

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт психолого-педагогического образования
Кафедра психологии

НИКИТИНА ВИКТОРИЯ АЛЕКСАНДРОВНА

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

ПРОФИЛАКТИКА ГЭМБЛИНГА СРЕДИ СТАРШИХ ПОДРОСТКОВ

Направление подготовки 37.03.01 Психология

Направленность (профиль) образовательной программы
Социальная психология

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой

канд. психол. наук, доцент Дубовик Е.Ю.

26.05.23

Руководитель

канд. психол. наук, доцент Тодышева Т.Ю.

26.05.23

Обучающийся

Никитина В.А.

26.05.23

Дата защиты

26.06.23

Оценка

Красноярск 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ПРОБЛЕМЕ ПРОФИЛАКТИКИ ГЭМБЛИНГА СРЕДИ ПОДРОСТКОВ 15-16 ЛЕТ	6
1.1. Сущностная характеристика а «гэмблинг».....	6
1.2. Социально-психологическая характеристика подростков 15-16 лет.....	11
1.3. Профилактика гэмблинга среди подростков 15-16 лет.....	15
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	24
ГЛАВА 2. АПРОБИРОВАНИЕ И ПРОВЕДЕНИЕ ПРОГРАММЫ ПРОФИЛАКТИКИ ГЭМБЛИНГА СРЕДИ ПОДРОСТКОВ 15-16 ЛЕТ	26
2.1. Программа мероприятий, направленных на профилактику гэмблинга среди подростков 15-16 лет	26
2.2. Апробация и проведение программы.....	30
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	41
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	43
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	45
ПРИЛОЖЕНИЯ	50

ВВЕДЕНИЕ

Существенным признаком современности является значительное развитие в обществе негативных явлений, среди которых главное место занимает игромания (гэмблинг-зависимость).

Множество людей, не только в России, но и во всем мире увлекаются компьютерными играми. Игровая зависимость, т.е. гэмблинг является психологической зависимостью. А любая зависимость при воздействии на личность человека имеет негативные последствия.

Данная проблема нуждается в изучении со стороны ряда наук и в первую очередь, в психологии. Особенно часто попадают под влияние экватор данной зависимости старшие подростки.

Актуальность. Актуальность данной проблемы определяется увеличением количества компьютеров и «гаджетов», которые могут стать причиной большинства проблем, самая опасная из которых – игровая зависимость. В настоящее время существуют теоретические данные изучения проблемы игромании, но мало практических материалов по этой проблеме, поэтому необходимо ее изучение и поиски методов и способов профилактики данного феномена.

Проблема исследования. Проблемы, которые связаны с гэмблингом (компьютерная, игровая зависимость), привлекают особое внимание ученых и постоянно рассматриваются в отечественных и зарубежных научных работах. Но необходимо констатировать недостаток работ, которые были бы посвящены именно профилактике гэмблинга среди подростков 15-16 лет.

Цель исследования: апробировать программу мероприятий, направленных на профилактику гэмблинга среди подростков 15-16 лет.

Объект исследования: гэмблинг.

Предмет исследования: профилактика гэмблинга среди подростков 15-16 лет.

Проектная идея состоит в предположении, что выявленная у подростков зависимость от компьютерных игр может быть уменьшена с помощью научно-обоснованной комплексной программы профилактики гэмблинга.

Задачи исследования:

1. Изучить теоретические аспекты проблемы гэмблинга в психологической литературе.
2. Выявить экспериментальным путем, определить степень гэмблинга среди подростков 15-16 лет.
3. Апробировать и провести программу занятий по профилактике гэмблинга среди подростков 15-16 лет.

Методы исследования:

Теоретические: анализ, сравнение и обобщение научной литературы по проблеме исследования;

Эмпирические: тестирование.

Методики:

1. Тест Такера, тест на интернет – аддикцию для подростков (Т. А. Никитина, А. Ю. Егоров);
2. Тест «Определение зависимости от компьютерных игр» А. В. Котлярова.

Теоретическая значимость исследования заключается в анализе понятия и характеристики гэмблинга, выявлении существующих представлений со стороны различных авторов о данной зависимости, определении социально-психологических характеристик исследуемого возраста (15-16 лет), определении подходов и методов по профилактике игровой зависимости у подростков 15-16 лет.

Практическая значимость исследования заключается в апробации и внедрении программы профилактики гэмблинга среди подростков 15-16 лет, направленной на укрепление личностных ресурсов и развитие эффективных стратегий поведения, препятствующих формированию и развитию

зависимости.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав и заключения, содержит библиографию из 52 источников.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ПРОБЛЕМЕ ПРОФИЛАКТИКИ ГЭМБЛИНГА СРЕДИ ПОДРОСТКОВ 15-16 ЛЕТ

1.1. Сущностная характеристика феномена «гэмблинг»

Чрезмерное увлечение азартными играми — это болезнь под названием игромания (гэмблинг). Она заключается в потере контроля над пребыванием в игре. В том, что игрок становится зависимым от результатов игры, от возможных выигрышей, имея преимущественно в своем багаже приличное число проигрышей. Эта зависимость порождается нездоровым азартом — страстью к надежде на улыбку Фортуны. Все реальные дела отодвигаются на второй и третий план. Игрок становится своего рода наркоманом.

Само слово «гэмблинг» соответствует понятию «спорт» или «игра», происходит от англосакского «геймниан» и обозначает «азартную игру». Соревнования между людьми родились намного раньше, чем они стали делать ставки и так зарабатывать деньги. Однако, как только человек заинтересовался игрой со случайным предсказуемым исходом, он познал совершенно иной интригующий и развлекающий мир. Возможность испытать азарт приносила желанный результат денежного вознаграждения и требовала совсем немного стараний [26].

В процессе социализации каждый человек проходит через определенные этапы формирования личности. В современном обществе этот процесс происходит в строгом порядке. С детства человек сначала идет в детский сад, затем оканчивает школу и продолжает обучение в университете или другом учебном заведении. Все эти этапы жизни формируют в личности моральное сознание. Это подразумевает определенные принципы и убеждения [5].

Таким образом, индивидуум внедряется в огромный социальный мир, который содержит в себе правила и требования. Но нужно отметить, что не всегда формирование личности может быть подвержено какой-либо закономерности.

В нашем случае мы имеем ввиду различные жизненные причины,

вызывающие в поведении человека изменения и которые вызывают отклонения в поведении человека и спонтанно влияют на его личность. Как только один из этапов развития нарушается, возникает социальная дезадаптация. И каковы же последствия? Когда контакт с обществом нарушен, люди не могут выполнять свои социальные функции. В результате, в поведении человека формируются различные отклонения и аддиктивное поведение – одно из них.

Если ранее человек встречал трудности и был способен их решить, то при таком поведении он пытается отложить решение проблемы и уходит от реальности, пытаясь получить какое-либо удовольствие. Постепенно волевые усилия человека приобретают низкий уровень и он идет по пути «наименьшего сопротивления», а это далее приводит к накоплению нерешенных проблем.

Согласно высказыванию психолога Д.В. Иванова: «Компьютерные симуляции - это киберпротез общества» [23, с. 12]. Чем дальше, тем больше развивается игровая индустрия, чем дальше, тем больше людей подросткового периода, подверженных игровой аддикции. Компьютерные разработки направлены на улучшение передачи мультимедийных эффектов, что непосредственно связано с игровыми процессами.

Люди подросткового периода настолько вживаются в реалистичную компьютерную игру, что им “там” становится гораздо интереснее, чем в реальной жизни. Там поставлены вполне конкретные задачи, невыполнение которых не приведет к каким-либо потерям, к плохим оценкам, к ругани со стороны родителей. Сделанная ошибка может быть исправлена путем многократного повторного прохождения того или иного момента игры.

Возникновение игровой зависимости очень трудно обнаружить, поскольку это постепенный процесс и сознание кризиса отсутствует. Одним из факторов игровой зависимости является генетика. Суть в том, что люди, страдающие зависимостью в той или иной степени, имеют фермент, который повышает активность эндорфинов. Это приводит к отсутствию удовольствия и положительных эмоций [21].

Чрезмерное увлечение азартными играми является одной из

эмоциональных зависимостей и, пожалуй, одной из опасных для финансового положения человека и его семьи, но наиболее выгодная для того, кто дает ему «поиграть».

- Влечение к игре все больше, поступают жалобы со стороны игромана, что он теряет ощущение времени.
- Со временем теряется значение семьи, работы, репутации и пр.
- Разрушается личность, мораль, наступает физическое нездоровье, депрессия.
- Много летальных и криминальных случаев.

Часто жертвой игромании становятся люди, у которых достаточно скромный финансовый запас. Хочется отметить, что причина данной зависимости является не избыток денег, а особенность личности, окружения, его воспитания, в неадекватных способах решения проблем. Чаще игроманами становятся подростки, мужчины, женщины, которые ленивы и безвольны, не способные напрячься и достичь поставленной цели [15].

Предрасположенность к гэмблингу или наличие игровой зависимости можно выявить, будучи внимательным по отношению к поведению человека.

- Скрытность, недоверие, апатия.
- Плохие отношения в семье и с близким окружением.
- Долгое времяпровождение в компьютере или игровых автоматах.
- Систематические долги.
- Отсутствие интереса к жизни.
- Проблемы на работе, в личной и общественной жизни и т.д.

Внешние воздействия играют важную роль в развитии игровой зависимости. Такие привычки, как проведение досуга с семьей, игра в карты или лотерейные билеты, настольные игры, просмотр фильмов или телепередач, создающих привлекательную атмосферу для азартных игр,

обсуждение с друзьями тактики, стратегии и выигрышей – все это доставляет склонность к азартным играм.

К другим факторам, предрасполагающим к возникновению игровой зависимости, относятся воспитательные ошибки (слишком строгое воспитание, уступчивость, двойные стандарты), чрезмерная приверженность материальным ценностям, мечты о легком обогащении, финансовые трудности, зависть к богатым родственникам, вера в то, что деньги могут решить любую проблему, отсутствие семьи, алкоголизм, наркомания, токсикомания, депрессивные расстройства [18].

Основным источником такой зависимости все же служит является бессмысленность существования, чему, кстати, игромания не препятствует и лишь временно «затуманивает» разум. Денежный выигрыш как итог игры («играй, чтобы выиграть») не имеют никакого отношения к зависимости.

Психологи рассматривают игровое поведение как способ решения эмоциональных проблем.

Выделяют 4 основные стадии гемблинга — выигрыш, проигрыш, безрассудство и безнадежность.

