

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

Факультет начальных классов
Кафедра психологии и педагогики начального образования

Иванова Ирина Витальевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**ОСОБЕННОСТИ ПРОЯВЛЕНИЯ АГРЕССИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ,
ИГРАЮЩИХ В ИГРЫ-ШУТЕРЫ**

Направление подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы Психология и
педагогика начального образования

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой канд. психол. н., доцент кафедры
педагогики и психологии начального образования
Мосина Н.А.

9.06.2025 Мосина
(дата, подпись)

Руководитель:

канд. пед. н., доцент кафедры педагогики и
психологии начального образования Дуда И.В.

9.06.2025 Дуда
(дата, подпись)

Дата защиты 18.06.2025

Обучающийся Иванова И.В.

Иванова
(дата, подпись)

Оценка отлично
(прописью)

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ АГРЕССИИ И ЕЕ ПРОЯВЛЕНИЯ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ, ИГРАЮЩИХ В ИГРЫ-ШУТЕРЫ.....	6
1.1. Основные подходы к изучению агрессии и особенности ее проявления у младших школьников	6
1.2. Особенности влияния игр-шутеров на развитие агрессии младших школьников.....	19
1.3. Психолого-педагогические приемы и методы коррекции уровня агрессии младших школьников, играющих в игры-шутеры	29
Выводы по Главе 1	34
ГЛАВА 2. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ ПО ИЗУЧЕНИЮ ВЛИЯНИЯ УВЛЕЧЕННОСТИ ИГРАМИ-ШУТЕРАМИ НА АГРЕССИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ.....	36
2.1. Методическая организация исследования.....	36
2.2. Результаты констатирующего эксперимента и их обсуждение.....	41
2.3. Программа коррекции уровня косвенной агрессии обучающихся 3-х классов.....	54
Выводы по Главе 2.....	68
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	69
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	72
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	78

ВВЕДЕНИЕ

За последние десять лет агрессивное поведение стало более выражено в социальном контексте. Все чаще поднимаются вопросы относительно домашнего насилия, издевательств в школах, агрессии в отношениях между людьми и так далее. Эмпирические данные, собранные Институтом социальных наук Российской академии наук, подтверждают увеличение этой тенденции.

Изучение агрессии всегда было в центре внимания исследователей, причем специфика агрессивного поведения у детей освещается как в области теоретической психологии, так и в рамках прикладных исследований. Вопросы, связанные с детской агрессией, ее предупреждением и методами коррекции, активно исследуются ведущими психологами как на международной арене (Р. Бэрн, Д. Доллард, Л. Берковиц, А. Басс, З. Фрейд, Э. Фромм и другие), так и в России (Н.М. Платонова, Г.Э. Бреслав, Н.Д. Левитов, А.А. Реан и другие). К числу специалистов, внесших значительный вклад в изучение данной темы, относятся Т.Г. Румянцева, А.А. Реан, Н.Д. Левитов, Г. Паренс и многие другие.

Одновременно с этим в современном мире компьютерные игры стали неотъемлемой частью жизни многих людей, особенно молодежи. Среди различных жанров игр особое место занимают так называемые «стрелялки» или «шутеры» (от англ. «shoot» – стрелять), которые вызывают повышенный интерес у детей и подростков. Однако чрезмерное увлечение играми этого жанра может привести к негативным последствиям, таким как агрессивное поведение и проблемы в общении со сверстниками.

Актуальность темы исследования обусловлена ростом числа агрессивных проявлений среди младших школьников, играющих в игры-шутеры. Изучение особенностей проявления агрессии в этом контексте позволит разработать эффективные методы профилактики и коррекции агрессивного поведения, а также предложить рекомендации для родителей и педагогов по организации безопасного досуга детей.

Объект исследования: агрессия младших школьников.

Предмет исследования: влияние игр-шутеров на проявление агрессии младших школьников.

Гипотеза: мы предполагаем, что игры-шутеры обуславливают проявления агрессивного поведения у младших школьников. Предполагается, что младшие школьники, регулярно играющие в видеоигры жанра «шутер», могут проявлять больше агрессии в поведении в сравнении с их сверстниками, которые отдают предпочтение другим жанрам видеоигр.

Цель исследования: на основе изучения особенностей проявления агрессии младших школьников, играющих в игры-шутеры, разработать коррекционно-развивающую программу по снижению уровня агрессии младших школьников.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

1. Изучить теоретические аспекты проблемы агрессивного поведения младших школьников.
2. Рассмотреть особенности проявления агрессии у детей, играющих в игры-шутеры.
3. Подобрать методы диагностики агрессивного поведения младших школьников.
4. Провести эмпирическое исследование агрессивного поведения младших школьников, играющих в игры-шутеры.
5. Описать особенности проявления агрессии у младших школьников, играющих в игры-шутеры.
6. Разработать коррекционно-развивающую программу по снижению уровня агрессии младших школьников.

Методологической основой исследования являются представления о развитии психики, сформировавшиеся в виде таких основополагающих принципов, как принцип детерминизма (Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн) принцип развития (Б.Г. Ананьев, А.Н. Леонтьев), взглядов на возрастные

особенности психики (Б.С. Братусь, Д.Б. Эльконин). В работах также учитывались результаты исследований, выполненных в рамках проблемы агрессии (А. Бандура, Л. Берковиц, К. Бютнер).

Методы исследования определялись в соответствии со спецификой предмета и объекта, целью, задачами и гипотезой исследования:

- Теоретический анализ научной литературы по проблеме исследования;
- опросные методы диагностики личностных характеристик субъекта;
- анализ и синтез, обобщение, сравнение;
- методы математической обработки, качественный и количественный анализ полученных данных.

Экспериментальная база исследования: экспериментальное исследование проводилось на базе МАОУ СШ №157 г. Красноярск. В нем приняли участие 58 школьников в возрасте 9-10 лет.

Структура работы: выпускная квалификационная работа состоит из введения, теоретических основ изучения особенностей проявления агрессии младших школьников, играющих в игры-шутеры, экспериментальной работы по изучению влияния видеоигр жанра «шутер» на уровень агрессии у обучающихся 3-х классов выводов по 1 и 2 главе, заключения, списка используемой литературы, приложения.

По теме исследования имеется публикация в электронной версии сборника статей Всероссийской научно-практической конференции «Современное начальное образование: проблемы и перспективы развития» (XXVI Международный научно-практический форум студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодежь и наука XXI века»). Сборник размещен в Научной электронной библиотеке ELIBRARY.RU с включением в Российский индекс научного цитирования – РИНЦ.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ АГРЕССИИ И ЕЕ ПРОЯВЛЕНИЯ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ, ИГРАЮЩИХ В ИГРЫ-ШУТЕРЫ

1.1. Основные подходы к изучению агрессии и особенности ее проявления у младших школьников

Важно подчеркнуть, что в области психологии существует неоднозначное понимание терминов агрессия, агрессивность и агрессивное поведение, и они имеют разные значения [5, с. 53–56]. В данном исследовании акцент делается на концепции агрессии.

Исследование агрессии было предметом внимания как российских ученых (Н.Д. Левитов, Л.М. Семенюк, Л.С. Выготский), так и международных авторитетов в области психологии (А. Басс, Л. Берковиц, К. Лоренц).

Давайте изучим, как определение агрессии трактуют иностранные ученые.

Леонард Берковиц определяет агрессию как поведенческую модель, целью которой является нанесение вреда, как физического, так и эмоционального. В то время как в его научной работе предлагается конкретное определение агрессии, Берковиц также отмечает, что существует множество разнообразных подходов к пониманию агрессии, каждый из которых имеет свою обоснованность. Такое множество интерпретаций объясняется не только многоаспектностью данного явления, но и разнообразием методологических подходов исследователей, анализирующих агрессию с различных теоретических позиций.

А. Басс интерпретирует агрессию как явление, выражающееся в поведении, которое проявляется в виде насильственных действий, направленных на причинение вреда окружающим [5, с. 60]. Важно подчеркнуть, что по мнению этого исследователя, агрессивные действия не ограничиваются исключительно физической болезненностью по отношению к цели агрессии. Это утверждение подкрепляется раскрытием агрессии в

формах вербальных оскорблений и косвенных действий, направленных на ущерб объекту, даже когда агрессивные проявления не влекут за собой прямого физического воздействия.

К. Лоренц определяет агрессивность как черту личности, выражающуюся в готовности к агрессии, а также в склонности воспринимать и интерпретировать поведение другого человека как враждебное. [20, с. 45].

Как было упомянуто ранее, ученые из нашей страны вместе с иностранными коллегами активно исследовали этот вопрос. Обсудим мнение отечественных психологов по данной теме.

Н. Д. Левитов в своих работах разъясняет, что агрессия представляет собой скорее психологическую реакцию, чем набор действий, и выделяет три основных аспекта: когнитивный, эмоциональный и конативный. Когнитивный аспект направлен на осознание угрожающей обстановки и выбор цели для направления агрессии. Эмоциональный аспект характеризуется переживанием гнева и раздражения. Конативный аспект агрессии проявляется через упорство, намеренность, нацеленность на результат и проявление инициативы [18, с. 128].

В ходе своей научной работы, Лев Семенович Выготский выдвигает теорию, согласно которой агрессивное поведение в психологии определяется как серия действий, инициированных агрессивными инстинктами и намерениями субъекта, проявляющихся через стремление и осуществление актов вреда по отношению к другим лицам, а также через активное выражение доминирования над окружением [11, с. 45].

Современные ученые трактуют данный термин следующим образом.

