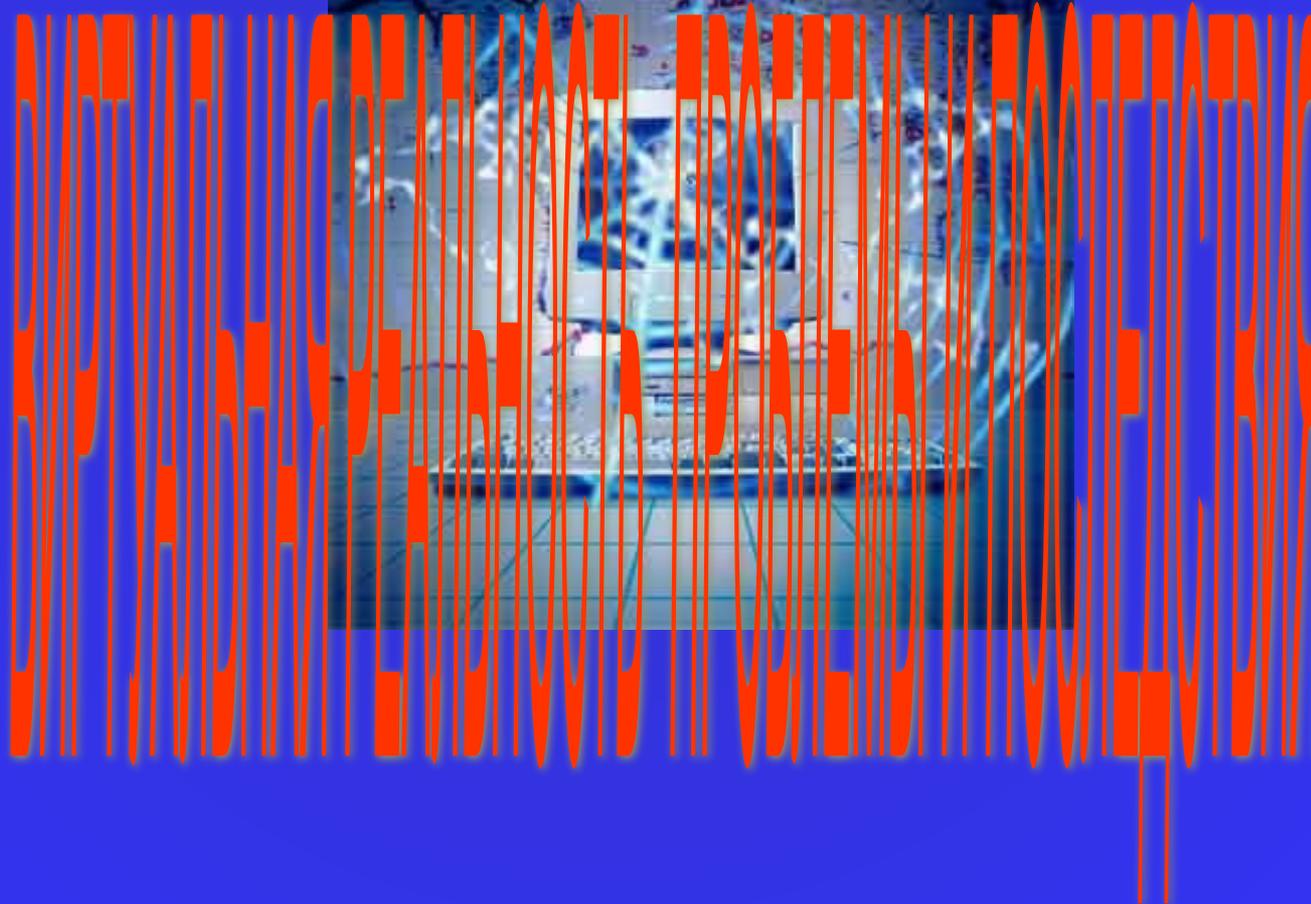
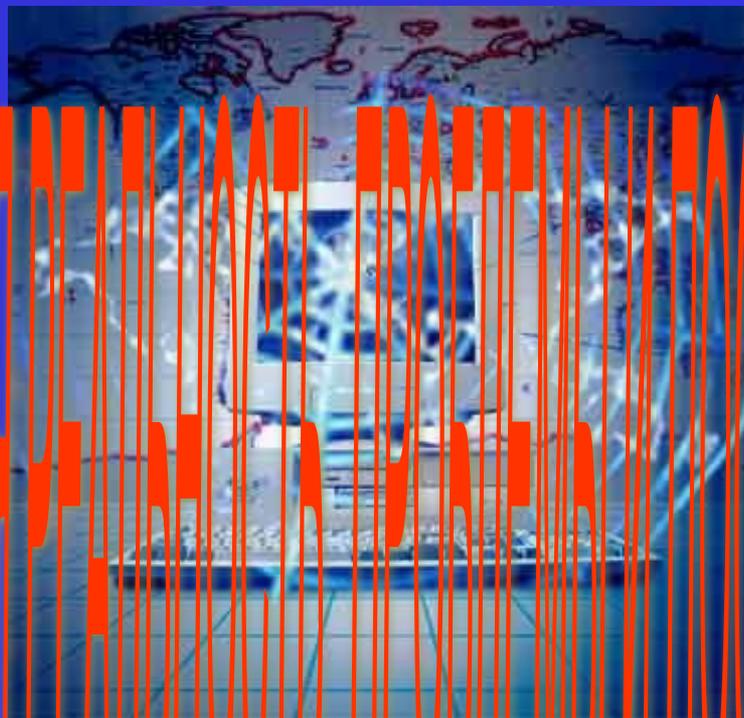