Гэмблинг оказывает непосредственное влияние на увеличение числа самоубийств. Существует несколько иллюзий, жертвами которых становятся зависимые люди: первая – это иллюзия удачи и богатства, вторая – вера в то, что они особенные и смогут победить, если фортуна будет к ним благосклонна. Однако, выигрыш – это не удача, а ловкий психологический трюк, основанный на жадности [29].

Такие заблуждения питают зависимость. Следующее заблуждение – «я буду зарабатывать, выигрывая». Такое непонимание обычно оправдывается желанием получить удовольствие от игры. Люди играют в игры, чтобы забыть о своих проблемах, получить азарт и удовольствие, но они не хотят признаться в этом самим себе. Они считают, что находятся там для решения материальных трудностей, а не для того, чтобы спастись от душевных проблем.

Игроки часто испытывают эмоциональные (сенсорные расстройства, такие как тревога, депрессия, низкое настроение, суицидальные мысли. Постепенно ухудшается память, мышление теряет логику, снижается способность делать выводы, укрепляются стереотипы, человек становится более восприимчивым к магии.

По словам родственников и друзей, игроки, как правило, нервные, очень жестокие, эгоцентричные, сексуально уязвимые. Кроме того, они предъявляют необоснованные требования к своему окружению, отказываются выполнять свои обязанности. Люди, зависимые от компьютерных игр, негативно настроены и в своих неудачах, бедах винят других.

Многими авторами (Шакирова Л.И. 2007, Егоров А.Ю., 2005, Павловский В.В. 2000) отмечены негативные последствия бесконтрольного со стороны родителей и некомпетентных учителей увлечения детей, подростков и молодежи компьютерными играми, культивирующие потребность и стереотипы экранного восприятия жизни в виртуальном мире: сужение круга интересов, уход от социальной реальности в виртуальный мир, развитие компьютерной аддикции, пагубное влияние экранной зависимости на физическое развитие и здоровье подростков, неадекватное поведение в реальном мире, отшельничество и суицидальные мысли [6].

На поздних стадиях азартных игр уровень требовательности к себе снижается, поэтому азартные игроки становятся беспечными, пустыми и ленивыми. В отличие от наркомании или алкоголизма, азартные игры не наносят вред телу или организму, а лишь разуму. Однако, стоит отметить, что это их отдаленное представление о негативном влиянии азартных игр на все аспекты человеческой жизни [29].

Человек, зависимый от игр психически болен, а душевное состояние так или иначе влияет на внутренние органы и системные функции. Нездоровая привязанность часто вызывает дополнительные нервно-психические, желудочные, печеночные и эндокринные расстройства.

Игровая зависимость буквально паразитирует на человеческом разуме, искажая наше восприятие реальности и стирая границы между фантазией и жизнью, которой должны жить все люди. Игроки добровольно оказываются в ловушке различных фантастических мирах. Погружаясь в жизнь реальных людей, не обладающих сверхспособностями, роскошными автомобилями или внешностью, соответствующей навязанным обществом стандартам, они испытывают сильное желание уйти от реальности или как можно скорее вернуться в место, где комфортно и отсутствуют проблемы [3].

Помимо патологических изменений в психике, несомненно видимыми и серьезными негативными последствиями игровой зависимости являются также распад семьи, потеря микросоциума (родственников, друзей, коллег), социальное отчуждение («отсев», как преступников, недостойных войти в приличное общество), криминальное поведение, потеря социального статуса и профессиональных способностей.

Учитывая, что от лечения игромании не стоит отказываться и что родственники не являются экспертами в области выздоровления от психологической зависимости, теоретические аргументы не только не помогают, а скорее мешают. Но даже если они являются экспертами, зависимые люди не будут их слушать. Запутавшийся, недоверчивый и настороженный человек скорее прислушается к незнакомцу, чем к родственнику, который, по мнению игромана, может иметь скрытые причины.

1.2. Социально-психологическая характеристика подростков 15-16 лет

В этом периоде продолжают формироваться познавательные и психические процессы, а также личность. С точки зрения психических процессов больше изменений происходит в разумной деятельности. Продолжают усовершенствоваться абстрактное и логическое мышление, дальнейшее развитие получает логическая память. У подростков появляется свой стиль мышления, ему нравятся определенные стили деятельности,

продолжают проявляться творческие способности. Первичная социализация взаимосвязана с бессознательными и пассивными способами усвоения культуры.

Активное использование когнитивных механизмов и художественное преобразование среды характерно для вторичной социализации и проходит в основном в старшем подростковом возрасте [36]. Взгляды на мир, смысл и цель жизни складываются именно в возрасте 15 - 16 лет. Основанием для ценностей подростка являются события, осознанные переживания, произошедшие в этот период.

Значение агентов социализации различна для процессов социализации. В раннем возрасте во время первичной социализации главными являются семья, ровесники, школа и люди, которые важны для них. Во время вторичной социализации, вступая в новый сектор общества, главными будут ВУЗы и школа, среда и СМИ [27].

Важно заметить, пик когнитивного развития приходится на выпускные классы, когда дети имеют возможность решать любые сложные задачи на уровне взрослого человека. Когнитивная деятельность становится сложной и гибкой, а дальнейшее формирование когнитивных инструментов очень часто обгоняет рост личности [40].

Разбор некоторых показателей, таких как понимание действительности, ценности и мотивации, психологическое состояние подростка выявил:

1. Подростки непоследовательно оценивают части реальности для интеллектуального развития. Выявляется завышенная самооценка в сравнении с реальным уровнем соотношения поступков и нормам морали.

В частности, мнение о качественных аспектах организованной познавательной деятельности предполагает нежелание менять познавательную активность, что не является характерной чертой в данном возрасте.

2. Основные для развития интеллекта молодых людей мотивация и моральные принципы переходят от познавательной сферы к сфере общения.

Особенности развития для такого возрастного периода не соответствуют объективным характеристикам развития. В 15 – 16 лет молодые люди качественно интегрируются в новую для них систему взаимодействия с ровесниками, учителями и взрослыми. Их положение в семье и в общении с ровесниками меняется. Молодёжь в 15-16 лет расширяет сферы своей деятельности, осложняя ее форм и вид [36].

Основной чертой молодых людей такого возраста является определенная форма познающей деятельности, которая совмещается с эффективным трудом. Это для молодых людей будет главным для последующего выбора профессии и формирования ценностей. Эта производительность имеет образовательное и специализированное измерение: они получают навыки исследовательской работы, приобретают профессию и особые ориентиры для определения себя в мире [27].

В выборе цели, методов и причин творческий метод позволяет выбирать несколько вариантов.

Креативное и гибкое мышление позволяет не останавливаться на проблемах и страхах, тем самым дает вектор в развитии и сохраняет психологическое здоровье молодых людей. Они учатся мыслить по-другому, как взрослые. Память и восприятие продолжают интеллектуализацию.

Данная работа основана на возрастающей сложности образования в школе. Сложность заучиваемого увеличивается в количественном отношении, что в конечном итоге дает отказ запоминания, что является важным для развития памяти. Формы самовыражения, включая письмо, продолжают развитие. За счет общего интеллектуального развития продолжает изменение воображения. Творческую деятельность стимулирует сочетание абстрактного мышления и воображения [2]. Кроме того, есть вторая линия такого роста.

Не все молодые люди достигают объективных творческих итогов. Чаще сего они получают положительные эмоции от самого действия, задействуя потенциал своего воображения. В своем воображении молодые люди знают

свои желания и чувства и первый раз представляют себе дальнейший ход своей жизни.

На сегодняшний день есть много вариантов определения понятия креативности, что с латинского языка означает creative - творческий. Поэтому нельзя использовать единое значение, чтобы устраивало всех ученых.

Хотя есть множество разных мнений, почти все значения объединяют творчество с представлением чего-то обновленного (для людей). В итоге можно говорить о том, что генерация уникальных идей, не соответствие общепринятым шаблонам, мгновенное решение конфликтов – все перечисленные качества были отнесены к креативности. Набор мыслей и особенностей личности содержит в себе творчество и помогают его развитию [5].

Возможность для самореализации, определения себя в будущей профессии и повышения уверенности в своих способностях молодые люди могут получить на уроках с творческими упражнениями, где задания содержат определенные правила выполнения.

К старшему подростковому возрасту относят детей от 15 до 16 лет. Дети на данном этапе взросления почти духовно зрелые. У них есть свои мнения и предпочтения. Кроме того, они способны спорить и обсуждать свои взгляды по любому вопросу. Учеба, поступление становятся более важными в их судьбе.

Перемены в психологии и личности в таком периоде взросления проходят неравномерно. Молодые люди иногда ведут себя как маленькие дети - глупо, хотя позиционируют себя повзрослевшими. Это выходит потому, что у молодых людей еще нет сформировавшегося стиля поведения как у взрослых, «готовности» к взрослому поведению. В результате молодые люди часто демонстрируют более напористое поведение в своих фантазиях и высказываниях, когда на самом деле поддаются ситуации и не всегда признаются в этом [23].

Этот период, когда желание быть признанным взрослым достигает своего пика, а социальная жизнь подростков в основном такая же, как и раньше: посещение школы, выполнение домашнего задания, общение с друзьями и семьей.

Необходимость перемен и неспособность их осуществить порождает конфликты с родителями и учителями [40]. Дети в этом возрасте – это «надутые», преувеличенные взрослые, которые обо всем имеют собственное мнение, выражают его без ограничений и не хотят считаться с мнением других. Но к его мнению стоит прислушаться, есть вероятность, что это может пойти на пользу вашим отношениям и подросток ответит взаимностью.

1.3. Профилактика гэмблинга среди подростков 15-16 лет

Зависимость от компьютерных игр сравнивают с алкогольной, наркотической и другими формами зависимости.

В своих работах К.Ю. Зальмунин сравнивал гэмблинг с иными формами аддикций, особенно выделяя феноменологию психических зависимостей проявляющихся по правилу «четырех анозогнозий, иными словами отказом и нежеланием выявлять расстройство и должным образом себя вести; алекситимия, которая показывает себя в низкой осознающей способности, в выражении и формулировке своих мыслей и чувств в слова.

Симптом навязчивого влечения как «паталогического влечения», желание, сильные нарушения, невозможность контролировать свою тягу, подстраиваться и управлять своим поведением, помогать сохранить хорошие отношения с окружающими людьми [20].

