

Профилактика игровой компьютерной зависимости у младших школьников в рамках образовательного процесса

И.А. Иванова, Ю.Б. Гуднинова

Поволжская академия образования и искусств имени Святителя Алексия, митрополита Московского, Тольятти, Россия

Обоснование. Игра. Феномен, возникший на ранней стадии человечества и сопровождающий человека всю его жизнь. Она видоизменяется, меняется ее парциальное значение, но присутствие ее остается неизменным.

Задаваясь вопросом, почему школьники так много играют в виртуальные игры, обратимся к одному из предшествующих этапов развития, ведущим видом деятельности в котором является игра. Дошкольное детство.

Современный детский сад смещает акцент с сюжетно-ролевой игры на интеллектуальное развитие ребенка. Родители поддерживают эту тенденцию, занимая большую часть времени вне сада развивающими занятиями.

Впервые об игровой зависимости заговорили американские ученые Б. Соупер и М. Миллер, приравняв состояние игровой аддикции к зависимости от психотропных веществ.

Другая группа ученых трактует зависимость от компьютерных игр как способ самореализации в виртуальном мире, т. е. подмену реального мира симулятивным игровым пространством.

Таким образом, несмотря на то, что мнения ученых по этому вопросу расходятся, гейм-аддикцию можно определить как патологическую тягу к компьютерным играм.

Цель — определить, какие же игры занимают внимание школьников, в какой степени процесс геймификации охватил их.

Методы. Мы провели опрос, в ходе которого попросили участников ответить на вопросы:

1. Играете ли вы в компьютерные игры?
2. Сколько времени в день у вас уходит на игру?
3. В какие игры вы чаще всего играете?

В опросе приняли участие 236 ученика 3–4 классов одной из школ Автозаводского района г. Тольятти. Результаты опроса учеников показали, что в компьютерные игры не играют всего 3 % ребят.

В тройку лидеров вошли следующие игры, выбранные школьниками:

1. Roblox (47 % опрошенных).
2. Minecraft (34 % опрошенных).
3. Brawl stars (15 % опрошенных).

Изучение содержания игр, занявших первые три позиции, помогло нам сделать вывод, что большинство опрошенных подростков в игре заменяют реальный мир виртуальным, создавая собственную симуляцию, в которой они побеждают врагов, завоевывают земли, строят города.

Основными причинами игровой зависимости исследователи считают проблему неудовлетворенности основных потребностей ребенка.

Эти факты легли в основу построения профилактических мероприятий игровой аддикции у младших школьников.

Урочный и внеурочный мир школьника должен иметь глубокую степень погруженности, многоуровневость, яркость, насыщенность. Важным условием вовлеченности в деятельность является:

- а) возрастная актуальность деятельности.
- б) создание внутри нее ситуации успеха ребенка.

Результаты. Одной из технологий, отвечающей всем вышеизложенным запросам, является технология «Коллективное творческое дело», автором которой является И.П. Иванов, и, по словам автора, особенность этой технологии в том, что «...каждое коллективное творческое дело — это проявление практической заботы, улучшение общей жизни, иначе говоря, это система практических действий на общую радость и пользу».

Основными отличиями такого подхода являются:

1. ДЕЛО задается не извне (сверху), а рождается из насущных проблем, запросов коллектива. Это обеспечивает его актуальность.
2. В ДЕЛЕ принимают участие все члены коллектива с высокой степенью включения. Это объединяет школьников, сплачивает, делает их единым целым.
3. ДЕЛО обладает эффектом «домино», то есть, если кто-то не выполнил свою часть задания, общее ДЕЛО не получится.

Выводы. Коллективное творческое дело (КТД) позволяет каждому участнику найти значимое место в общем деле. Это обеспечивает ситуацию успеха и удовлетворённость процессом и результатом.

При правильной организации КТД не становится отдельным мероприятием, а обеспечивает жизнь школьника внутри важной коллективной задачи.

Таким образом, КТД не только объединяет всех его участников, но и насыщает РЕАЛЬНУЮ жизнь каждого важностью, значимостью, интересом и осознанием смысла, исключая необходимость создания виртуальной симуляции.

Ключевые слова: аддиктивное поведение; компьютерная зависимость; игровая зависимость; виртуальные игры; удовлетворение базовых потребностей; профилактика игровой зависимости; коллективное творческое дело.

Сведения об авторах:

Ирина Александровна Иванова — студентка, группа ПМ-101, психолого-педагогическое образование; Поволжская академия образования и искусств имени Святителя Алексия, Тольятти, Россия. E-mail: ivanowia@mail.ru

Юлия Борисовна Гудникова — научный руководитель, доцент; Поволжская академия образования и искусств имени Святителя Алексия, Тольятти, Россия. E-mail: ugud@inbox.ru