ГОУ СПО «Амурский медицинский колледж»



**ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА В
ОБЛАСТИ ОХРАНЫ ЗДОРОВЬЯ И
ПРОПАГАНДЫ ЗДОРОВОГО
ОБРАЗА ЖИЗНИ**

Выполнил: СДОБНОВ ОЛЕГ ИГОРЕВИЧ

Руководители:

ФЕДОРИЩЕВА Е.В.

ЦЕЛЬ ИССЛЕДОВАНИЯ

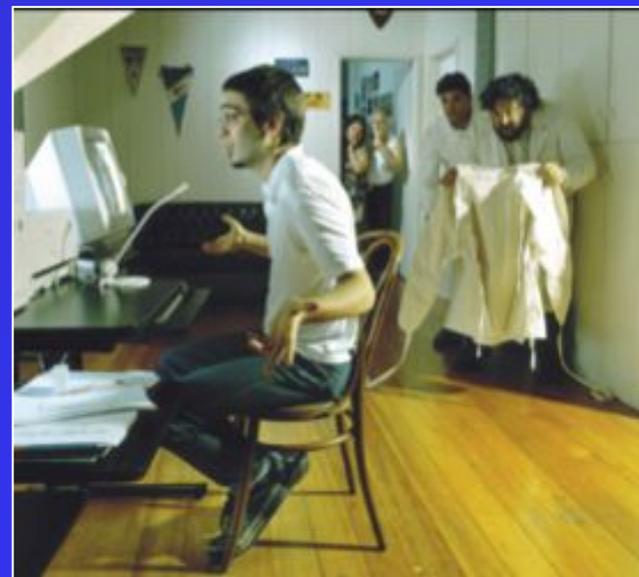
Изучение феномена
виртуальной зависимости
у студентов Амурского
медицинского колледжа.

ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ

- ▣ теоретический анализ существующих исследований о влиянии виртуальной реальности на здоровье молодёжи, феномена Интернет - зависимости;
- ▣ определение наличия проблемы виртуальной зависимости среди студентов колледжа;
- ▣ диагностика уровня виртуальной зависимости у студентов колледжа;
- ▣ подготовка рекомендаций по теме исследования.