К.Ю. Зальмунин в своих работах писал: «Патопсихологическая предрасположенность, психопатологические проявления схожи и едины в механизме этиопатогенеза у людей с различными типами расстройств аддикции. Из-за высокого распространения и неглубокой изученности информационно-превентивной работы по профилактике адиктивных методов реализации

личности техногенного характера на сегодняшний день проблема предупреждения зависимости от компьютерных игр стоит очень остро. На сегодняшний день предлагаются разные варианты и методы предупреждения гэмблинга, но они не сильно отличаются от тех мер, которые предлагаются в лечении зависимости от поверхностно активных веществ» [20, с. 57].

Д.И. Воронов говорил: «Под предупреждением зависимого поведения в психологической науке понимается несколько социально-психологических мер, которые направлены на недопущение распространения и употребления психоактивных веществ и недопущение дальнейшего распространения отрицательных последствий с медицинской, социальной и личностной стороны при употреблении психоактивных средств» [10, с. 71].

Профилактика как система мер, которые направлены на предупреждение возникновения болезней и сохранение здоровья может осуществляться как в индивидуальной, так и в общественной форме. Согласно Всемирной организации здравоохранения выделяется первичная, вторичная и третичная профилактика.

Первичная профилактика представляет собой систему мер, направленную на минимизацию воздействий факторов риска и предупреждение возникновения зависимости. Первичная профилактика возможна как в индивидуальной, так и в общественной форме.

Вторичная профилактика представляет собой комплекс мероприятий, направленных на предотвращение формирования аддикции, и нивелирование выраженных факторов риска, приводящих к возникновению зависимости. Вторичная профилактика ориентирована в большей степени на лиц, имеющих признаки формирующейся аддикции, т.е. лиц, находящихся в группе риска, либо на начальной стадии ее развития.

Третичное предупреждение включает комплекс мер, которые направлены на исцеление и реабилитацию зависимых, препятствование рецидивов и повторного возникновения заболевания. Третичное недопущение ориентировано на личность и имеет свою цель - реабилитацию медицинскую,

социально-трудовую и психологическую, которая позволяет аддиктам сформировать уверенность в пригодности для социума, восстановить функции поврежденных систем организма, повысить уровень поведенческой активности и трудовых навыков [15].

В зависимости от уровня и направленности профилактической работы по предотвращению зависимого поведения в подростковой среде Большот и Л.Н. Юрьева выделяют стратегии эффективной превентивной жизнедеятельности, включающие предотвращение в образовательных учреждениях, семьях, группах с высоким риском и подростковых общественных организациях, подготовку квалифицированных специалистов и т.д. Профилактика в области предупреждения адикции, является достаточно важной стороной в выделении факторов риска [48].

Обычно факторы риска распределяются на психологические и социальные, как условия, которые располагают возникновению аддикции.

К факторам социальным относят условия средовые и микро и макросоциальные.

Микросоциальные факторы риска определяются отношениями в семье, образование ребенка в учебном заведении, группой ровесников и т.д. Макросоциальные причины определяются определены работой, которая протекает в социуме, экономически-социальной и политической обстановкой в стране проживания и т.п. [45].

Основные причины, которые относятся к психологическим, это неопытность личности, индивидуально-психологические отклонения, высокую тревожность, нервность, перекладывание ответственности на других, преобладающая мотивация избегать, устойчивость к эмоциональным нагрузкам низкая, не сформированное самосознание, узкий круг и непостоянство в интересах, духовных поисков, низкая устойчивость к стрессам и недостаточная социальная адаптация, стремление к риску и др.

Причины риска зависят от разновидности аддикции и во многом отличаются, в зависимости от социальной среды, возраста и этнической

принадлежности [30].

Д.И. Воронов в своих работах писал: «В отличие от причин риска в профилактике разделяют, и защитные факторы от возможного появления зависимого поведения этому способствует соответствующее воспитание и сплоченность в семье, удовлетворительное физическое и психическое состояние, развитый интеллект, непреклонность при давлении ровесниками, самоконтроль и т.п.» [10, с. 14].

Итак, защитные факторы – это действенные возможности, позволяющие избежать рисков появления зависимого поведения. В деятельности по профилактике разделяют несколько аспектов, которые позволяют действительно применять ее принципиальные методы.

К таким аспектам имеют отношение: многогранность, которая проявляется в направлении профилактики; общность комплексной диагностики и профилактики, регулярный контроль в динамике перемен эмоционального состояния и поведения и пр. в процессе деятельности; плодотворность как формирование разумного поведения и построению здоровой личности; которая опережает характер влияний и создает стабильные установки в рациональном поведении; совокупность как воздействие на разные стороны личности и его пространства в социуме; личный интерес и долженствование участвующих [22].

В соответствии с поставленными целями и задачами профилактики разными исследователями особо выделяют другие методы работы по профилактике. И.В. Петрова, Ойхер, Перцель, Ниссенбаум и др. в своих работах выделяют: свобода воли, постоянство, стадийность, комплектность, высокую индивидуализацию и исключение на период лечения игры [43].

Особое выделение методов работы по профилактике дает возможность создавать разнообразные предупредительные стратегии и программы.

Кроме методов важно отметить и варианты предупреждения зависимого поведения. В мировой практике существуют три модели деятельности по предупреждению аддикции.

Медицинская модель обращена на последствия аддикции, информационную помощь, обеспечивает здоровье аддикта с психологической и физической стороны.

Образовательная модель позволяет обеспечить информационное просвещение о негативных последствиях данной проблемы и вариантах выбора в условиях высокой информированности.

Психосоциальная модель ориентирована на способность выбрать правильное решение, разрешить проблемные ситуации, противостоять давлению группы, формирование нужных психологических навыков и др. [41].

Виды профилактических подходов, которые в себя включают:

- формы укрепления здоровья
- формы тренировок жизненным навыкам
- варианты рискованного поведения
- коммуникативно-информационную форму
- варианты альтернативной работы (А. М. Матусевич) [33].

Часть из этих форм подробно показаны в трудах Н.А. Сироты и В.М. Ялтонского.

1. Информационный подход берет за основу продвижение информации о пагубных последствиях от употребления наркотиков и поверхностно-активных веществ. При этом применяя основные опережающие стратегии: передача части информации и статистики о зависимости; стратегия угрозы; передача информации об отрицательных личностных переменах аддиктов. Такая предупредительная стратегия даст возможность пересмотреть и поменять поведение, не допустить зависимость.

2. Согласно подходу, который берет за основу эмоциональное обучение, появление аддикции обусловлено личностными причинами и трудностями в выражении и понимании эмоций. Соответственно, чтобы минимизировать риск появления зависимости необходимо усовершенствовать навыки общения, понимания и выражения своих эмоций, навыков продуктивных решений и др. Главной идеей тут является – нужно уметь понимать, контролировать свои

эмоции и поступки. Минус данного подхода в том, что он определяет причины адикции не многосторонне.

3. Согласно подходу, который берет за основу влияние роли социума и «теорию социального научения» А. Бандуры, появление адикции обусловлено социальными факторами. Поэтому для успешного предотвращения появления зависимого поведения необходимо исключить социальные факторы риска. Такой подход успешно себя зарекомендовал, реализуя программы социально-ориентированной интервенции, занятия по развитию навыков отражения давления социума, исправление нормативных предположений и др. Он дает возможность минимизировать возможность наступления адикции или полностью ее предотвратить.

4. Подход, берущий за основу развитие жизненных навыков включает в себя теории социального научения А. Бандуры и проблемного поведения Джессора. Разработав модули развития жизненных навыков, он указал, что у молодых людей следует повышать психологическую устойчивость к влиянию и давлению социума, совершенствовать личностно-социальные навыки. На сегодняшний день такой подход популярен и широко распространен, он затрагивает формирование и дальнейшее развитие личностно-поведенческих навыков, информационно-социальную устойчивость.

5. Основа для следующего подхода – альтернативная деятельность адикции. Подход предполагает снижение количества случаев развития адикции при существовании альтернативной значимой деятельности. Первым идею такого подхода определил Dohner, он предложил четыре мнения: замещающий эффект определяет психологическую зависимость наркотиков; перемена эмоций и самосознания определяют гедоническую модель зависимого; без возможной альтернативы адикты не способны остановить зависимое поведение; альтернативой дистрессам и дискомфорту будут альтернативы наркотизации [23].

Анализ актуальных вариантов работы по предотвращению зависимости выявил то, что они направлены в основном на химические виды адикций,

обратив внимание на потребность в изучении новых актуальных стратегиях профилактики техногенного характера.

В иностранной и российской практике работы по недопущению аддикции базируются на методах психофармакотерапии, но из-за нехватки химической составляющей в не химических формах зависимостей исключает применение фармакологических методов восстановления. В то же время из-за схожести механизмов и факторов появления разных форм аддикций предполагается применение действующих подходов, которые применяются в лечении зависимых от наркотиков [11].

Таким образом, исследования по игровой компьютерной зависимости предполагают комплексную работу по профилактике появления химических зависимостей, понимание мотивов, внедрение информационной осведомленности и безопасности человека в работе с компьютером [25].

Сегодня имеется немало наработок в вопросах профилактики при компьютерной зависимости, что отражено в трудах Г.М. Авилова, Еникеевой, М.В. Бредихиной, А.Н. Бариновой, Бурмистровой, Л.К. Фортовой, А.М. Яковлева и т.д.

Согласно проведенным исследованиям, актуальным периодом для эффективной профилактической работы является пубертатный период, поскольку особенность развития зачастую толкает молодых людей к зависимым видам выражения личности. Главные психологические и социальные особенности появления киберзависимости в юном периоде обусловлены взаимодействием детей и родителей и общением с ровесниками.

Главным смыслом предотвращающей деятельности в пубертатном периоде является формирование положительных обстоятельств для роста личности и рациональному образу жизни, получению эмоционально ценных эмоций, которые помогут пополнить психическую энергию;

Создание адаптационных вариантов психологической саморегуляции и реализации, навык в решении спорных вопросов, формирование нормальной самооценки, стрессоустойчивого поведения и исправление сформированного

аддиктивного шаблона.

Предупреждение зависимого поведения у подростков содержит в себе деятельность с аддиктами (споры, тренинги, игры и др.), с учителями по формированию навыков выявления зависимости у учеников и работы с их родителями, а также информирования и предупреждения компьютерной зависимости.

На первом этапе деятельности по предупреждению важно донести информацию и выявить физические и эмоциональные сигналы аддикции, периоды ее действия, причины и варианты ее проявления еще на начальном этапе [35].

Многие ученые (И.И. Романцова, Д.В. Шамсутдинова и т.д.) говорят о том, что семья и учителя уделяют мало внимания к проблеме компьютерной зависимости у подростков.