В своем научном труде Т.Н. Банщикова акцентирует внимание на разнообразии методологий, применяемых для концептуализации агрессии. Она утверждает, что для всестороннего понимания этого феномена необходимо учитывать его исследуемость и измеримость, этическую оценку поведения, основания агрессивных действий, а также применять мультидисциплинарный подход. Этот подход интегрирует различные

концепции агрессии, предложенные в специализированных психологических исследованиях [4, с. 1–2].

Ученые Р.В. Бисалиев, А.С. Кубекова, и Т.Т. Сарафрази описывают агрессию как процесс, ведущий к умышленному причинению ущерба другим лицам. Это реакция на негативные переживания, такие как дискомфорт, стресс, или испытываемая фрустрация, и является стратегией для достижения определенных личных целей. Проявление агрессии также используется как средство для повышения собственного социального статуса через демонстрацию доминирования над другими.

Л.М. Семенюк определяет агрессию как поведение, которое имеет цель, наносит вред окружающим, противоречит нормам, принятым в обществе. Эксперт указывает на проявление агрессии как в нападении, так и в стремлении причинить психологическую и физическую боль окружающим.

Также, ученый отмечает, что агрессивное поведение определяется через неконтролируемые проявления гнева и склонность к импульсивным действиям. Взгляды автора указывают на то, что проявления агрессии могут быть явными, такими как акты физического насилия и вербальной агрессии, или же могут носить скрытый характер, выражаясь в форме обид, враждебности. Автор далее полагает, что агрессивное поведение берет начало из социального контекста взаимодействий, опровергая тезис о его исключительно инстинктивном, биологическом происхождении. Согласно Л.М. Семенюк, агрессию следует трактовать как внешние мотивированные действия, предполагающие нарушение социальных норм и правил, приводящие к вреду, боли и страданиям для окружающих [30].

Исследователи А.И. Амеликина и К.С. Шалагинова подчеркивают двойственную природу агрессии, утверждая, что ее следует описывать не только как внешнее проявление в поведении, но и как внутреннее эмоциональное состояние. Они рассматривают агрессию как серию действий или поведенческих реакций отдельных личностей или групп, направленных на

причинение умышленного психического или физического ущерба другим лицам или разрушение их имущества.

В своем исследовании, Р.Р. Ахмедбекова, проведя обзор научных источников, утверждает, что агрессия является механизмом, выполняющим определенную роль [3, с. 2].

Г.Ш. Тажутдинова акцентирует, что агрессия является поведенческим проявлением, причиняющим урон или оскорбление тем, кто не стремится к подобному общению [33, с. 98].

Ученый Е.Е. Копченова утверждает в своих исследованиях, что агрессивные действия могут быть направлены как на близких, включая членов семьи, так и на незнакомых людей. Кроме того, Копченова выделяет, что агрессия может быть самонаправленной, затрагивать животных, объекты материального мира, а также носить символический характер или проявляться в отношении фигур воображаемого пространства [17, с. 16].

Изучая мотивационные процессы в контексте психологии, Р.С. Немов выделяет сложную структуру мотиваций, влияющих на агрессивное поведение человека. Он определяет два основных элемента агрессии: первый – активирующий, включающий в себя эмоции гнева и враждебности, которые провоцируют агрессивные действия. Вторым элементом – ингибирующим, включающим факторы, сдерживающие агрессию, такие как страх перед возможными последствиями, чувство вины, а также воздействие общественных норм и культурных стереотипов, контролирующее поведение [24].

А.Б. Петрова определяет агрессию как вид поведения, активно проявляемого в социальных взаимодействиях. По утверждению ученого, это поведение порождается комплексными эмоциональными реакциями, под воздействием как психофизиологических, так и биологических механизмов, включая сознательные и подсознательные стимулы [25, с. 23].

В научных исследованиях, посвященных анализу агрессивного поведения, исследователи изучают факторы, способствующие ее проявлению.

Р.Р. Ахмедбекова утверждает, что агрессия может быть вызвана неврологическими заболеваниями и воспалительными процессами в мозге. В дополнение, специалист в области психологии выделяет триггеры агрессивного поведения у младших школьников, включая стремление к самообороне, освобождение от переживаемого стресса, желание привлечь к себе внимание в ситуациях, где дети не обладают альтернативными методами достижения этих целей. Также поднимается вопрос влияния методов воспитания на проявление агрессии у детей [3, с. 2].

Конрад Лоренц исследует роль агрессии в биологическом и социальном контексте, подчеркивая ее универсальность среди живых организмов. Он выделяет основную функцию агрессии как механизм конкуренции за ресурсы, что поддерживает выживание вида. Лоренц подчеркивает значение ответственного отношения к применению агрессии у разумных существ, указывая на важность осознания потенциально разрушительных последствий ее неконтролируемого исполнения.

Леонард Берковиц классифицирует функции агрессивного поведения на основе их выгоды и назначения для агрессора, включая: использование агрессии в качестве средства достижения индивидуальных целей; мотивацию нанесения ущерба другим; стремление к получению или упрочению социального статуса; воздействие на восприятие и поведение агрессии адресата; усиление собственной уверенности через демонстрацию силы и извлечение удовольствия из наблюдения за чужой болью [6, с. 45].

Изучая агрессивное поведение, специалисты используют различные критерии для ее классификации. В литературе можно найти множество подходов к определению типов агрессии, основанных на ее проявлениях. Взглянем на несколько примеров.

Е.В. Демко и В.А. Петьков, исследуя литературные источники, классифицируют агрессивные действия на вербальную открытую агрессию, вербальную скрытую агрессию, прямую физическую агрессию, а также непрямую физическую агрессию [13, с. 2–3].

Е.Е. Копченова в своей работе утверждает, что агрессивное поведение проявляется в физической, словесной форме, может быть направленным и неявным, очевидным и маскируемым [17, с.16].

И. Фурманов классифицирует агрессию на физическую, вербальную, косвенную и негативизм. Физическая агрессия проявляется в применении физической силы, в то время как вербальная агрессия выражается в отрицательных эмоциях посредством словесных форм, включая громкие споры и использование оскорблений. Косвенная агрессия направлена не прямо на объект ее проявления, а может затрагивать людей или предметы, связанные с целью агрессии косвенным образом. Негативизм, по мнению автора, это агрессивное поведение, стремящееся к проявлению на лица авторитета или руководства, эта форма может включать в себя элементы пассивного сопротивления или пассивной борьбы, указывая на конфликт с вышестоящими [34, с. 12].

В исследовании Т.Н. Банщиковой приводится анализ влияния агрессивных проявлений на развитие личности и успехи в профессиональном плане, выделяя четыре основных типа агрессии. Первый тип – адаптивная агрессия, представляет собой стремление к уменьшению стрессов и негативных эмоций через агрессивные действия. Второй тип, конструктивно-достиженческая агрессия, обусловлен необходимостью активности для достижения поставленных целей, эффективной адаптации в обществе, успешной самореализации и налаживания продуктивных взаимоотношений. Третий вид агрессии – эгоистически-прагматическая, отражает желание нанести ущерб другим и нарушить межличностные связи. Четвертый тип – дефицитарная агрессия, проявляется в недостаточной активности для достижения независимости и выражения собственного «Я», что критически важно для личностного роста [4, с. 6–8].

Изучение литературных источников выявило, что авторы дивергируют в трактовках агрессии, однако их интерпретации обнаруживают общие зоны пересечения.

Изучая предмет, можно систематизировать все ключевые концепции в три основные категории. Применительно к первой категории, подходы исследователей таких как Р.Р. Ахмедбекова, А. Басс, Л. Берковиц, Р.В. Бисалиев, А.С. Кубекова, А.Б. Петрова, Т.Т. Сарафрази, Г.Ш. Тажутдинова определяют агрессию преимущественно как модель поведения. Подходы второй категории, зафиксированные в работах Н.Д. Левитова и Л.М. Семенюк, воспринимают агрессию скорее, как психологическое состояние. В третью категорию входят концепции агрессии, исследуемые И. Амелькиной, Т.Н. Банщиковой, К.С. Шалагиновой, которые анализируют агрессию через призму комплексного подхода, то есть объединяют все существующие разнообразные психологические концепции агрессивного поведения.

Следовательно, можно сделать вывод о том, что агрессия и ее разнообразные формы проявления были предметом изучения множества ученых, которые подходили к анализу этого феномена с различных позиций. В рамках психологических исследований все интерпретации агрессии укладываются в три основные категории: агрессия как вид действия, агрессия как эмоциональное состояние, и интегративный подход, синтезирующий все существующие концепции данного явления.

Помимо определений понятия «агрессия», специалисты в области психологии выделяют виды агрессивного поведения, его проявления, а также функции в жизни всех живых существ.

Множество ученых, исследующих агрессивное поведение, используют разнообразные критерии для его классификации, однако все эти методы можно упростить до двух основных категорий. В первой категории агрессия категоризируется на основе ее внешних проявлений, в то время как вторая категория фокусируется на воздействии агрессии на психологическое развитие и формирование личности.

Ученые считают, что первостепенная цель агрессии заключается в выживании, однако отмечается, что сегодня агрессивное поведение выходит за рамки самообороны, ведя к негативным последствиям.

Также стоит отметить, что в настоящее время отсутствует нет единого и всеобщего подхода к понятию агрессии из-за ее многоаспектности и сложности как объекта исследования.

Мы принимаем интерпретацию агрессии, предложенную Л.М. Семенюк, где она представлена как целенаправленное поведение, наносящее вред окружающим, а также противоречащее нормам, принятым в обществе, с целью причинения психического и физического дискомфорта объекту агрессии, характеризующееся гневом, импульсивностью и негативизмом. Этот подход используется в нашем теоретическом анализе в качестве основного.