ГИПОТЕЗА

Можно предположить, что у некоторых студентов колледжа существует виртуальная зависимость, которая проявляется в том, что студенты не могут контролировать время нахождения в Сети, предпочитая виртуальную жизнь реальной.



Объект исследования:

студенты колледжа.

Предмет исследования:

виртуальная зависимость у студентов колледжа.

Методы исследования:

тестирование, сравнение и анализ результатов.



Мир, создаваемый компьютером,
называется **виртуальной
реальностью (VR)**.

Виртуальный – значит
пребывающий в скрытом
состоянии и могущий
проявиться, случиться,
возможный.

Особенность виртуальной реальности в том и состоит, что ее реальность основана на разрыве всех возможных каналов связи с внешним миром.



Зависимость - особый путь жизни, связанный с поиском "идеальной" реальности. При помощи зависимости человек убегает от дискомфорта действительности. Однако, новая искусственная реальность разрушает здоровье и жизнь.



По данным российских психологов от **10% до 14%** людей, играющих в компьютерные игры, становятся зависимыми от них. Данная зависимость может возникнуть в любом возрасте, но наиболее подверженными этому являются подростки.



По каким причинам подросток уходит в виртуальную реальность?

- ▣ Жажда приключений
- ▣ Детская безнадзорность
- ▣ Постоянные ссоры между родителями
- ▣ Физическое, эмоционально-психологическое насилие со стороны одноклассников или сверстников
- ▣ Заниженная или завышенная самооценка

ПРИЗНАКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ

(по мнению зарубежных психологов М. Шоттона, Ш. Текли и К. Янг)

- ▣ Явное нежелание подростка отвлекаться от игры на компьютере
- ▣ Если подростка отвлекли от игры, он становится раздражительным
- ▣ Подросток не способен планировать время игры на компьютере
- ▣ Подросток расходует много денег для обновления программ

- ▣ Подросток забывает о домашних делах, обязанностях, учебе
- ▣ Сбивается полностью режим питания и сна
- ▣ Подросток начинает злоупотреблять кофе и другими психостимуляторами
- ▣ Подросток испытывает чувство эйфории, находясь за компьютером



Физические симптомы

- Синдром карпального канала
- Сухость в глазах
- Головные боли по типу мигрени
- Боли в спине
- Нерегулярное питание, пропуск приемов пищи
- Пренебрежение личной гигиеной
- Расстройства сна, изменение режима сна



Сведения о респондентах.

Исследование проводилось на базе колледжа. В ходе проводимого исследования приняли участие **152** человека в возрасте **от 16 до 20 лет** (студенты 1-4 курса).



Нами использовались следующие методики:

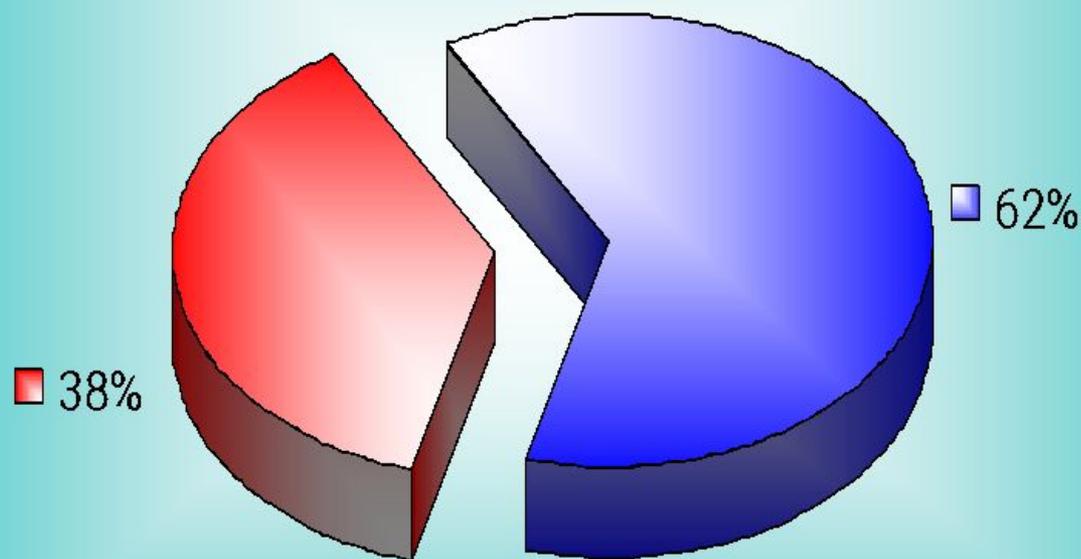
1. Тест на Интернет-зависимость, который представляет собой перевод теста Кимберли Янг, адаптированный В.А.Буровой.
2. Опросник «Восприятие интернета», разработанный Щепиловой Е.А. включает 66 вопросов по 12 шкалам.