Закаблукова А.А. считает, что действенные методы по недопущению компьютерной зависимости, должны содержать в себе следующие этапы:

- Этап по диагностике и поиску молодых людей из группы риска, так как основная работа в данном направлении ведется с подростками из такой группы
- Этап работы по регулярному информированию и просвещению молодых людей, семьи и учителей по данной проблематике. Причем данная работа должна проходить индивидуально и коллективно и включать в себя такие формы как беседы, дискуссии, диспуты и пр.
- Этап укрепления факторов защиты личности за счет средств духовного, нравственного, культурного и физического развития, создание ценностных ориентиров, в том числе на ведение здорового образа жизни и пр.
- Четвертый этап предполагает реализацию сильных сторон подростка, которые в свою очередь обеспечивают реализацию личности в плодотворных формах работы и возмещение психологических черт которые усиливают компьютерную зависимость.
- Этап формирования плодотворных связей с окружающей

социальной средой, так как именно она является главным фактором в защите от кибераддикции.

- На шестом этапе предполагается улучшение социальной среды зависимых, она компенсирует недостатки социализации личности, снижает негативное действие факторов, усиливающих аддикцию и не допускают повторного ее появления [20].

Деятельность по предотвращению кибераддикции не заканчивается указанными этапами, она требует постоянной психологической диагностики с целью выявить аддиктов и оценить работу по профилактике зависимости. Важно испытывать образовательные программы целью которых является информирование, обучению и привитие культуры безопасного взаимодействия подростка с компьютером.

Важной стороной в вопросе о проблеме компьютерной игровой зависимости и ее профилактики является психологическая поддержка подростков, их сопровождение и поддержание в не игровом мире. Из-за низкой информированности и медиаграмотности родителей в школах и других учебных заведениях нужно продвигать проекты информатизации, обучать действенным методам отношений с взрослыми и сверстниками.

Многие исследователи, в том числе И. Блясова, М. В. Жукова, Габрус и др., предлагают родителям показывать свой хороший пример и со временем снижать количество времени пребывания у компьютера, предлагать альтернативные виды деятельности интересные для подростка, использовать компьютер как элемент позитивного и результативного воспитания.

Интересоваться и знать, во что играет ребенок, чаще давать возможность испытывать положительные эмоции в реальном мире. Они подчеркивают, что необходимо не только интересоваться игрой, но и обсуждать ее, тем самым развивая критичное мышление, выбирая в большинстве развивающие игры. Не следует самостоятельно справляться с проблемой, если не получается ее решить, нужно получать поддержку психологов в специальных центрах [5].

Конечно это не все меры, которые обеспечивают минимизацию рисков

проявления аддикции. Нужно знать, вопрос компьютерной игровой зависимости сложный и многофакторный. Эту проблему возможно решить только комплексно, привлекая слаженную работу педагогов и родителей, всего общества.

На сегодняшний день иностранными и российскими исследователями много изучено и наработано в вопросе недопущения разных видов аддикции. По итогу всех исследований определены законы, методы и формы профилактики, предложены и испытаны многие подходы по профилактической деятельности.

Предотвращение зависимого поведения в пубертатном периоде предполагает комплексный, системный и всесторонний подход в деятельности участников педагогического процесса [12].

Главной задачей предупреждающей деятельности в пубертатном периоде стоит организация положительных условий для ведения здорового образа жизни, получения положительных эмоций и чувств, восстановления психической энергии, адаптацию вариантов эмоционального саморегулирования и реализации личности. Формировать навыки успешного разрешения спорных ситуаций, высокую или адекватную самооценку, стрессоустойчивость и устойчивость к внешнему давлению социума, а также исправление устоявшихся аддиктивных шаблонов.

Выводы по Главе 1

Чрезмерное увлечение компьютерными и азартными играми – это одна из психологических зависимостей. Пожалуй, и одна из опасных для материального благополучия человека и его семьи.

У подростков в возрасте от 15 до 16 лет больше шансов попасть под воздействие такой зависимости в связи с тем, что в данном периоде проходит этап вторичной социализации. На данном этапе складываются мнение об окружающем мире, взгляды личности на смысл жизни и своем назначении в этом мире. Моменты и переживания, разные события будут определять дальнейшие ценностные основы подростка.

Не все подростки хотят добиться объективных и творческих итогов, хотя все они применяют свою творческую фантазию и испытывают радость от самого процесса воображения.

В воображении он больше понимает свои влечения и чувства, первый раз пытается осознать и нарисовать в воображении свое будущее.

Многие исследователи для недопущения зависимости, предлагают родителям показывать свой хороший пример и со временем снижать количество времени пребывания у компьютера, предлагать альтернативные виды деятельности интересные для подростка, использовать компьютер как элемент позитивного и результативного воспитания. Интересоваться и знать, во что играет ребенок, чаще давать возможность испытывать положительные эмоции в реальном мире. Они подчеркивают, что необходимо не только интересоваться игрой, но и обсуждать ее, тем самым развивая критичное мышление, выбирая в большинстве развивающие игры. Не следует самостоятельно справляться с проблемой, если не получается ее решить, нужно получать поддержку психологов в специальных центрах

В наше время очень важна профилактика гэмблинга (компьютерной зависимости). Это должна быть слаженная работа, в которую будут включены семьи, сотрудники образования и те, кто может поддаться этой привязанности.

ГЛАВА 2. АПРОБАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ПРОГРАММЫ ПРОФИЛАКТИКИ ГЭМБЛИНГА СРЕДИ ПОДРОСТКОВ 15-16 ЛЕТ

2.1. Программа мероприятий, направленных на профилактику гэмблинга среди подростков 15-16 лет

Мы апробировали программу мероприятий, которая направлена на профилактику гэмблинга у юношей и девушек в возрасте 15-16 лет. Основой этой программы выступили: программа психолого – педагогической профилактики компьютерной игромании у обучающихся А. А. Закаблуквой, Т. А. Смирновой и др.; программа профилактики интернет – зависимого поведения у подростков посредством формирования навыков межличностного конструктивного общения И. И. Романцевой.

Основополагающими методологическими основами программы профилактики компьютерной игровой зависимости явились: концепция культурно – исторического развития психики Л. С. Выготского; выделенные Ц. П. Короленко и Т. А. Донских признаки, игровой зависимости как одного из видов аддиктивного поведения; выделенные М. Орзак психологические и физиологические признаки компьютерной зависимости; выделенные Е. В. Коблянкой, В. Н. Куницыной, А. М. Прихожан и др. аспекты формирования социальной компетентности; общетеоретические подходы к изучению роли среды в социализации и воспитании личности И. С. Кон, В. Г. Бочарова, Р. В. Овчарова, А. В. Мудрик, В. А. Сластенин и др.; исследования А. Голдберга, К. Янг, А. Е. Войскуновского, О. Н. Арестовой, Ю. Б. Бабанина и многих других в области психологии, педагогики и профилактики техногенных видов аддиктивной личностной реализации.

Программа содержит в себе порядка 15 уроков, 3 из которых ориентированы на психопросвещение, а 12 на психокоррекцию деструктивных образов действия, приводящих к зависимости. План программы описан в приложении А.

Содержание профилактической программы содержит четыре последовательных блока:

1. Первичная психодиагностика;
2. Психологическая коррекция;
3. Превентивная деятельность и информирование;
4. Заключительная психодиагностика.

Психодиагностический блок направлен на выявление привязанности к играм на компьютере в группе молодых людей и представлен набором психологических методик: тест Томаса Такера на выявление привязанности к играм (в модификации Коныгиной И. А.) [22]; тест на интернет – аддикцию для подростков (в модификации Коныгиной И. А.) (Т. А. Никитина, А. Ю. Егоров, 2005 год) [22].

Подбор методического блока позволит объективно взглянуть на исследуемую проблему, выявить подростков, находящихся на стадии зависимости от компьютерных игр или сети интернет, находящихся в группе риска возникновения аддикции и не проявляющих признаков зависимости, вскрыть отношения испытуемых к играм на компьютере, время затраченное на то, чтобы поиграть и игровые предпочтения респондентов, наличие психосоматических расстройств в результате привязанности к играм на компьютере, ощущения вне игры и во время игр, а также отношение родителей к пристрастию детей к играм на компьютере и т.д.

Психокоррекционный блок включает 12 коррекционно – развивающих занятий длительностью до 1,5 часов каждое. Общая сумма часов данного блока – 18. Коррекционно – развивающая часть программы состоит из трёх блоков:

1. Развитие коммуникативной компетентности личности (4 занятия);
2. Формирование навыков конструктивного поведения (4 занятия);
3. Развитие самооценки и навыков уверенного поведения (4 занятия).

Каждое занятие строится в соответствии с принципами проведения коррекционно – развивающих занятий и включает: мотивационный этап (15

минут), основной этап (60 минут) и заключительный этап (рефлексия 15 минут).

При проведении программы активно использовались тренинговые методы работы: работа в малых группах, групповая дискуссия, ролевая игра, метод мозгового штурма, методы релаксации, приемы рефлексии и обратной связи. В применяемой программе профилактики в качестве основных механизмов психокоррекционного воздействия использовались: сообщение информации, подразумевает получение в ходе групповой психокоррекции необходимых сведений и информационный обмен между участниками группы; групповая сплоченность в результате участия в группе; эмоциональная поддержка; обратная связь; интерперсональное влияние, как получение новой информации о себе за счет обратной связи, что приводит к изменению и расширению образа "Я" и самоисследованию; обучение новым способам поведения и развитие социальных навыков; внушение надежды под влиянием улучшения состояния других участников и собственных достижений; универсальность переживаний и понимание участниками, что они не одиноки; альтруизм, заключающийся во взаимопомощи и способности быть полезным и развитию веры в собственные силы; развитие техники межличностного общения за счет обратной связи и анализа собственных переживаний; имитационное поведение, как обучение более конструктивным способам поведения посредством подражания.

Блок психопросвещения представлен тремя занятиями, ориентированными на учителей, родителей и подростков и направленными на формирование медиаграмотности и образование молодых людей навыкам правильного общения с персональным компьютером, освещения основных проблем и характеристик привязанности к играм на компьютере, доведение до учителей и родителей признаков формирующейся привязанности и правил как вести себя с молодыми людьми, которые испытывают такую привязанность.

Учебно-тематический план проекта по профилактике гэмблинга у молодых людей в возрасте от 15 до 16 лет представлен в приложении А.