Рассмотрим проявления агрессии у младших школьников. В соответствии с общепринятой классификацией возрастных этапов, возраст младшего школьника охватывает интервал от 7 до 10 (11) лет. Этот временной промежуток синхронизируется с периодом получения начального образования, что делает крайне важным анализировать психологическое развитие детей этой возрастной категории, учитывая специфику становления их учебной деятельности [32].

Важно подчеркнуть, что переход ребенка в первый класс совпадает с кризисным периодом семи лет, который в значительной степени связан с началом обучения в школе. Это время, когда дети впервые сталкиваются с необходимостью интеграции в новую социальную среду и приспособливаться к ее требованиям. В отличие от игровой деятельности в дошкольных образовательных организациях, школьная программа предполагает строгую регламентацию, введение системы оценивания и повышенные требования к самостоятельности и самодисциплине учащихся [23].

В этот период жизни ребенка наблюдается значительное познавательное и личностное развитие, позволяющее ему успешно справляться с

образовательными задачами, которые ранее были недоступны в силу его развития. Так, улучшаются критические когнитивные функции, такие как мышление, память, внимание, восприятие и произвольность. В этот же период происходит становление эстетических и творческих способностей учащегося, а также происходит формирование основ морали через взаимосвязь личных интересов и рефлексивного анализа, подразумевающего осмысление собственных действий и действий окружающих через призму этических норм. Это означает, что учащийся начальных классов учится приоритизировать свои задачи, выбирая учебу в случае необходимости подготовки к занятиям, откладывая развлечения на более подходящее время. Таким образом, рефлексия играет ключевую роль, позволяя ребенку оценивать свои и чужие поступки в контексте приобретенных моральных принципов [12].

Определенное количество учеников начальной школы при переходе из дошкольного в учебное учреждение сталкиваются с трудностями адаптации к образовательному процессу и школьной среде, испытывая проблемы, связанные с кризисом семи лет. У данных учащихся могут быть не развиты базовые навыки и мотивация, необходимые для успешной школьной жизни, включая отсутствие сформированных школьных компетенций и умения осуществлять универсальные учебные действия.

В образовательном процессе ключевую роль играет когнитивная сфера. У детей младшего школьного возраста преобладает наглядно-образное мышление, поэтому наглядность особенно важна. Основная цель начального образования – развитие мыслительных операций (анализ, синтез, обобщение, сравнение, классификация) для перехода к словесно-логическому мышлению. Индивидуальные особенности мышления также значимы [38].

Развитие мышления тесно связано с восприятием и памятью. В начальных классах восприятие часто непроизвольное, но произвольное восприятие формируется в учебной деятельности [32]. Восприятие характеризуется неспособностью к дифференциации, что затрудняет выделение значимых элементов.

Восприятие связано с процессами внимания, которые также часто произвольны в начале обучения. Недостаточно сформированные характеристики внимания (объем, концентрация, скорость переключения, избирательность) влияют на концентрацию и приводят к утомляемости и ошибкам. Недостаточное развитие внимания и восприятия – частая причина затруднений в обучении.

Память также тесно связана с процессами восприятия и внимания. Лучше всего в младшем школьном возрасте развита произвольная, зрительная и образная память, и хуже произвольная, и логическая. Это обусловлено предпочтением детей данного возрастного периода заучиванию информации через яркие и наглядные образы. Обычный объем информации, которую младший школьник способен усвоить, колеблется в пределах пяти единиц с возможным отклонением на одну – две единицы в ту или иную сторону. По мере приближения к завершению начального образования, как правило, наблюдается улучшение памяти и увеличение скорости запоминания, при этом развиваются все ключевые типы памяти и формируется произвольность [43].

В начальной школе творческое мышление детей активно развивается, опираясь на воображение, что делает их открытыми для нового [8]. В этот период интенсивно развивается познавательная, эмоционально-волевая и нравственная сфера младшего школьника.

Согласно Л.С. Выготскому и А.Н. Леонтьеву, учебная деятельность становится ведущей и играет ключевую роль в психическом развитии ребенка. Важнейшие аспекты готовности к школе включают психологическую подготовку и самоанализ.

Социальная ситуация развития обогащается новой системой ожиданий и ответственностью. Вступление в школьную жизнь совпадает с кризисом 7 лет, требующим адаптации к новой роли ученика.

В этот период формируются личностные качества и самооценка, под влиянием оценки значимых взрослых. Трудности в учебе могут негативно повлиять на формирование личности.

Особенности детей начального школьного возраста и изменения в окружающей среде требуют адаптации, что вызывает психологическое и эмоциональное напряжение, которое может проявляться в нарушениях эмоциональной сферы [2].

Эмоциональное неблагополучие влияет на физиологическое и психологическое состояние. Исследования стресса выявили механизм влияния эмоционального напряжения, приводящего к выгоранию и дистрессу [28].

Психоэмоциональные расстройства и дисфункции, влекущие за собой ухудшение качества жизни и общей продуктивности, имеют особое значение в периоды детского развития, отличающиеся быстрыми темпами, богатством изменений и возрастающими потребностями.

В период начального школьного обучения происходят ключевые психологические новообразования, критические для последующего эмоционального, социального и когнитивного развития ребенка, а также для его будущей самореализации. Эффективная психологическая поддержка и профилактические меры в это время способствуют минимизации рисков развития тревожности, агрессивного поведения, расстройств восприятия собственной личности и других подобных проблем. Такая позиция подкрепляется данными исследований в области детской психологии и психологического развития, которые указывают на то, что среди факторов, влияющих на формирование личности ребенка, важное место занимают как эмоциональное благополучие, так и более широкий спектр личностных характеристик, объединяясь с самовосприятием и представлением о мире [8].

В рамках цели нашего исследования проведем анализ теоретических подходов к вопросам агрессии и проявлению агрессивных поведенческих реакций у детей младшего школьного возраста, а также исследуем факторы, способствующие их возникновению.

Исследования Лидии Ивановны Божович в области психологии детей подчеркивают критическую роль эмоционального благополучия в процессе формирования личностных качеств. Она теоретизировала, что уникальный опыт каждого ребенка в переживании своих эмоций, основанный на индивидуальных развивающихся условиях, играет ключевую роль в морфологии его характера, кульминируя в создании перемены непрерывных личностных атрибутов, которые диктуют его взаимоотношения с собой, обществом и всей окружающей средой. Раскрывая эту концепцию, Божович указывала на то, как преобладание негативных эмоциональных реакций в жизненном опыте ребенка может привести к нежелательным последствиям, таким как тревожность, страх, ранимость, агрессия и даже более серьезным психологическим состояниям, включая неврозы и депрессию, особенно при воздействии неблагоприятных внешних факторов.

Ключевым фактором, способствующим развитию агрессивного поведения у детей, выступают нарушения в семейном воспитательном процессе. Изучая это явление, Л.И. Божович подчеркивает, что детская агрессивность – это «оборонительная реакция, развивающаяся как результат неправильного и противоречивого отношения родителей к своему ребенку».

Другой аспект причин формирования агрессии у детей связан с проблемами их личностного развития и достаточности сформированных навыков для адаптации в новых социальных ситуациях. В исследовании Э.Ш. Бубновой выделены ключевые факторы: присутствие внутренних конфликтов личности, отсутствие развитых коммуникативных умений, низкая самооценка и ограниченные интеллектуальные способности [22].

Д. Хорсанд классифицирует два типа факторов, способствующих агрессии у детей:

1 группа: семейные причины:

- эмоциональная холодность со стороны родителей;
- безразличное отношение родителей к своим детям;

- враждебное отношение родителей к своим детям;
- неуважительное отношение родителей к своим детям;
- тотальный контроль или полное его отсутствие;
- отсутствие внимания к детям или его избыток.

2 группа: личные причины:

- неуверенность в себе;
- эмоциональная нестабильность;
- чувство вины;
- повышенная раздражительность;
- темперамент;
- личный отрицательный опыт [48].

Р. Бэрон и Д. Ричардсон выделили ключевые детерминанты, стимулирующие агрессию у детей:

1. Семейные факторы:

- стратегия семейного воспитания (гиперопека, гипоопека);
- особенности эмоциональной связи с ребенком;
- социально-культурный статус семьи и т.д.

2. Личностные факторы:

- низкая произвольность;
- сниженный уровень активного торможения и т.д.

3. Особенности детской группы, коммуникация между ровесниками, взаимодействие между которыми формирует определенную модель поведения.

4. Средства массовой информации, способствующие формированию агрессивных поведенческих паттернов.

5. Нестабильное социоэкономическое положение [10].

Исходя из представленного анализа, можно утверждать, что эмоциональное неблагополучие в период начального образования могут

существенно влиять на всестороннее формирование личности ребенка, включая как психологические, так и индивидуально-личностные аспекты.

В период активного освоения ребенком ключевых навыков и личностных качеств, необходимых для обучения, развития и интеграции в общество, обеспечение сбалансированного развития и коррекция проблем становятся приоритетом для педагогов, психологов и родителей.

Особое внимание следует уделять агрессивным проявлениям, поскольку они могут закрепиться и негативно повлиять на продуктивность, перспективы развития и социализацию ребенка.

Таким образом, создание благоприятной среды для гармоничного развития личности ребенка является критически важным на данном этапе.

