компьютер полностью вытесняет реальный мир

Стадия привязанности - угасанием игровой активности человека, смещением психологической составляющей индивида в сторону выздоровления

ЧТО ДЕЛАТЬ?

Подросток должен иметь свое личное пространство

Научитесь уважать интересы своего ребенка



Придумайте общее семейное занятие. Это одна из форм профилактики любой зависимости.

Стройте отношения в семье на принципах честности и умении признавать ошибки

Не оскорбляйте своего ребенка и его круг общения

Не бойтесь показывать свои чувства ребенку



1. Всегда нужно оговаривать время игры ребенка на компьютере и точно сохранять эти рамки

2. Нужно больше времени общаться с ребенком, развивать в нем гармоничную эмоциональную сферу, посещать различные мероприятия

3. Категорически запрещается играть в компьютерные игры перед сном

4. Необходимо прививать интерес к активным играм и физическим упражнениям

5. Необходимо следить, чтобы игра на компьютере не подменяла реальное общение со сверстниками и друзьями

6. Следует проводить обсуждение игр вместе с ребенком, выбирать развивающие игры

ЗАВИСИМОСТЬ ЛУЧШЕ ПРЕДУПРЕДИТЬ, ЧЕМ ПОТОМ С НЕЙ БОРОТЬСЯ



Спасибо за внимание!