Система организации контроля за выполнением проекта и ожидаемых итогов предполагает: учет посещаемости занятий; оценку достижения планируемых результатов, посредством первичной и заключительной диагностики; снижение уровня тревоги, страха и эмоционального напряжения; повышение уровня социально – психологической адаптации и развитие коммуникативных навыков; преобладание положительных социальных установок и повышение уровня самопонимания и самопознания у подростка; улучшение и стабилизация психоэмоционального состояния; снижение времени, проводимого за компьютером и т.д.

Рассмотрим цели блоков программы профилактики гэмблинга среди подростков в возрасте от 15 до 16 лет.

Первый блок – первичная диагностика.

Цель: выявление подростков, которые находятся в группе риска и на стадии зависимости от компьютерных игр.

Второй блок – коррекционно-развивающий.

Цель: развитие конструктивного поведения, коммуникативных навыков подростков.

В коррекционно-развивающий блок входят занятия, которые включают в себя:

- знакомство между собой;
- создание благоприятной атмосферы;
- развитие коммуникативных навыков;
- умение конструктивно решать вопросы;
- коррекция деструктивных форм поведения;
- расширение представлений об основаниях для появления привязанности к компьютерным играм;
- формирование условий для самоанализа первопричин собственной привязанности к играм;
- совершенствование регуляции поведения и своего эмоционального состояния;

- создание благоприятной самооценки и пр.

Третий блок – превентивная деятельность и просвещение.

Цель: расширение представлений об основных аспектах компьютерной игровой зависимости.

Данный блок включает в себя занятия, направленные на:

- формирование медиаграмотности у родителей педагогов и детей;
- раскрытие основных факторов, признаков и стадий компьютерной зависимости;

- формирование навыков безопасного общения с компьютером у детей.

Четвертый блок – заключительная диагностика.

Цель: выявление уровня зависимости от компьютерных игр после реализованной программы, оценка результатов.

Стоит отметить очень важный момент – необходимо понимать, что профилактическая деятельность является длительным непрерывным процессом, требующим грамотной психолого – педагогической организации всех видов деятельности участниками образовательного процесса.

В рамках профилактической работы мы за короткое время постарались проработать у участников программы актуальные поведенческие проблемы, связанные с компьютерной зависимостью и оказывающие влияние на ее развитие и формирование, постарались дать им опыт восприятия и проявления разнообразных эмоций, положительного продуктивного взаимодействия со сверстниками, преодоления страхов, эффективных способов регулирования своего поведения, формирования ответственности за свои действия и уверенности в себе.

2.2. Апробация программы

Апробация и проведение программы профилактики гэмблинга была осуществлена в период с 19.12.2022 по 20.03.2023 г. в рамках выпускной квалификационной работы.

В рамках выпускной квалификационной работы на стадии первичной профилактики, нами было проведено психологическое исследование по выявлению подростков, проявляющих аддиктивные поведенческие и находящиеся в группе риска возникновения компьютерной игровой зависимости.

В исследовании на добровольной основе приняли участие ученики 8-9 классов в количестве двадцати восьми обучающихся, из них 19 юношей и 9 девушек. Возраст испытуемых, составил в среднем от 15 до 16 лет.

Для реализации программы профилактики нами выбран именно такой возраст, поскольку он характеризуется неравномерным ростом в физическом плане, переходом на новый уровень половой зрелости, двойственное проявление в характере и поступках, переменой положения в социуме, изменением главной деятельности, проявлением взросления, открытием и утверждением своего «Я», выступает сензитивным периодом для формирования аддиктивных паттернов действия.

В качестве мотивации для испытуемых выступали инструкция экспериментатора, желание принять участие в программе и стремление к социальному одобрению. Однако следует отметить, что стремление подростков к социальному одобрению может также выступить и как негативный фактор, поскольку респонденты зачастую, желая казаться лучше, стремятся давать социально желаемые ответы.

На данном этапе развития науки о психологии существует не малое количество различных методик, которые направлены на изучение как привязанности к компьютерным играм, так и многих ее проявлений. Для того, чтобы выявить склонность к привязанности к компьютерным играм в группе молодых людей, нами были применены следующие методики: тест Томаса Такера на проявление привязанности к играм (в модификации Коньгиной И. А.); тест на интернет –аддикцию для подростков (в модификации Коньгиной И. А.) (Т. А. Никитина, А. Ю. Егоров, 2005 год) [22].

Такой подбор методик позволит объективно взглянуть на исследуемую проблему, выявить подростков, находящихся на стадии зависимости от компьютерных игр или сети интернет, находящихся в группе риска возникновения аддикции и не проявляющих признаков зависимости. Так, используемые методики позволят раскрыть отношения испытуемых к игре на компьютере, время, которое на нее затратили и игровые предпочтения респондентов, наличие психосоматических расстройств в результате привыкания к играм на компьютере, игровые ощущения и вне ее, а также отношение родителей к привязанности детей к играм на компьютере и т.д.

1. Тест Такера состоит из 9 заданий, подразумевающих четыре варианта ответов, за каждый из которых начисляются соответствующие баллы. В зависимости от набранных испытуемыми баллов мы можем сделать вывод об отсутствии негативных последствий от компьютерной игры (0 баллов), о игре на уровне, который может привести к негативным последствиям (3 – 7 баллов) и об уровне игры, ведущем к негативным последствиям с возможностью утраты контроля над пристрастием к компьютерным играм (чем выше результат и интенсивнее игра, тем серьезнее могут быть проблемы) и высокой вероятности наличия кибераддикции (8 – 21 балл). Методика ориентирована на подростковый возраст и направлена на выявление, лиц, находящихся в группе риска и на стадии зависимости от компьютерных игр.

2. Тест на интернет – аддикцию для подростков (в модификации Коньгиной И. А.) (Т. А. Никитина, А. Ю. Егоров, 2005 год). Методика содержит 27 вопросов, направленных на выявление наличия зависимостей техногенного характера, в частности кибераддикции и сетеголизма. Так в зависимости от выбора респондентов данный тест позволяет определить наличие зависимости от компьютерных игр или от сети интернет.

Представленная методика позволяет не просто определить наличие зависимости, а указывает на: отношение респондента и членов его семьи к увлечению компьютерными играми; время, потраченное на игру и игровые предпочтения подростка; наличие других видов зависимостей у членов семьи;

способность подростка вовремя прекратить игру, пренебрежение домашними делами и учебой; наличие проблем с учебой и психосоматических расстройств в результате длительного нахождения за игрой; ощущение подростка в игре и вне ее. За каждый ответ респонденту причисляются определенные баллы, по сумме которых мы можем судить, о наличии зависимости от компьютерных игр или сети интернет, их отсутствии или причислить испытуемого к группе риска возникновения зависимости.

По результатам первичной диагностики, направленной на выявление компьютерной игровой зависимости и определения молодых людей, у которых высокий уровень риска, нами получены следующие количественные показатели.

Согласно методики Такера на выявление игровой зависимости (в модификации Коныгиной И. А.) у 21% (6 человек) испытуемых прослеживается высокая вероятность кибераддикции, возможна утрата контроля над пристрастием к компьютерным играм, что в будущем может привести к серьезным негативным последствиям. В группе риска находятся 50% (14 человек) испытуемых и 29% (8 человек) не проявляют негативных последствий от компьютерных игр. Результаты данной методики представлены на рисунке 1.



Рис. 1. Результаты исследования на выявление игровой зависимости по методике Такера.

Результаты теста на интернет – аддикцию для подростков (в модификации Коньгиной И. А.) (Т. А. Никитина, А. Ю. Егоров, 2005 год) позволяют нам сделать следующие выводы: признаки зависимости от компьютерных игр проявляют 20% испытуемых; в группе риска находятся 44% испытуемых; не проявляют признаков аддиктивного поведения 36% испытуемых. Данные результаты представлены на следующем рисунке (рисунок 2).



Рис. 2. Процент зависимости от компьютерных игр среди испытуемых по результатам теста на интернет – аддикцию для подростков (в модификации Коньгиной И. А.) (Т. А. Никитина, А. Ю. Егоров, 2005 год)

Согласно полученным результатам, у 80% испытуемых первые пробы компьютерных игр состоялись в период между 5 и 7 годами жизни. На сегодняшний день все 100% испытуемых в той или иной степени увлекаются компьютерными играми. Для подростков, проявляющих признаки аддиктивного поведения и находящихся в группе риска характерна ежедневная игра от 2 до 7 часов с игровыми предпочтениями, направленными на ролевые онлайн игры.

Так 27% (8 человек) испытуемых играют ежедневно, 25 % (7 человек) играют два раза в неделю, 32% (9 человек) играют один раз в неделю и 16% (4 человека) играют один раз в месяц. Из игровых предпочтений респонденты

чаще указывают бродилки, стрелялки и РПГ. Данные результаты представлены на рисунке 3.

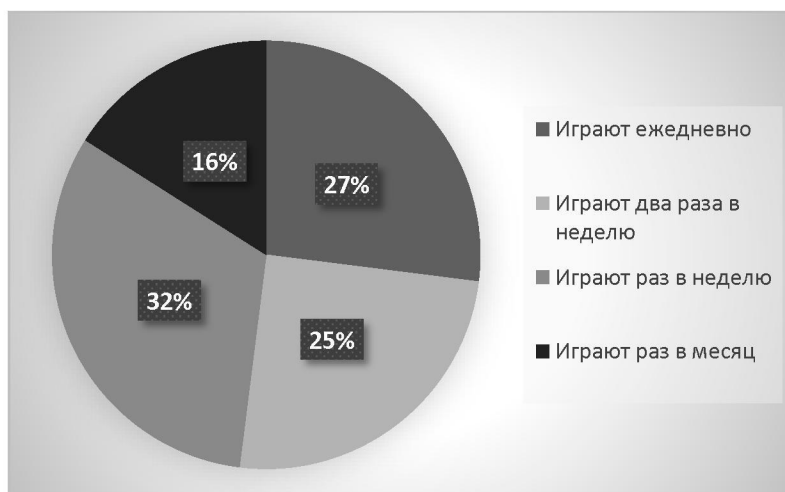


Рис. 3. Частота игр в компьютер

Следует отметить существенные различия в распределении полученных результатов по гендерному признаку в проявлениях компьютерной зависимости и игровых предпочтениях. Так кибераддикция в большей степени характерна для мальчиков. Девочки же отдают предпочтение интернету, чатам и социальным сетям, среди игр девочки предпочитают игры на быстроту реакции, головоломки и традиционные игры. Такие различия продиктованы аддиктивным агентом и гендерными психологическими различиями испытуемых.