1.2. Особенности влияния игр-шутеров на развитие агрессии младших школьников

Рассмотрим компьютерные игры как фактор, формирующий поведение. Игра является мультидисциплинарным термином, следовательно, ее определение варьируется в зависимости от контекста его применения, будь то философия, педагогика, психология, военное дело, социология или теория искусства, что придает ей различные интерпретации.

Игра представляет собой идеализированный мир, где функционируют специфические правила, адаптированные под различные жанры игр. В процессе игры индивид удовлетворяет свою потребность в познании, развивает способность антиципировать различные сценарии, улучшает как социальные, так и физические умения, а также предоставляет себе возможность избавиться от ежедневного стресса и напряжений через развлечение.

Обычно, основные характеристики большинства игр включают в себя:

1. Свободную развивающую деятельность, предпринимаемую лишь по желанию, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

2. Творческую, импровизационную, активную по своему характеру деятельность;

3. Эмоционально напряженную, приподнятую, состязательную, конкурентную деятельность;

4. Деятельность, проходящую в рамках прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры;

5. Деятельность, имеющую имитационный характер. Игра не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности, имеющую свою собственную направленность. Даже малое дитя прекрасно знает, что оно играет лишь «как будто взаправду», что это все «понарошку»;

6. Деятельность, обособленную от «обыденной» жизни местом действия – игровой зоной и продолжительностью. Она «разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени. Внутри игрового пространства царит собственный безусловный порядок;

7. Наличие минимальной игровой ситуации.

Игра является одним из ключевых видов деятельности человека, наряду с трудом и обучением. Ее истоки уходят в глубь веков, и секреты игры до сих пор не полностью раскрыты. Игра сопутствует человеку на протяжении всего его жизненного пути. Важность игры в детском возрасте трудно переоценить, так как она является ведущим видом деятельности ребенка. С.Л. Рубинштейн подчеркивал, что игра отвечает за сохранение детского начала и является эффективным инструментом их социализации и развития навыков. А.С. Макаренко утверждал, что игра критически важна для воспитания будущих поколений. По мнению Д.Б. Эльконина, через игровую деятельность у детей не только происходит развитие умственных процессов, но также

кардинально трансформируется взаимодействие ребенка с окружающим миром, что способствует формированию способности к изменению своей позиции и учету различных точек зрения.

В 1970-х годах появились компьютерные игры, которые за десятилетие завоевали любовь молодого поколения, изначально на западе, а затем благодаря экспансии ПК и в России. Всплеск интереса к видеоиграм наблюдался с внедрением на рынок консолей вроде Dendy и Nintendo, позволяющих играть, подключив устройство к телевизору и избегая покупки дорогих компьютеров. Период конца 80-х – начала 90-х ознаменовался проведением обширных исследований западными психологами, направленных на анализ воздействия видеоигр на детскую психику. В последнее десятилетие наблюдается возрождение интереса научного сообщества к данному вопросу в контексте неуклонного прогресса в информационных технологиях, радикально трансформировавших видеоигры.

Анализ причин пристрастия к компьютерным играм обусловлен их массовой популярностью и преобразованием в ведущую форму детского досуга. В исследовании М. Гриффитса выделены два основных мотивационных типа, побуждающих молодежь постоянно возвращаться к игровому процессу. Первая группа игроков находит удовлетворение в самом процессе игры и в достижении целей, включая аспекты соревнования с другими участниками. Для них игра гармонично вписывается в ряд других интересов, не мешая общению с окружающими и активной социальной жизни, прибегая к ней как к одному из способов расслабления. Вторая категория игроков использует игры как средство отвлечения от реальности, что выливается в явление эскапизма. Такое погружение в виртуальный мир вызывает озабоченность у специалистов в области психологии и психиатрии из-за его привлекательного характера и потери связи с реальностью. Корень такого увлечения может лежать в неспособности юноши или девушки противостоять реальным жизненным трудностям, таким как академический стресс, напряженность в отношениях с родителями или сверстниками, где игра

становится способом избежать проблемы. В таких случаях компьютерное времяпрепровождение становится доминирующим, вытесняя прочие увлечения и интересы, что делает необходимым вмешательство специалиста для корректировки ситуации.

В процессе формирования психологической зависимости от игровых приложений выделяют четыре ключевых этапа, каждый из которых обладает уникальными характеристиками. В контексте данного обсуждения, стоит отметить, что основа для такой классификации лежит в исследованиях, касающихся воздействия на личность ролевых компьютерных игр. При этом не отвергается вероятность того, что подобные выводы могут быть применимы и к другим форматам цифрового гейминга и компьютерной активности.

1. Стадия легкой увлеченности. Это обусловлено притягательностью компьютерной анимации, качеством звукового сопровождения и способностью игры имитировать жизненные ситуации или создавать яркие фантастические миры, предлагая пользователю уникальную возможность реализовывать свои мечты с необыкновенной реалистичностью. На этом этапе наблюдается начальный этап идентификации с игровой ролью, приносящей потребителю удовольствие и положительные эмоции, что является причиной его стремления к повторению этих приятных моментов. Поэтому переход к игре становится более осмысленным, по сравнению с первоначальными случайными попытками. Однако важно отметить, что в это время игровая активность еще сохраняет характер спонтанных, не систематизированных сеансов, и желание играть не становится еще постоянной потребностью. Таким образом, хотя игра и привлекает внимание, она не занимает значительного места в жизненных приоритетах человека.

2. Стадия увлеченности. Показателем продвижения индивида к данной фазе развития зависимости служит интеграция в систему личных потребностей нового элемента – употребления компьютерных игр. В действительности, этот новоиспеченный интерес не ограничивается простым

влечением к геймингу. Скорее, он представляет из себя сложную конструкцию, корни которой уходят глубоко в индивидуальные психологические характеристики человека. По сути, жажда к играм является результатом мотиваций, определяемых стремлениями эвакуироваться из реальности и осуществления процесса идентификации через принятие определенных ролей.

На данной стадии, увлечение компьютерными играми становится регулярным. Отсутствие возможности постоянно играть из-за недоступности компьютера может вызвать фрустрацию. Это, в свою очередь, может привести к активным попыткам избавиться от препятствий, которые мешают игре.

3. Стадия зависимости. Согласно исследованию Шпанхеля, лишь 10–14% геймеров можно классифицировать как «заядлых», что указывает на вероятное наличие у них психологической зависимости от видеоигр.

Этот этап развития игровой зависимости помимо перемещения игрового интереса к основным потребностям индивида включает в себя трансформации в области ценностей и личностных устремлений. Исследования А.Г. Шмелева указывают на принятие индивидом внутренней ответственности за свои поступки, коррекцию самооценки и самовосприятия. Формирование зависимости имеет две проявления: социализированное и индивидуализированное. Социализированная модель подразумевает взаимодействие с обществом, главным образом, через связи с единомышленниками в игровой сфере. Такие индивиды предпочитают групповую игровую деятельность, активно используя возможности сетевых технологий. Основной движущей силой здесь выступает стремление к соревнованию. Эта форма зависимости считается менее разрушительной для психики, ведь сохранение социальных связей препятствует полной изоляции личности от реальности и предотвращает развитие психических и физических расстройств в отличие от индивидуализированной формы, где отсутствие социального взаимодействия способствует глубокому погружению в виртуальный мир.

Для особ, страдающих уникальной формой зависимости, перспективы имеют значительно большие шансы на реализацию. Говоря о такой зависимости, подразумевается экстремальный случай, когда страдающий теряет основные черты нормального понимания реальности и способность к адекватному взаимодействию с окружением. Психика жертвы зависимости перестает адекватно реагировать на внешний мир, заменяя его искусственно созданной виртуальностью. Такие индивиды зачастую много времени проводят в изоляции, занимаясь играми, ставя их наравне с основными жизненными потребностями. Виртуальные игры для них превращаются в аналог наркотиков. Отсутствие доступа к играм вызывает у них состояние дискомфорта, сопровождающееся негативными эмоциями и депрессией. Это явление можно описать как клинический случай психопатологии, образующий патологический образ жизни.

4. Стадия привязанности. В рамках этой фазы наблюдается заметное снижение активного увлечения играми, в то время как личностное развитие смещается в направлении социально принятых стандартов. Интеракция пользователя с компьютером напоминает легко, но прочно присоединенную кнопку, указывая на то, что, несмотря на сохранение некоторого расстояния, отказ от игр не происходит полностью. Этот период является самым продолжительным в процессе формирования зависимости и потенциально может простираться на всю жизнь, в зависимости от темпов снижения уровня психологической связи игровой средой. Хотя история компьютерных игр относительно коротка, случаи полного избавления от такой привязанности редки. Прекращение развития зависимости на более ранних этапах способствует ее более быстрому исчезновению. Однако прохождение всех трех этапов склонности к игре предвещает продолжительное пребывание в этой последней фазе. Решающим аспектом здесь служит степень снижения привязанности после достижения ее пика: чем выше падение, тем быстрее пройдет зависимость.

Классифицировать компьютерные игры можно по различным критериям. Один из наиболее распространенных способов – это классификация по жанрам. Вот некоторые из них:

1. Шутеры (стрелялки) – игры, где основной задачей является уничтожение противников с помощью оружия. Примеры: Call of Duty, Battlefield.

2. Ролевые игры (RPG) – игры, где игрок создает своего персонажа и развивает его навыки и способности. Примеры: The Elder Scrolls, Fallout.

3. Стратегии – игры, где игроку необходимо управлять ресурсами и войсками для достижения победы над противником. Примеры: Civilization, Total War.

4. Гонки – игры, где главной целью является достижение финиша первым. Примеры: Need for Speed, Forza Motorsport.