Анализ полученных результатов

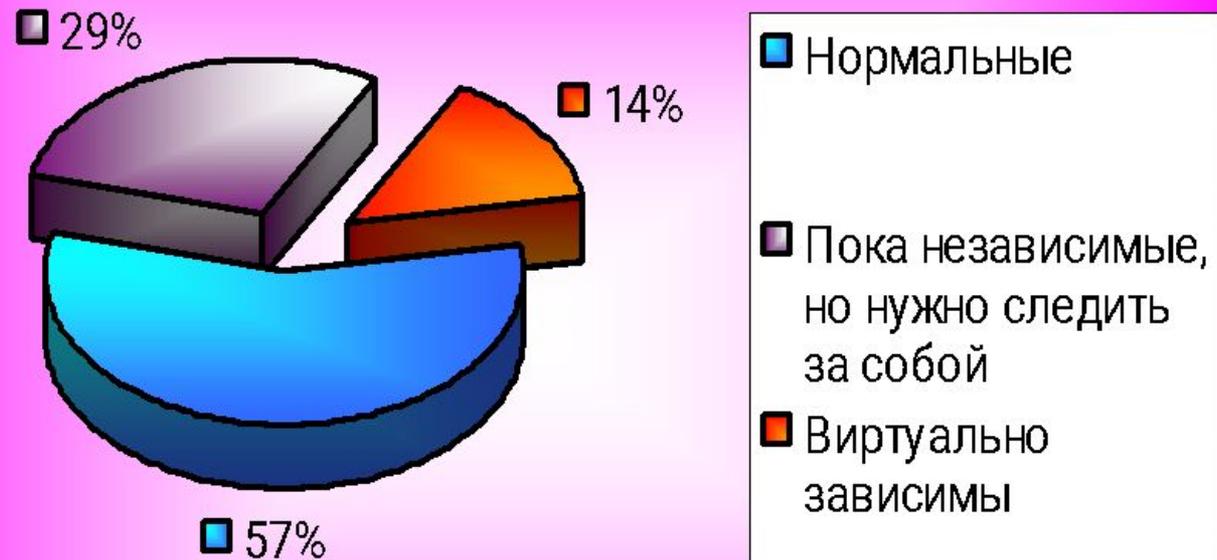


III курс

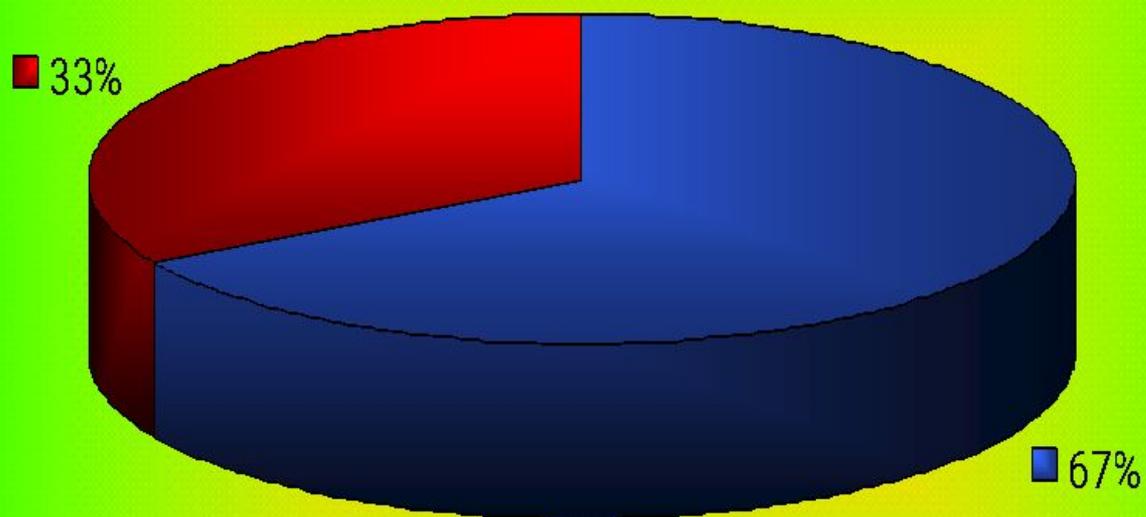
■ Нормальные ■ Пока не зависимые, но нужно следить за собой