Так же отличаются и цели использования подростками компьютера и сети интернет. Так 61% детей посещают интернет, чтобы удовлетворить потребность в игре, 32% предпочитают общение в чатах и социальных сетях и только 7% посещают интернет с целью поиска информации.

Согласно ответам испытуемых 57% родителей относятся положительно к увлечению детей компьютерными играми, 18% нейтрально и 25% отрицательно, из них 61% совместно с детьми играют в компьютерные игры, смотрят телевизор и посещают интернет. Также, следует отметить, что у 18% испытуемых отсутствуют увлечения, не связанные с компьютерными играми,

как правило это респонденты, проявляющие аддиктивные потерны поведения и находящиеся в группе риска возникновения зависимости.

На рисунке 4 представлены результаты эмоционального состояния испытуемых во время игр.

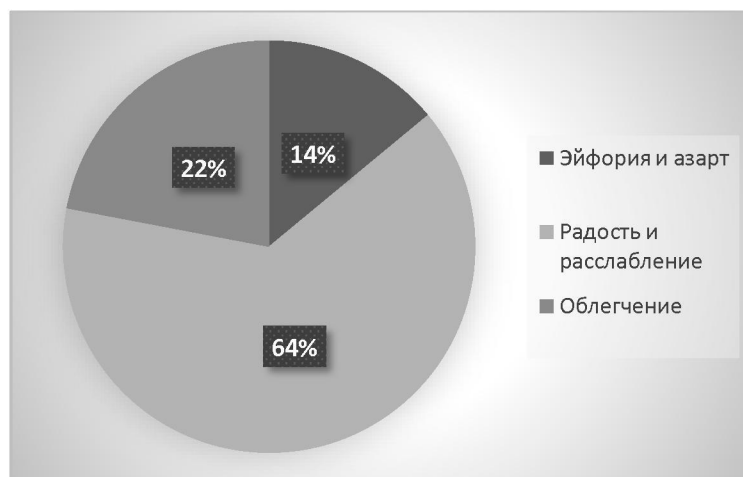


Рис. 4. Эмоциональное состояние испытуемых во время компьютерных игр по тесту на интернет – аддикцию для подростков (в модификации Коныгиной И. А.) (Т. А. Никитина, А. Ю. Егоров, 2005 год)

Находясь в игре, эйфорию и азарт испытывают 14% (4 подростка) испытуемых, радость и расслабление 64% (18 подростков), облегчение 22% (6 подростков).

Но стоит отметить, что при отсутствии возможности реализовать игровые потребности 36% (10 подростков) детей испытывают скуку, 18% (5 подростков) беспокойство, 11% (3 подростка) раздражительность и 36% (10 подростков) дискомфорт. Данные результаты отражены на рисунке 5.

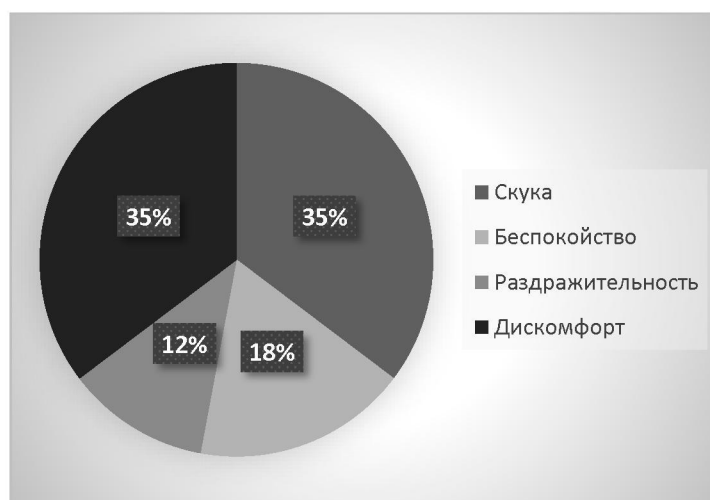


Рис. 5. Эмоции испытуемых при отсутствии возможности реализовать игровые потребности.

В реальной жизни 39% испытуемых испытывают недовольство собой и окружающими, 21% тревожность, 14% невозможность расслабиться, 14% одиночество и 12% депрессию.

Следует также указать психосоматические симптомы, сопутствующие длительной игровой деятельности. Так, у 32% детей имеются боли в спине, шее и головная боль, у 25% наблюдается боль в кистях и онемение пальцев, 36% детей испытывают сухость и жжение в глазах во время игры и 7% беспокойный сон и бессонницу.

После проведения психодиагностик, обработки результатов была сформирована группа подростков, среди которых у 6 человек прослеживается высокая вероятность кибераддикции, возможна утрата контроля над пристрастием к компьютерным играм, что в будущем может привести к серьезным негативным последствиям, у 14 человек есть склонность к данной зависимости.

С участием данной группы подростков нами была апробирована и проведена программа мероприятий по профилактике гэмблинга среди подростков 15-16 лет.

После проведения была проведена заключительная диагностика.

По результатам заключительного исследования, которое направлено на обнаружение зависимого поведения к игре на компьютере и нахождение подростков в группе риска, нами получены следующие количественные показатели.

Применительно методики Такера на выявление зависимого поведения к игре на компьютере (в модификации Коньгиной И. А.) у 14% испытуемых прослеживается высокая вероятность кибераддикции, возможна утрата контроля над пристрастием к компьютерным играм, что в будущем может привести к серьезным негативным последствиям. В группе риска находятся 45% испытуемых и 34% не проявляют негативных последствий от компьютерных игр. Результаты данной методики представлены на рисунке 6.

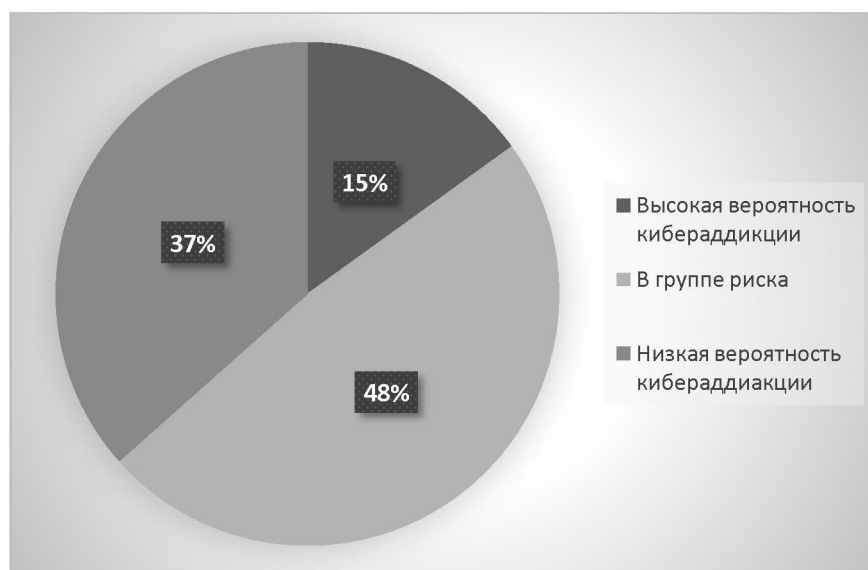


Рис. 6. Результаты исследования на выявление игровой зависимости после проведения программы по методике Такера

В диаграмме ниже представлены сводные результаты (Рисунок 7).

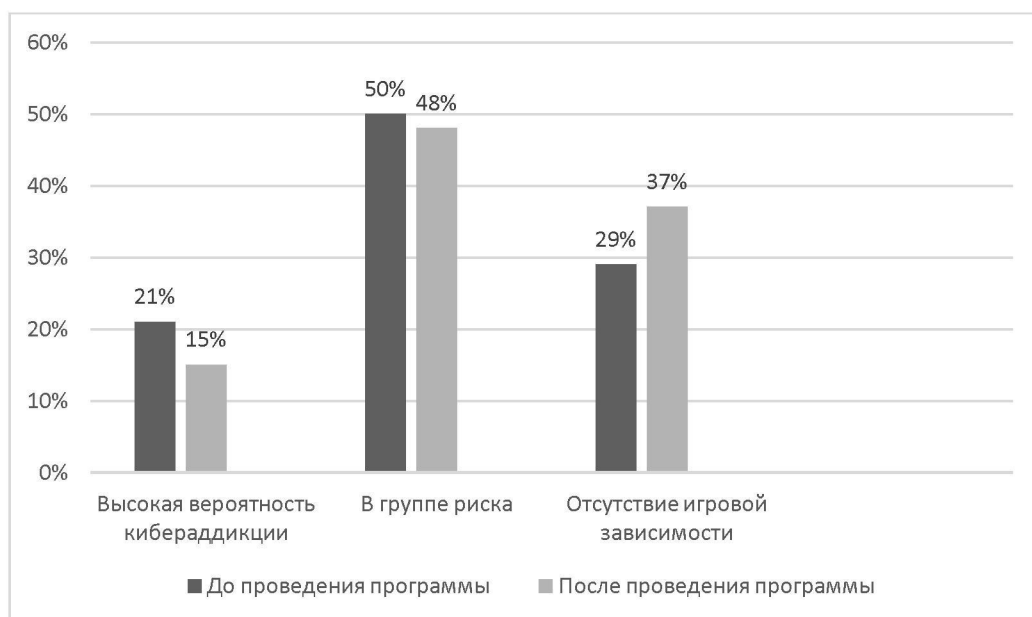


Рис. 7. Сводные результаты исследования на выявление игровой зависимости по методике Такера

Результаты теста на интернет – аддикцию для подростков (в модификации Коныгиной И. А.) (Т. А. Никитина, А. Ю. Егоров, 2005 год) позволяют нам сделать следующие выводы: признаки зависимости от компьютерных игр проявляют 5% испытуемых; в группе риска находятся 22% испытуемых; не проявляют признаков аддиктивного поведения 73% испытуемых. Данные результаты представлены на рисунке 8.



Рис. 8. Процент зависимости от компьютерных игр среди испытуемых после проведения программы

Далее представлены сводные результаты по данному критерию (рисунок 9).