5. Спортивные симуляторы – игры, имитирующие различные виды спорта. Примеры: FIFA, NBA 2K.

6. Приключенческие игры – игры, где игрок исследует мир и решает головоломки для продвижения по сюжету. Примеры: The Legend of Zelda, Uncharted.

7. Аркады – игры, где главной целью является набор очков или прохождение уровня за минимальное время. Примеры: Pac-Man, Donkey Kong.

8. Логические игры – игры, где основной упор делается на решение задач и головоломок. Примеры: Portal, The Talos Principle.

9. Симуляторы – игры, которые имитируют управление различными объектами или процессами. Примеры: SimCity, The Sims.

10. Хорроры (ужасы) – игры, где главной целью является выживание в условиях страха и ужаса. Примеры: Resident Evil, Outlast.

Эти примеры демонстрируют лишь некоторые из многочисленных жанров видеоигр. Разнообразие классификаций игр основывается на широком

спектре критериев, включая визуальное оформление, особенности игрового процесса, игровые механики и т.д.

Шутеры – это категория видеоигр, где акцент сделан на ведении огня из огнестрельного или иного вида вооружения по противникам. Этот жанр высоко ценится в игровом сообществе за его интенсивный геймплей и предоставление игроку шанса продемонстрировать мастерство владения оружием.

Изучение воздействия видеоигр жанра «шутер» на подрастающее поколение особое внимание уделяет анализу агрессивного контента таких игр. Вопросы, возникающие в этом контексте, вызывают тревогу среди родителей. В рамках научных дискуссий выделяются диаметрально противоположные мнения – теория социального обучения аргументированно указывает на то, что игровые сценарии, демонстрирующие агрессию, могут способствовать формированию соответствующих поведенческих привычек у детей, провоцируя их на повторение увиденного в жизни.

В своих наблюдениях американский психолог Дэвид Гроссман подчеркивает тревожащую тенденцию: массовая доступность жестоких видеоигр воспитывает в детях навыки убийства, аналогичные тем, которые приобретаются военнослужащими в процессе обучения. Д. Гроссман заявляет, что средства массовой информации, включая телевидение, склонны нивелировать гравитацию страдания и смерти, ставя их в один ряд с повседневными радостями типа газированных напитков, шоколада или парфюмерии. В свою очередь, видео- и компьютерные игры дополняют этот процесс, предлагая реалистичные симуляции стрельбы, что сравнимо с военной подготовкой по отработке навыков прицельной стрельбы. Д. Гроссман предупреждает, что инстинктивный рефлекс «целься и стреляй», сформированный в условиях стресса, становится потенциальной угрозой [31, с. 45].

Исследователи, проявляющие умеренную критичность, подчеркивают, что видеоигры, включая шутеры, могут способствовать «повышению агрессии

у подростков», «выбору ими агрессивных моделей поведения» (К. Андерсен, И. Бурлаков, К. Дилл, Л. Ловелле, К. Матиак, А. Сакамото) [31, с. 47].

Тем не менее, существует и противоположная позиция. С точки зрения психоанализа, видеоигры жанра «шутер» на самом деле предоставляют платформу для выражения подавленных агрессивных тенденций ребенка, позволяют экстернализовать эмоции гнева и раздражения, которые общество часто считает неприемлемыми. Таким образом, игровой процесс может служить катарсической функцией и актом самоисцеления. Приверженцы этой концепции аргументируют, что вместо того чтобы провоцировать асоциальное поведение, видеоигры фактически способствуют социальной адаптации, обучают умению работать в команде, а также развивают реакцию, координацию и концентрацию внимания (П. Бриденбах, Т. Райт), они выполняют роль аналога сказок в современности (Г. Петрусь). Исследование Шимаи продемонстрировало, что дети, регулярно занимающиеся видеоиграми, демонстрируют более высокий уровень социализации по сравнению с теми, кто не вовлечен в игровой процесс [27, с. 92].

Неизменно, видеоигры, классифицированные исследователями как насыщенные сценами грубости, агрессивного поведения и жестокости, нередко оказываются в лидерах рейтингов востребованности. Исследование, проведенное Фанком, раскрыло, что 47% детей в возрасте 10–12 лет в США, увлекающихся видеоиграми, отдают предпочтение продуктам, включающим агрессивные сцены как против фантастических, так и реальных персонажей. Игры со спортивной составляющей выбирают 29%, увеселительные проекты без элементов насилия – 20%, а образовательные симуляторы привлекают всего 2% опрошенных. В таких странах, как США и Япония, разработаны механизмы для оценки уровня агрессии и жестокости в играх, а также установлены возрастные рейтинги, аналогичные системам классификации теле- и кинопроизведений. Однако при условии свободной продажи игровых

дисков, регулирование доступа к ним оказывается затруднительным, особенно когда инициатором использования ПК является несовершеннолетний.

Эмпирические исследования, изучающие взаимосвязь между виртуальной агрессией в видеоиграх, включая шутеры, и агрессивным поведением детей, выявили разноплановые результаты. Одни научные работы указывают на временное воздействие или на отсутствие влияния игрового контента на поведение и эмоциональное состояние детей. Исследования К. Бютнера [9] подтверждают, что игры с агрессивным контентом могут способствовать высвобождению агрессивных наклонностей, уменьшению враждебности и облегчению напряжения. В то же время, большая часть научного сообщества выявила связь между игровым контентом и увеличением агрессии, враждебности и тревожности у детей, определенных через опросы и психологические тесты. Важной оказалась степень интерактивности и реалистичности игры, усиливающих эффект. Отмечено, что младшие дети склонны к более точному повторению поведения персонажей. Однако продолжительность и применимость эффектов в реальной жизни остаются неизученными из-за ограничений лабораторного наблюдения и этических ограничений. Кроме того, в случаях с агрессивными индивидами сложно определить, являются ли видеоигры причиной их поведения или выбор игр обусловлен уже существующими личностными особенностями.

1.3. Психолого-педагогические приемы и методы коррекции уровня агрессии младших школьников, играющих в игры-шутеры

В современной науке для исправления эмоциональных нарушений психического развития ребенка применяются психодинамический и поведенческий подходы. Психодинамический подход фокусируется на устранении внешних препятствий социального характера, чтобы разрешить внутренние противоречия, и включает в себя игры, арт-терапию, психоанализ и семейную психокоррекцию. Поведенческий подход, признанный более эффективным, контролирует социальную среду ребенка и воздействует на механизмы агрессивного поведения [16]. В рамках поведенческого подхода широко используется тренинг социальных навыков.

Тренинг социальных навыков – распространенная форма психокоррекционной работы с агрессивными детьми, основанная на исследованиях взаимосвязи дефицита социальных навыков и агрессивности. Этот тренинг использует терапевтические процедуры, опирающиеся на классическое и оперантное обусловливание, и направлен на формирование адекватных моделей поведения в социальных ситуациях.

Параллельно с тренингами социальных навыков, для снятия напряжения у младших школьников, особенно увлекающихся играми-шутерами, применяются упражнения, позволяющие выплеснуть гнев: комканье и разрывание бумаги, топание ногами, крики, битье боксерской груши и т.п. Однако важно учитывать, что одних лишь упражнений на выплеск агрессии недостаточно, и их следует дополнять другими методами.

Эффективным дополнением являются спортивные элементы. Активные игры на свежем воздухе, бег, плавание, езда на велосипеде – любая физическая активность способствует выработке эндорфинов, естественных антидепрессантов, и помогает переключить внимание с виртуального мира на реальный. Командные виды спорта, помимо прочего, учат взаимодействию с другими детьми и развивают навыки коммуникации, что особенно важно для снижения агрессивности.

Природные ресурсы – еще один мощный инструмент в борьбе с напряжением и агрессивными проявлениями. Прогулки в парке, контакт с животными, работа в саду – все это оказывает успокаивающее и умиротворяющее воздействие на психику ребенка. Земляные работы, такие как копание или посадка растений, позволяют буквально "закопать" негативные эмоции. Наблюдение за природой, слушание звуков леса или моря – все это помогает расслабиться и восстановить эмоциональное равновесие.

Эффективность работы по уменьшению агрессивного поведения достигается согласованной работой педагогов, родителей и специалистов. При неспособности педагога самостоятельно справиться с гневом ребенка подключается педагог-психолог. Основой являются индивидуальный подход и педагогический оптимизм, с выявлением причин деструктивных проявлений для построения коррекционной программы.

На выбор методов коррекции влияют уровень воспитания, психического и интеллектуального развития, образ жизни ребенка и его окружения. Методы коррекции тесно связаны с методами воспитания, например, убеждение, поощрение и наказание, и должны применяться комплексно, учитывая особенности конкретного ребенка и его ситуации.

В работе по уменьшению агрессивности у младших школьников, играющих в агрессивные компьютерные игры, применяется множество приемов и направлений, включая психогигиенические, лечебно-педагогические, коррекционные, общеоздоровительные мероприятия, игротерапию, арттерапию, музыкотерапию и организацию деятельности детей на основе их интересов.

Педагогика подчеркивает взаимосвязь методов воспитания и коррекции, необходимость комплексного подхода. Выделяют специфические и неспецифические методы работы с младшими школьниками по уменьшению уровня агрессивности [35]. Специфические методы включают релаксационный тренинг и игровые упражнения, направленные на обучение саморегуляции и адекватному выражению эмоций, а неспецифические –

педагогические принципы работы со школьниками с поведенческими и эмоциональными нарушениями, такие как создание благоприятной атмосферы, поддержка и поощрение позитивного поведения.