III курс

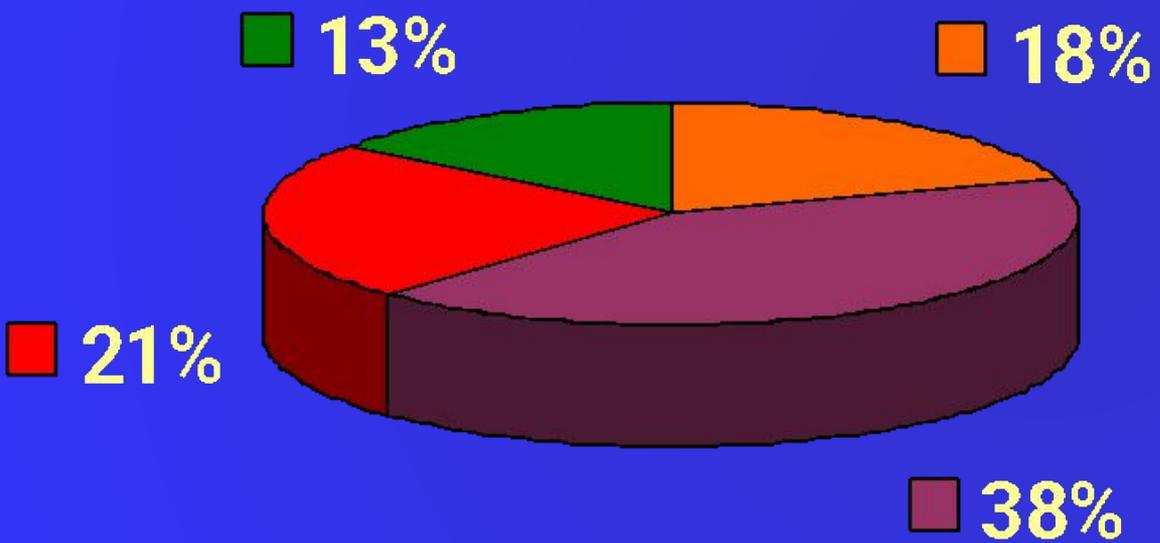


IV курс



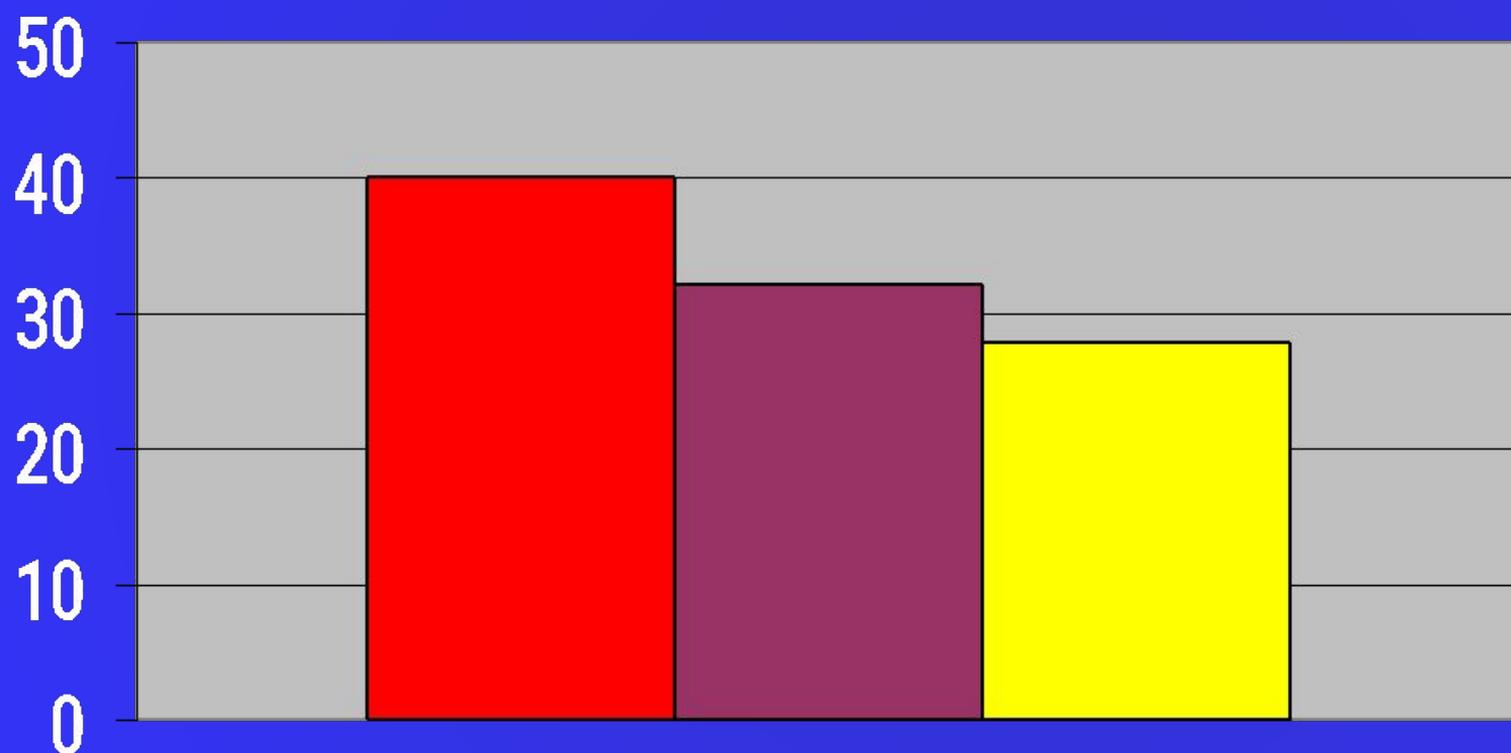
■ Нормальные ■ Виртуально зависимые

Потребность в сенсорной стимуляции



- интерес к оформлению сайтов
- больше всего люблю чаты
- люблю слушать музыку из Сети
- больше всего люблю рассматривать картинки, чем читать информацию

Мотивация использования Интернета



■ познавательная ■ развлекательная ■ коммуникативная

пути решения

СПОРТ



СЕКЦИИ



ТВОРЧЕСТВО





Нужно научиться ценить свою жизнь. Следует понять, что реальные результаты, а, следовательно, и настоящую радость можно получить только от успехов в реальной жизни. Чего бы ни достигал человек в виртуальном мире, все это исчезает, как только выключается компьютер.