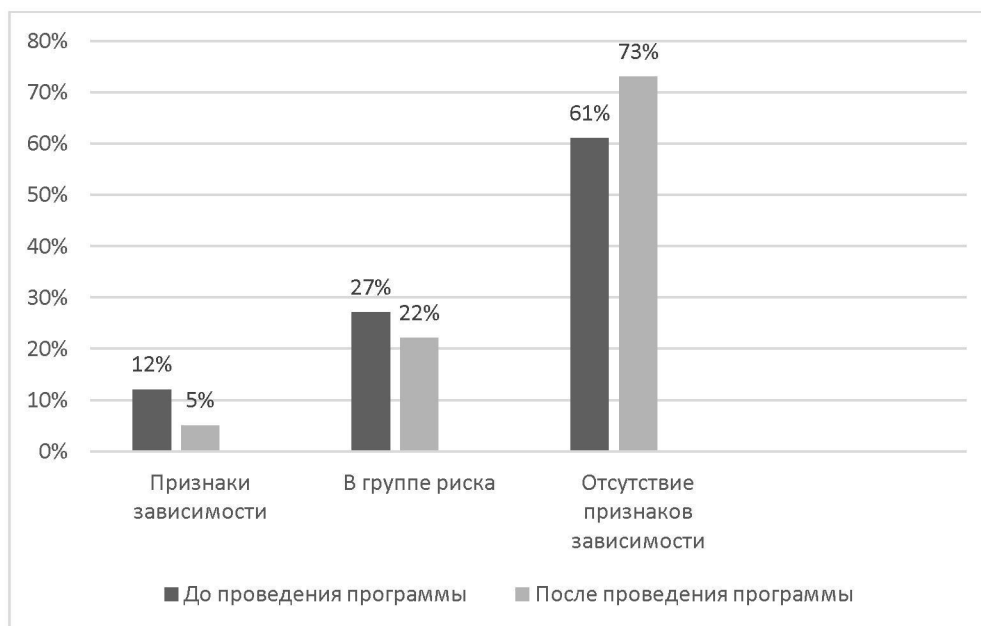


Рис. 9. Сводные результаты теста на интернет – аддикцию для подростков (в модификации Коньгиной И. А.) (Т. А. Никитина, А. Ю. Егоров, 2005 год)

Исходя из результатов заключительной диагностики, 16% испытуемых играют ежедневно, 19 % играют два раза в неделю, 34% играют один раз в неделю, раз в месяц 33%. Данные результаты отображает рисунок, представленный ниже (рисунок 10).



Рис. 10. Частота игр в компьютер после проведения программы

Далее на рисунке 11 представлены сводные результаты частоты игр в компьютер.



Рис. 11. Сводные результаты частоты игр в компьютер.

Следует также отметить, что психосоматические симптомы, сопутствующие длительной игровой деятельности, изменились после реализации нашей программы с испытуемыми. У 64% респондентов пропала боль в кистях, спине, шее, прошло онемение рук.

Подводя итог исследования, можно отметить, что, проведенная нами программа принесла положительные результаты для группы испытуемых подростков. Снизился процент подростков, зависимых от компьютерных игр и находящихся в группе риска.

Выводы по Главе 2

Таким образом, в практической части нашего исследования, была апробирована программа, направленная на профилактику гэмблинга среди молодых людей в возрасте от 15 до 16 лет.

На стадии первичной профилактики было проведено психологическое исследование по выявлению молодых людей в возрасте от 15 до 16 лет, которые проявляют аддиктивные паттерны поведения и находящихся в группе риска возникновения компьютерной игровой зависимости. В данном психологическом исследовании мы использовали следующие методики: тест Томаса Такера на выявление игровой зависимости (в модификации Кобыгиной И. А.); тест на интернет – аддикцию для подростков (в модификации Кобыгиной И. А.) (Т. А. Никитина, А. Ю. Егоров, 2005 год)

После обработки результатов психологического исследования была сформирована группа подростков, с которыми далее была реализована наша программа превентивной деятельности гэмблинга у молодых людей в возрасте от 15 до 16 лет.

Последним блоком в нашем плане была заключительная диагностика. По ее результатам было выявлено, что после проведенных упражнений, которые направлены на профилактику гэмблинга у подростков в возрасте от 15 до 16 лет, количество склонных к данной зависимости значительно сократилось, что представлено в сводных диаграммах практической главы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ключе выпускной квалификационной работы нами была проанализирована проблема гэмблинга (привязанности к компьютерным играм) и реализован план мероприятий по ее недопущению у лиц в возрасте от 15 до 16 лет.

Мы проанализировали понятие гэмблинг, рассмотрели социальные и психологические особенности развития молодых людей в возрасте от 15 до 16 лет. Большинство зарубежных и отечественных авторов под гэмблингом понимают тип деструктивного, девиантного поведения, вид психологической зависимости, проявляющуюся в паталогическом увлечении компьютерными играми, обусловленной склонностью к уходу от реальности посредством изменения своего психического состояния.

В результате научных изысканий мы пришли к выводу, что наиболее подверженными возникновению гэмблинга в силу специфических возрастных особенностей являются подростки. Так в результате теоретического исследования у сформировалась рабочая гипотеза, состоящая в предположении, что зависимость от компьютерных игр может быть уменьшена с помощью научно-обоснованной комплексной программы профилактики гэмблинга.

Исходя из различных теорий и подходов к профилактике гэмблинга у подростков, нами была апробирована и проведена программа по профилактике гэмблинга среди подростков 15-16 лет. Ее целью было развитие информационной культуры и формирование в рамках профилактики благоприятных условий для развития социально – адаптивных личностных качеств и повышение уровня самооценки, способствующих коммуникативной компетентности молодых людей и предупреждению возникновения привыкания. Проведенный по результатам эксперимента анализ полученных данных позволил сделать вывод о положительных результатах реализованного

плана по недопущению появления привыкания у молодых людей к компьютерным играм.

Подводя итоги, следует сказать о результативности проведенной программы, а, следовательно, о подтверждении выдвинутой гипотезы. В итоге исследования были получены данные, на основе которых можем прийти к заключению о положительных результатах программы, направленной на профилактику гэмблинга среди подростков 15-16 лет.

Из перечисленного следует заключение, что осуществленная нами работа по профилактике гэмблинга привела к важным переменам и способствовала минимизации числа подростков, склонных к данной зависимости.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Агибалова Н. И., Данилова М. В. Особенности компьютерной игровой зависимости среди подростков. Молодой учёный. 2014. № 20 (79). С. 547-549.
2. Асеева А. Д. Социально – психологические аспекты зависимого поведения в межличностных отношениях в юношеском возрасте – Диссертация на соискание ученой степени кандидата психологических наук. Курск. 2014. 210 с.
3. Багдасарян А.А., Саргсян М.Э. Влияние компьютеров и интернета на школьников. 2019. №1. С. 78-81.
4. Баева Л. В. Виртуализация жизненного пространства человека и проблемы интернет –игровой зависимости (IGD) // Виртуальное пространство и жизненные миры человека. 2016. № 1 (11). С. 8-19.
5. Блясова И. Ю. Социально – педагогическое предупреждение компьютерной игровой зависимости подростков // Мир науки, культуры, образования. 2015. № 3 (52). С. 26 -28.
6. Бубнова А.Н. Взаимодействие семьи и школы в профилактике аддиктивного поведения обучающихся. 2018. С. 14-20.
7. Васильева Ю. Е., Ивашина И. А., Попов П. П., Рыжов И. Г. К вопросу о проблеме интернет – зависимости в современном обществе // Актуальные вопросы психиатрии, наркологии и медицинской психологии. 2014. № 16. С. 48-51.
8. Владимирова Н. Борьба с интернет-зависимостью. 2018. №1. с. 25-31.
9. Воеводскова Е. Е. Зависимость о компьютерной виртуальной реальности // Проблемы педагогики. 2015. № 27. С. 1-2.
10. Воронов Д. И. Социально –психологические детерминанты компьютерной зависимости и ее профилактика средствами физической рекреации психокоррекции. Санкт –Петербург. 2016. 266 с.

11. Вотякова Е. Ю., Яковлева Н. В. Негативное влияние кибераддикции на жизнестойкость подростков // Электронный научный журнал «Личность в меняющемся мире: здоровье, адаптация, развитие». 2019. URL: www.humjournal.rzgmu.ru (дата обращения: 15.02.2023).
12. Гоман В. А., Гефнер О. В. Современная молодежь и компьютерная зависимость // Электронный научно – методический журнал Омского ГАУ. 2018. Спецвыпуск № 5. С. 1-4.
13. Горшенина А. Н. Компьютерная зависимость у детей и подростков. Научный центр «Диспут». Вологда. 2014. С. 82-83.
14. Груздева К.Н. Ценностные ориентации подростков, склонных к аддиктивному поведению. М. 2018. С. 488-491.
15. Гурин Г.Г. Интернет-зависимость, проблемы интерпретации в условиях бурного развития электронных технологий. М. 2019. С. 28-33.
16. Давтян В. Г., Бердин Р. Д. Адаптивные возможности у лиц с виртуальной аддикцией // Наука, техника и образование. 2015. № 7. С. 1-2.
17. Денисов А. А. Психология интернет – зависимости // Развитие личности. 2014. № 1. С. 190-202.
18. Емельяненко В. Д. Мировоззрение и игровая компьютерная зависимость: поиск взаимосвязи // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2016. № 1 (11). с. 45-64.
19. Закаблуква А. А., Смирнова Т. А., Капустина Л. П., Чуйкова М. А. Психолого – педагогическая профилактика компьютерной игромании у обучающихся // Белгородский региональный центр психолого – медико – социального сопровождения. 2018. 117 с.
20. Зальмунин К. Ю. Сравнительная оценка психопатологических и патопсихологических феноменов и синдромов у пациентов с наркотической и игровой зависимостью / Практическая медицина. 2015. № 5 (90). С. 56-58.

- 21.Иванова И.В., Бирюкова Н.В. Методические рекомендации педагогов-психологов по диагностике компьютерной зависимости детей и подростков. 2019, С. 11-12.
- 22.Игдырова С. В., Чикляукова Е. В., Мукминов Р. Р. Социальная работа с подростками, склонными к кибераддикции // Димитровградский инженерно – технологический институт «МИФИ», Россия, г. Димитровград. 2014. № 1 (3). С. 149-157.
- 23.Кардашян Р. А. Психосоматические расстройства при компьютерной игровой зависимости у учащихся общеобразовательных учреждений // Архивъ внутренней медицины. Спец. выпуск. 2016. С. 12-13.
- 24.Кашеева М. А. Психотерапевтические методы при лечении гемблинга // Электронный научный журнал «Личность в меняющемся мире: здоровье, адаптация, развитие», 2018. 6 с.
- 25.Корнеева Е. Компьютерная зависимость: «бермудский треугольник» за углом. 2014. № 13.
- 26.Корнилова А.В. Психологическое консультирование педагогов по организации профилактики аддиктивного поведения подростков в условиях СОШ. М. 2019. С. 295-299.
- 27.Коробкина Е. С. Поведенческая специфика социализации подростка / Достижения вузовской науки. 2014. № 8. с. 144-150.
- 28.Лабковский Б. Опасные игры с играми. Психология зависимости. Минск-Харвест. 2005, 224 с.
- 29.Литвинова О.Н. Игровая зависимость (гэмблинг). 2013. 12 с.
- 30.Лифанов А.Д., Антонов В.А., Гейко Г.Д., Ахметвалеева Т.Э., Петров А.В. Особенности личностных ценностей студентов с разной степенью компьютерной зависимости. 2018. С. 395-399.
- 31.Лопеш Э. де А., Передерий Н. А. Исследование интернет – зависимости среди школьников // Бюллетень медицинских Интернет – конференций. 2014. Т. № 4. (11). С. 1243.