Релаксационный тренинг предполагает погружение в воображаемое путешествие с использованием релаксационных техник для снижения агрессивных актов, таких как внутренняя напряженность и гиперактивность.

У агрессивных детей отмечается высокий уровень мышечного напряжения, особенно в области рук, лица, шеи, плеч, грудной клетки и живота. Релаксационные упражнения, проводимые под спокойную музыку, помогают ребенку стать более спокойным, уравновешенным, осознать чувство гнева, овладеть навыками саморегуляции и сохранить ровное эмоциональное состояние.

Игротерапия – успешный метод коррекции агрессивного поведения у младших школьников. Игровые элементы важны как на уроках, так и вне их, для поддержания интереса и положительного настроения. В начале работы возможен протест, но через 4–8 занятий поведение обычно стабилизируется.

Игровые упражнения закрепляют изучаемое действие в игровой форме и формируют практические навыки.

В коррекционной программе можно использовать игры: «Обзывалки», «Два барана», «Толкалки», «Жужа», «Рубка дров», «Да и нет», «Тух-тибидух», «Ворвись в круг». Они нейтрализуют агрессию, снимают напряжение и снижают агрессию вербальную и невербальную, а также обучают эффективному общению [21].

«Золотые правила» педагогики – это неспецифические методы работы с агрессией.

Первое правило – реагировать на позитивные изменения, даже незначительные. Важно, чтобы ребенок чувствовал, что его понимают, принимают и ценят.

Второе правило – избегать акцента на агрессии во время коррекции, чтобы не усилить ее.

Для уменьшения агрессивных проявлений педагогу лучше использовать комплексный подход, объединяя элементы различных методов.

Психогимнастика направлена на развитие познавательной и эмоциональной сфер, налаживание коммуникативных навыков. Она позволяет проявлять себя и общаться без слов, осознавать чувства и эмоции, преодолевать барьеры в общении и развивать эмпатию. Результат – умение выражать чувства и снижение эмоционального напряжения.

Логотерапия, часто используемая педагогами-психологами, предполагает вербализацию эмоциональных состояний. Описывая свои чувства, школьник самореализуется, что происходит при совпадении словесной аргументации и внутреннего состояния.

Музыкотерапия использует музыку для коррекции эмоциональной нестабильности и других нарушений. Подбор мелодий положительно влияет на психику, улучшает эмоциональное состояние, снимает напряжение, повышает тонус, корректирует отклонения, раскрепощает, концентрирует внимание, улучшает настроение и гармонизирует состояние ребенка.

Простой и эффективный способ коррекции эмоциональной и поведенческой сфер ребенка, решающий проблему мотивации и идеально подходящий для привлечения внимания – это арт-терапия. Задача метода – самостоятельное решение трудностей посредством творчества, что дает положительные эмоции и решает внутренние проблемы, увлекает, помогает раскрыться и довериться взрослому. Арт-терапия подходит детям с ранимой психикой, позволяя работать с глубинными психологическими проблемами, не травмируя ее.

Подбор участников осуществляется по принципу дополнения, включая детей с различными нарушениями для идентификации с альтернативными примерами поведения. Психологи рекомендуют педагогам строить работу так, чтобы агрессивные дети взаимодействовали с неагрессивными, с акцентом на правильность поведения неагрессивных и ошибки агрессивных. Групповые виды работы и игры позволяют агрессивным школьникам наблюдать за

поведением сверстников и находить другие способы выхода из конфликтных ситуаций.

Педагог может предложить детям ставить спектакли, при этом агрессивные школьники должны играть роли с позитивной силовой характеристикой.

Рассмотрим главные условия коррекции агрессивного поведения мальчиков и девочек младшего школьного возраста [14].

Своевременная диагностика агрессивного поведения и проблем в воспитании критически важна, так как несвоевременное обнаружение приводит к хроническим нарушениям. Диагностика также способствует дифференцированному подходу к психолого-педагогической коррекции.

Для устойчивого результата работы с агрессивными детьми, играющими в игры-шутеры, необходима проработка каждой особенности ребенка и системный, комплексный подход. Важна работа с родителями.

Взрослым следует помнить, что страх перед агрессией ее усиливает. Важно обращать внимание на позитивное поведение и создавать «ситуации успеха».

После индивидуальной работы следует включать ребенка в коллективную работу для получения позитивной обратной связи и бесконфликтного взаимодействия [14].

Психокоррекция эффективна, особенно при поддержке родителей.

Основные средства коррекции: тренинг социальных навыков, спектакли, релаксационные техники, игры, психотерапия, логотерапия, арттерапия и музыкотерапия.

Условия эффективной коррекции: своевременное обнаружение, системный и комплексный характер работы, создание «ситуации успеха» и включение в коллективную работу.

Выводы по Главе 1

Глава 1 нашего исследования посвящена теоретическим основам изучения агрессии и ее проявлений у младших школьников, играющих в игры-шутеры. Анализ научной литературы показал, что агрессия младших школьников, увлекающихся играми-шутерами, является актуальной и востребованной областью изучения, привлекающей внимание ученых и практиков.

В параграфе 1.1 рассматриваются основные подходы к изучению агрессии и особенности ее проявления у младших школьников. Выявлено, что авторы отмечают неоднозначность понимания термина «агрессия» и приводят различные трактовки данного понятия. Нам удалось систематизировать ключевые понятия, определить основные научные подходы и выявить актуальные тенденции в данной области. В качестве основной мы приняли интерпретацию агрессии, предложенную Л.М. Семенюк, где она представлена как целенаправленное поведение, наносящее вред окружающим, а также противоречащее нормам, принятым в обществе, с целью причинения психического и физического дискомфорта объекту агрессии, характеризующееся гневом, импульсивностью и негативизмом.

Также в параграфе 1.1 приведен анализ психолого-педагогического профиля учеников начальных классов. Исследованы причины агрессии у детей данной возрастной категории. Исследование показало, что ключевые факторы, лежащие в основе агрессивного поведения у детей, включают:

- стремление привлечь к себе внимание сверстников;
- стремление получить желанный результат;
- стремление быть главным;
- защита и месть;
- желание ущемить достоинство другого с целью подчеркнуть свое превосходство.

Параграф 1.2 нашего исследования посвящен анализу специфических проявлений агрессивного поведения среди учащихся начальных классов, активно увлекающихся компьютерными играми жанра «шутер». Рассматриваются различные теории и мнения относительно воздействия видеоигр на поведение детей. Некоторые исследователи утверждают, что агрессивные игры могут провоцировать агрессивное поведение, тогда как другие полагают, что игры могут служить средством для выражения подавленных эмоций и способствовать социальной адаптации. Приводятся данные о популярности шутеров среди детей и подростков, а также о возможных рисках, связанных с воздействием агрессивного контента.

В параграфе 1.3 описаны психолого-педагогические приемы и методы коррекции уровня агрессии младших школьников, играющих в игры-шутеры. Рассмотрены два основных подхода: психодинамический и поведенческий. Описаны конкретные методики, такие как тренинг социальных навыков, релаксационный тренинг, игротерапия, арттерапия и музыкотерапия, которые помогают снизить уровень агрессивности и развить социальные и эмоциональные навыки у детей.

Исходя из вышесказанного, можно сделать выводы о том, что:

1. Агрессия является сложным и многогранным феноменом, требующим комплексного подхода к изучению.
2. Видеоигры, особенно шутеры, могут оказывать различное влияние на поведение младших школьников, и необходимы дополнительные исследования для точного определения их воздействия.
3. Психолого-педагогические методы коррекции агрессии у детей эффективны и требуют системного и индивидуального подхода, включая участие педагогов, родителей и специалистов.
4. Работа с агрессивными детьми требует внимательного учета их особенностей и создания поддерживающей среды для успешного развития.

ГЛАВА 2. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ ПО ИЗУЧЕНИЮ ВЛИЯНИЯ УВЛЕЧЕННОСТИ ИГРАМИ-ШУТЕРАМИ НА АГРЕССИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

2.1. Методическая организация исследования

Экспериментальное исследование проводилось в г. Красноярск, применяя ресурсы Муниципального автономного образовательного учреждения Средней общеобразовательной школы №157. В нем участвовали обучающиеся 3-х классов, то есть дети в возрасте 9–10 лет, общим количеством 58 человек.

Гипотеза: мы предполагаем, что игры-шутеры обуславливают проявления агрессивного поведения у младших школьников. Предполагается, что младшие школьники, регулярно играющие в видеоигры жанра «шутер», могут проявлять больше агрессии в поведении в сравнении с их сверстниками, которые отдают предпочтение другим жанрам видеоигр.

Чтобы подтвердить поставленную гипотезу, требуется:

1. Организовать эмпирическое исследование среди третьих классов МАОУ СШ №157 г. Красноярска влияния видеоигр жанра «шутер» на уровень агрессии у младших школьников.

2. Осуществить анализ данных полученных в ходе эмпирического исследования.

Объект исследования: агрессия младших школьников.

Предмет исследования: влияние игр-шутеров на проявление агрессии младших школьников.

На основании анализа научной литературы нами были определены критерии и уровни агрессии младших школьников, они представлены в Таблице 1.