32. Малиновская М.А. Потенциальные риски для детей и подростков в интернет среде: анализ проблематики и профилактика интернет-аддикций. ИНФО, 2018. №5. С. 31-34.
33. Матусевич А. М. Модели профилактики наркомании среди подростков и молодежи // Молодой учёный. 2016. № 13 (117). С. 827-829.
34. Набойченко Е. С., Окунева Л. И. Психологические аспекты кибераддикции подростков // Педагогическое образование в России. 2016. № 5. С. 82-87.
35. Набойченко Е. С., Окунева Л. И. Типология подростков, склонных к кибераддикции // Педагогическое образование в России. 2016. № 1. С. 94-98.
36. Нальгиева Ц. Я. Психолого – акмеологические факторы профилактики компьютерной зависимости учащихся средних и старших классов // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2018. Т. 7. № 1(22). С. 291-293.
37. Неустроева О. В. Психологическая характеристика подросткового возраста в концепциях Эльконина Фельдштейна. 2015. № 6 (7) С. 35-36.
38. Новосельцев В.И. Компьютерные игры: детская забава или педагогическая проблема? 2003. № 9. С. 13-18.
39. Окунева Л. И. Социально – психологические склонности к кибераддикции в подростковой среде // Педагогическое образование в России. 2018. № 1. С. 188-191.
40. Окунева Л. И., Набойченко Е. С. Детерминанты кибераддикции у социально депривированного подростка // Педиатрический вестник Южного Урала. 2016. № 1. С. 33-36.
41. Остапова А. В. Психологические особенности подросткового возраста. Евразийский научный журнал. 2015. № 7. С. 189-191.
42. Романцова И. И. Профилактика интернет –зависимого поведения у подростков посредством формирования навыков межличностного конструктивного общения. 2017. 193 с.

43. Тазетдинова Ю.М. Теоретические предпосылки исследования особенностей агрессивного поведения у подростков-мальчиков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости. 2018. №9. С. 43-48.
44. Филатова Т.П. Программа психологической коррекции компьютерного аддикта. 2020. 12 с.
45. Фоменко А. И., Семенцова И. А. Профилактика кибераддикции как основа предотвращения преступного поведения подростков с пограничным состоянием психики // Общественные науки. 2015. № 2. С. 113-117.
46. Хилько О. В. Практический подход к профилактике компьютерной зависимости у подростков. Научно –методический электронный журнал Концепт. 2015. Т. 13. С. 56-60.
47. Щепель Ю.В. Игровая зависимость как социокультурное явление в современном обществе. М. 2019. 192 с.
48. Щербакова Н.Б. Стратегические основы деятельности родителей по организации работы школьников на компьютере в домашних условиях. 2018. С. 78-88.
49. Черникова И. В. современные подходы к профилактике кибераддикции // В сборнике: Проблемы полиэтничного региона: социально – политические и психологические контексты материалы одноименной подсекции 3 ежегодной НПК СКФУ. ФГАОУ ВПО «СКФУ». Ставрополь. 2015. С. 106-112.
50. Щербакова Н. Б. Стратегические основы деятельности родителей по организации работы школьников на компьютере в домашних условиях. Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. 2018. N 3. С. 78-88.
51. Юрьева Л.Н. Больбот Т.Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика. 2006. 195 с.
52. Якушина Е.В. Подростки в интернете. 2001. С. 55-57.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

Таблица 1

Учебно-тематический план программы профилактики гэмблинга среди подростков 15-16 лет.

№	Название блока	Всего часов	Цель	Задачи
1	<i>Первичная диагностика</i>	1	Выявление подростков, находящихся в группе риска и на стадии зависимости от компьютерных игр	Проведение психодиагностики, оценка результатов
2	<i>Коррекционно-развивающий блок</i>	18	Развитие коммуникативных навыков, конструктивного поведения, самооценки	Подготовить подростков к конструктивному взаимодействию; провести коррекционно-развивающие занятия
2.1	Развитие коммуникативной компетентности	6	Рост коммуникативной открытости и улучшение качества общения путем овладения навыками конструктивного социального взаимодействия	Предоставить опыт эффективного взаимодействия в процессе решения общих задач; обучить навыкам установления эффективных взаимоотношений, конструктивного использования «обратной связи»

Продолжение таблицы 1

2.1.1	«Знакомство»	1,5	Знакомство участников между собой, принятие правил, создание благоприятного климата	Создать благоприятные условия в группе, совместно продумать правила
2.1.2	«Какой я в общении»	1,5	Создание условий для анализа собственных коммуникативных позиций, их конструктивности	Развивать умения анализировать и определять свои и чужие психологические характеристики; Воспитывать коммуникативную культуру общения; Создать условия для осознания собственной ответственности
2.1.3	«Мы команда»	1,5	Развитие коммуникативных навыков, умение взаимодействовать	Развить базовые коммуникативные умения, умение работать в команде
2.1.4	«Учимся общаться правильно»	1,5	Расширение представлений о способах самоанализа и самокоррекции в сфере общения.	Познакомиться с различными стилями общения; Развивать базовые коммуникативные умения; Воспитывать культуру общения.
2.2	Формирование навыков конструктивного поведения	6	Формирование конструктивных, социально приемлемых форм поведения, коррекция деструктивных форм поведения.	Выработка у подростков социально приемлемых способов реагирования на различные жизненные ситуации; Коррекция деструктивных форм поведения и т.п.

Продолжение таблицы 1

2.2.1	«Представления о себе»	1,5	Расширение представлений о собственных особенностях	Повысить уровень самопонимания подростков; Сформировать навыки самопознания и рефлексии; Помощь в самораскрытии и самопрезентации.
2.2.2	«Гэмблинг и его причины»	1,5	Расширение представлений о причинах игровой компьютерной зависимости, создание условий для самоанализа причин собственной игровой зависимости	Познакомиться с различными аспектами игровой зависимости; Организовать дискуссию, выработать активную позицию по отношению к вопросу игровой зависимости; Создать условия для самоанализа причин игровой зависимости.
2.2.3	«Конфликтное поведение»	1,5	Корректировка конструктивного общения в сложных конфликтных ситуациях.	Развитие способности к самоанализу, пониманию и прогнозированию отношения, чувств, состояний в конфликтных ситуациях; Формирование навыков организации оптимального общения, конструктивного разрешения конфликтов
2.2.4	«Как правильно выражать агрессию»	1,5	Развитие умения произвольной регуляции собственного поведения	Освоение техник саморегуляции, релаксации и визуализации; снятие эмоционального напряжения, умение убирать негативные эмоции

Продолжение таблицы 1

2.3	«Развитие самооценки и уверенного поведения»	6	Формирование благоприятной самооценки и навыков уверенного поведения.	Развитие и закрепление положительных социальных установок; Содействие в формировании адекватных представлений подростка о самом себе и ближайшем окружении; Раскрытие положительных качеств несовершеннолетних и воспитание уверенности в достижении успеха в разных видах деятельности.
2.3.1	«Мои сильные стороны»	1,5	Содействие в формировании адекватных представлений о самом себе ближайшем окружении, раскрытие положительных качеств в себе	Вызвать позитивное отношение подростка к себе и позитивное отношение группы к каждому; Повышение самооценки и уверенности в достижении жизненных целей; Актуализация представлений о своих сильных сторонах.
2.3.2	«Уверенное поведение»	1,5	Развитие навыков уверенного поведения, создание условий для повышения самооценки	Формирование понятия уверенного и неуверенного поведения; Создание условий для повышения самооценки несовершеннолетних

Продолжение таблицы 1

2.3.3	«Мотивация к достижению»	1,5	Раскрытие положительных качеств, воспитание уверенности в достижении успеха	Развитие адекватных представлений о целях, умениях, навыках; Развитие способностей находить собственные ресурсы
2.3.4	«Учимся дружить»	1,5	Переход от позиций противоречия к совместному планированию, сплочению различных сообществ, через осознание групповой и индивидуальной уникальности каждого.	Освоение техник саморегуляции, релаксации и визуализации; Формирование адаптивных способов снятия эмоционального напряжения
3	<i>Профилактика и просвещение</i>	4,5	Развитие медиаграмотности и расширение представлений об основных аспектах кибераддикции	Формирование медиаграмотности у родителей педагогов и детей; раскрытие основных факторов, признаков и стадий кибераддикции; Формирование навыков безопасного общения с компьютером у детей.
3.1	Круглый стол «За и против компьютера»	1,5	Развитие медиаграмотности подростков и навыков безопасного общения с компьютером.	Ознакомить участников с плюсами и минусами воздействия с компьютером; Научить, как организовать безопасное взаимодействие с компьютером; Познакомить с мерами профилактики аддиктивного поведения.

3.2	Родительское собрание «Компьютер в жизни подростка. Польза или вред?».	1,5	Повысить психолого – педагогическую компетентность родителей, ознакомить с особенностями использования ИКТ – технологий в воспитании детей.	Показать возможность использования компьютера в учебной деятельности и в домашних условиях; Обсудить с родителями проблему компьютерной зависимости, ее причины и проявления; ознакомить родителей с рекомендациями по профилактике компьютерной зависимости.
3.3	Дискуссия с участием педагогов «Причины возникновения киберзависимого поведения у подростков»	1,5	Раскрыть основные аспекты возникновения киберзависимого поведения у подростков	Актуализировать знания педагогов по этой теме; Ознакомить с основными характеристиками данного поведения; Раскрыть основные методы взаимодействия семьи и школы при профилактике зависимости
4	<i>Заключительная диагностика</i>	1	Повторная диагностика для выявления уровня зависимости в группе подростков.	Провести психодиагностику; Оценить ее результаты.