Таблица 1

Критерии и уровни структурных компонентов агрессии младших школьников

№	Критерии	Уровни			Методики
		Высокий	Средний	Низкий	
1	Импульсивность	<p>Высокий уровень импульсивности характеризует человека с недостаточным самоконтролем в общении и деятельности. Импульсивные люди часто имеют неопределенные жизненные планы, у них нет устойчивых интересов и они увлекаются то одним, то другим делом.</p>	<p>Средний уровень импульсивности характеризует человека, для которого все зависит от ситуации и окружения. Иногда он может себя сдерживать, проявлять как целенаправленного и настойчивого в достижении целей человека. Но иногда может не контролировать себя в общении и в деятельности.</p> <p>Люди со средним уровнем импульсивности часто начинают выполнять какое-либо дело и не доделывают его до конца.</p>	<p>Люди с низким уровнем импульсивности, наоборот, целенаправленны, имеют ясные ценностные ориентации, проявляют настойчивость в достижении поставленных целей, стремятся доводить начатое дело до конца.</p>	<p>Опросник «Ребенок глазами взрослого» (А.А. Романов)</p>

2	Гнев	<p>Явно выраженный признак, склонность к агрессии.</p> <p>Проявляется в бурной неадекватной эмоциональной реакции на какое-либо событие, которая влечет за собой негативные последствия, как для окружающих, так и для себя.</p>	<p>Наличие признака, проявление склонности к агрессии.</p> <p>Проявляется в неадекватной эмоциональной реакции на какое-либо событие, в раздражающих ситуациях, которая может иметь негативные последствия, как для окружающих, так и для себя.</p>	<p>Отсутствие или незначительная выраженность признака.</p> <p>Выражается в адекватном эмоциональном реагировании на какое-либо событие.</p>	<p>Анкета «Агрессия в жизни младшего школьника»</p>
3	Враждебность	<p>Явно выраженный признак, склонность агрессии.</p> <p>Проявляется в устойчивом негативном отношении к окружающим людям, предметам, явлениям.</p>	<p>Наличие признака. Проявление склонности к агрессии.</p> <p>Негативное отношение к окружающим людям, предметам, явлениям, проявляющееся в определенных ситуациях.</p>	<p>Отсутствие признака.</p> <p>Отсутствие негативного отношения к окружающим людям, предметам и явлениям.</p>	<p>Опросник агрессивности Басса–Дарки</p>

В диагностический комплекс для изучения уровня агрессии младших школьников и его взаимосвязи с играми-шутерами мы включили следующие методики.

1. Анкета «Агрессия в жизни младшего школьника» А.А. Романова (Приложение А)

Методика является стандартизированной и включает в себя 13 вопросов, разбитых на 3 раздела:

Раздел № 1. «Ориентации и предпочтения учащихся по отношению к изображению насилия и агрессии на экране».

Раздел № 2. «Отношение учащихся к агрессии на экране, причины и следствия контакта с экранной агрессией».

Раздел № 3. «Учащиеся и изображение насилия на экране: ситуативные тесты».

2. Опросник агрессивности Басса–Дарки (Приложение Б)

Вводя в предметную область, А. Басс выделил различия между понятиями агрессии и враждебности. Враждебность есть реакция отношения скрытно-вербальная реакция, которой сопутствуют негативные чувства и негативная оценка людей и событий. Если врожденные реакции вербализуются, они принимают форму уничижительных замечаний или негативных высказываний. Агрессию же А. Басс определяет, как ответ, содержащий стимулы, способные причинить вред другому существу. Дальнейшие различия он проводил, вводя классификацию агрессивного и враждебного поведения на основе типологии взаимодействий. Эта типология учитывает разделение агрессивных действий на прямые и косвенные, а также на активные и пассивные, подчеркивая необходимость дифференцированного подхода к изучению этих поведенческих моделей. Создавая свой опросник, дифференцирующий проявления агрессии и враждебности, А. Басс и А. Дарки выделили следующие виды реакций:

1. Физическая агрессия (нападение) – использование физической силы против другого лица.

2. Косвенная агрессия – агрессия окольными путями направлена на другое лицо (сплетни, злобные шутки), а также агрессия, которая ни на кого не направлена (взрывы ярости, проявляющиеся в крике, топании ногами, битье кулаками по столу и т. д.)

3. Раздражение – готовность к проявлению при малейшем возбуждении вспыльчивости, резкости, грубости.

4. Негативизм – оппозиционные реакции, направленные против авторитета и руководства (от пассивного сопротивления до активной борьбы против установившихся законов и правил).

5. Обида – зависть и ненависть к окружающим, обусловленные чувством горечи, гнева на весь мир за действительные или мнимые страдания.

6. Подозрительность – недоверие и осторожность по отношению к людям, основанные на убеждении, что окружающие намерены причинить вред.

7. Вербальная агрессия – выражение негативных чувств через форму (ссоры, крик, визг), так и через содержание словесных ответов (упреки, угрозы, проклятья, ругань, насмешки).

8. Чувство вины – выражает возможное убеждение субъекта в том, что он является плохим человеком, что поступает зло, а также ощущаемые им угрызения совести.

Опросник состоит из 75 утверждений, на которые испытуемый отвечает «да» или «нет».

Для проведения нашего исследования с обучающимися младшего школьного возраста мы модифицировали опросник Басса–Дарки и взяли четыре вида реакций:

1. Физическую агрессию
2. Косвенную агрессию
3. Негативизм
4. Вербальную агрессию

Опросник состоит из 53 утверждений, на которые испытуемые отвечают «да» или «нет».

3. Опросник «Ребенок глазами взрослого» (Приложение В)

2.2. Результаты констатирующего эксперимента и их обсуждение

Целью нашего исследования было исследовать особенности проявления агрессии у младших школьников, играющих в игры-шутеры.

Первым этапом нашего исследования в письменном виде была проведена анкета «Агрессия в жизни младшего школьника» А.А. Романова.

Вторым этапом исследования являлся опросник агрессивности Басса–Дарки.

Завершающим этапом исследования было принято решение обратиться за помощью к классным руководителям учеников третьих классов, предложив им заполнить опросник под названием «Ребенок глазами взрослого». Так как классные руководители находятся с учениками рядом уже в течение длительного времени, знают особенности их поведения, то выполнение данной просьбы не составило труда.

Практическая значимость проведенного исследования. Полученные результаты могут найти применение в консультационных, психокоррекционных и воспитательных мероприятиях с детьми.

Ознакомимся с результатами эмпирического исследования. Первым этапом нашего научного исследования была проведена процедура анкетирования посредством анкеты «Агрессия в жизни младшего школьника». Анализ полученных данных выполнялся в соответствии с категориями, на основе которых структурировалась указанная анкета. Для облегчения визуализации и анализа результатов анкетирования, информация была систематизирована и представлена в виде таблиц.

В начальном разделе анкеты «Агрессия в жизни младшего школьника», сфокусированном на «Ориентациях и предпочтениях учащихся по отношению

к изображению агрессии на экране», были зафиксированы следующие результаты:

Таблица 2

Жанры компьютерных игр, которые нравятся учащимся

	Жанры компьютерных игр, нравящихся учащимся	Общее число учащихся (в %), указавших, что им нравятся данные компьютерные игры
1.	Стратегии	27,6
2.	Шутеры	24,1
3.	Симуляторы	15,5
4.	Приключенческие игры	10,3
5.	Гонки	17,2
6.	Любимых игр нет, т.к. не имею к ним доступа	5,3

Таблица 3

Жанры компьютерных игр, которые, по мнению учащихся, наиболее часто сочетаются с агрессией

	Жанры компьютерных игр	Общее число учащихся (в %), считающих, что данные темы наиболее часто сочетаются с агрессией
1.	Шутеры	32,8
2.	Хорроры	32,8
3.	Гонки	13,8
4.	Стратегии	12,1
5.	Симуляторы	5,1
6.	Ролевые игры	3,4

Второй раздел анкеты «Агрессия в жизни младшего школьника» затрагивает «Отношение учащихся к агрессии на мониторе, причины и следствия их контакта с компьютерной агрессией».

Таблица 4

Отношение учащихся к показу агрессии на экране

Ответы опрошенных	Число учащихся (в %), которых привлекают сцены агрессии	Число учащихся (в %), которых не привлекают сцены агрессии	Число учащихся (в %), не имеющих однозначного мнения по этому поводу

Ответы всех опрошенных учащихся	20,7	46,5	32,8
---------------------------------	------	------	------

Таблица 5

Факторы, привлекающие учащихся в сценах агрессии в компьютерных играх

	Факторы, привлекающие учащихся в сценах агрессии	Общее число учащихся (в %), которых привлекают данные факторы
1.	Динамика, темп действия	27,6
2.	Возможность самому управлять героем	51,7
3.	Кровь	1,7
4.	Оружие	6,9
5.	Желание показать себя, т. е. своего героя	8,6
6.	Привлекает что-то другое	3,5

Таблица 6

Причины неприятия учащимися сцен агрессии

	Причины неприятия учащимися сцен агрессии	Общее число учащихся (в %), указавших данные причины
1.	Ненависть к любому насилию	15,5
2.	Жестокость	22,4
3.	Обилие крови	48,3
4.	Неприятные эмоции	6,9
5.	Все устраивает	6,9

Таблица 7

Тип компаний, в которой учащиеся предпочитают играть в агрессивные компьютерные игры

	Тип компании, в которой учащиеся предпочитают смотреть сцены насилия	Общее число учащихся (в %), предпочитающих данный тип компании
1.	В одиночестве	36,2
2.	Группа друзей	15,5
3.	Близкий друг (подруга)	41,4
4.	Родители	1,7
5.	Незнакомые люди	5,2

Таблица 8

Причины просмотра учащимися сцен агрессии

	Причины просмотра учащимися сцен агрессии	Общее число учащихся (в %), назвавших данную причину
1.	Хорошее настроение	17,2
2.	Плохое настроение	27,6
3.	Назло родителям и учителям	10,3
4.	Нормальное состояние, отсутствие дел	44,9
5.	Иные причины	0

Таблица 9

Типы психологических состояний, в которых находятся учащиеся после просмотра сцен агрессии

	Типы психологического состояния, в которых находились учащиеся после просмотра сцен агрессии	Общее число учащихся (в %), назвавших данный тип своего психологического состояния
1.	Агрессивность	12,2
2.	Расстроенность	13,8
3.	Веселье	8,6
4.	Взволнованность	13,8
5.	Замкнутость	8,6
6.	Подавленность	8,6
7.	Оживление	13,8
8.	Безразличие	10,3
9.	Состояние не меняется	10,3

Таблица 10

Отношение учащихся к размышлению о сценах агрессии

	Тип отношения учащихся к размышлению о сценах агрессии	Общее число учащихся (в %), назвавших данный тип отношения
1.	Сцены агрессии забываются сразу после просмотра	8,6
2.	Сцены агрессии запоминаются на непродолжительное время	34,5
3.	Сцены агрессии запоминаются надолго	56,9

Таблица 11

Отношение учащихся к обсуждению сцен агрессии

Ответы опрошенных	Число учащихся (в %), которые никогда не обсуждают сцены агрессии	Число учащихся (в %), которые иногда обсуждают сцены агрессии	Число учащихся (в %), которые регулярно обсуждают сцены агрессии
Ответы всех опрошенных учащихся	5,2	34,5	60,3

Таблица 12

Тип компании, в которой учащиеся предпочитают обсуждать сцены агрессии

	Тип компании, в которой учащиеся предпочитают обсуждать сцены насилия	Общее число учащихся (в %), предпочитающих данный тип компании
1.	Друзья	50
2.	Родители	31
3.	Учителя	15,5
4.	Незнакомые люди	3,5

Третий раздел анкеты «Агрессия в жизни младшего школьника» посвящен теме «Учащиеся и агрессия: ситуативные тесты».

Таблица 13

Жанры компьютерных игр, которые учащиеся хотели бы взять на необитаемый остров

	Жанры компьютерных игр	Общее число учащихся (в %), предпочитающих взять данную игру
1.	Стратегии	29,3
2.	Шутеры	27,6
3.	Симуляторы	25,9
4.	Приключенческие игры	3,4
5.	Гонки	8,6
6.	Любимых игр нет, т.к. не имею к ним доступа	5,2

Возраст, с которого учащиеся разрешили бы играть в агрессивные
компьютерные игры своему будущему ребенку

	Тип мнения учащихся	Число учащихся (в %), выбравших данный вариант
1.	Разрешить ребенку играть в агрессивные компьютерные игры с тех пор, как только он сможет, т. е. лет с 2–3	5,2
2.	Разрешить ребенку играть в агрессивные компьютерные игры с 10 лет	10,3
3.	Разрешить ребенку играть в агрессивные компьютерные игры с 15 лет	27,6
4.	Разрешить ребенку играть в агрессивные компьютерные игры с 18 лет	51,7
5.	Запретить ребенку играть в агрессивные компьютерные игры вообще	5,2

Анализ опросника «Агрессия в жизни младшего школьника» выявил, что взаимодействие с видеоиграми, содержащими агрессивные элементы, в частности, шутерами, способствует появлению у детей чувств расстройства, тревожности и гиперактивности. Зафиксировано, что детальные изображения агрессивных действий оказывают долговременное впечатление на большую часть участников исследования.

В эпоху технологического прогресса качество визуализации в видеоиграх достигает невероятного уровня реализма и насыщенности цветом, что делает игровой процесс еще более погружающим. Этот рост качества графики играет ключевую роль в восприятии игр детьми, поскольку обогащенная и живописная графика делает события на экране более убедительными. Среди множества жанров видеоигр, некоторые оказывают большее воздействие на детскую психику, в то время как другие – меньшее. Проанализируем влияние на детей младшего школьного возраста, обучающихся в третьих классах МАОУ СШ №157, на примере двух жанров, пользующихся наибольшей популярностью: стратегические игры и шутеры.

Жанр: стратегические игры (логические) – являются одним из самых безвредных видов игр. В стратегических играх молодым игрокам предстоит

осмысленно планировать каждый ход, анализируя потенциальные последствия своих решений в пределах виртуального игрового пространства, что способствует развитию их способности к логическому мышлению и стратегическому планированию. Следовательно, можно утверждать, что такие игры не только минимизируют риск негативного влияния на детскую психику, но и активно способствуют умственному развитию.

Жанр: «шутеры», также известный как «стрелялки», занимает ведущие позиции среди жанров видеоигр и становится предметом горячих дебатов относительно его воздействия на детскую психику. Давайте проанализируем разные стороны этого воздействия:

Негативные аспекты:

1. Воздействие на агрессию и тенденции к насилию. Видеоигры жанра «шутер», характеризующиеся элементами боевых действий, включая стрелковые схватки и сцены ликвидации противников, могут оказывать значительное влияние на психологию молодых игроков. Ряд исследований поднимает вопрос о том, что постоянное погружение в такую атмосферу способно спровоцировать усиление агрессивных настроений и поведения среди подрастающего поколения. Молодые люди, регулярно сталкивающиеся с агрессивными игровыми сюжетами, могут начать рассматривать агрессивное взаимодействие как допустимый способ решения конфликтов, что приводит к адаптации агрессии как основного механизма общения.

2. Эмоциональная нечувствительность. Регулярное пребывание в цифровых баталиях способствует утрате восприимчивости у детей к актам реальной агрессии. Это связано с адаптацией к визуализации кровопролития, смертности и девакации в контексте отсутствия эмоционального воздействия.

3. Аддикция. Шутеры разрабатываются с механизмами, способствующими формированию игровой зависимости. Молодым игрокам трудно ограничить время, уделяемое игре, что негативно влияет на успеваемость, социальные связи и семейные отношения.

4. Социальная изоляция. Увлечение виртуальными играми может вызвать уменьшение активности ребенка в социальных контактах, взаимодействии с друзьями и родными, что ведет к изоляции и затруднению в налаживании коммуникативных связей.

Позитивные аспекты:

1. Улучшение моторных навыков и координации. Видеоигры в жанре «шутер» стимулируют развитие быстроты реакции и точности согласования движений, что способствует усовершенствованию мелкой моторики и синхронизации зрения с движениями рук.

2. Развитие стратегического мышления. В игровых сценариях пользователи сталкиваются с необходимостью разрабатывать тактики, координировать нападения и обороняться, что способствует укреплению навыков стратегического планирования и умения принимать обоснованные решения под давлением.

3. Командная работа. Большинство шутеров спроектированы для игры в команде, призывая геймеров координировать свои действия в целях достижения объединенной задачи. Такие игры стимулируют развитие навыков командной работы, обеспечивая обучение взаимопомощи, эмпатии и развитию способности к внимательному прослушиванию идей других игроков.

Основываясь на имеющихся данных, можно предположить высокий риск негативного воздействия игр-шутеров, однако эта опасность актуализируется исключительно при чрезмерном погружении в игровой процесс на протяжении долгого времени.

В этом возрастном промежутке дети, как правило, отличаются коммуникабельностью и открытостью, проявляя тенденцию к делению своих чувств и переживаний с окружающими. Это подтверждают результаты опросов: дети зачастую не в силах удержать волнение внутри себя и активно обсуждают проявления агрессии как в кругу сверстников, так и с взрослыми – родителями и педагогами.

В анализе жанров компьютерных игр, игры-шутеры и хорроры часто оцениваются как наиболее насыщенные элементами агрессии, в то время как ролевые игры (RPG) и симуляторы представляются как жанры с меньшей степенью агрессивного контента, согласно мнению опрошенных.

Подавляющее число участников опроса выразили мнение, что сцены насилия не оказывают на них привлекательного эффекта, при этом избыток грубости и кровопролития, присущее многим видеоиграм, вызывает у них особенно сильное отвращение.

Ключевыми причинами, заставляющими обучающихся предпочитать агрессивные сюжеты в играх, служат возможность личного контроля за персонажем, высокий ритм и активность событий, а также стремление продемонстрировать свои навыки. Меньшее значение имеет выбор арсенала, в то время как всего 1,7% респондентов привлекает откровенная жестокость и избыток кровавых сцен.

В возрастном периоде 9–10 лет наблюдается особая склонность к общению и взаимодействию, как было подчеркнуто ранее, что проявляется в предпочтении проводить время в играх среди друзей. Этот факт находит подтверждение в данных, представленных в таблице 6: значительная часть респондентов регулярно обсуждает агрессивные сцены, причем такие обсуждения чаще всего происходят в дружеской обстановке, что отмечается в таблице 12.

В третьей части анкеты представлены два ситуативных теста, и из первого выяснилось, что на необитаемом острове большая часть респондентов предпочла бы иметь стратегическую игру, в то время как стрелялки заняли второе место по популярности. Эта информация получила подтверждение через данные, собранные в первой части опроса.

В заключительной части опроса респонденты высказывались по поводу минимально допустимого возраста, начиная с которого они разрешат своим детям играть в компьютерные игры со сценами насилия. На основании анализа ранее предоставленных данных предсказуемо выявилось, что большинство

опрошенных сочли 18 лет подходящим возрастом для вступления в контакт с данным контентом, в то время как примерно треть участников опускает эту планку до 15 лет. Минимальный процент, а именно 5,2% (что эквивалентно трем респондентам), выразили категорическую позицию, запрещая своим наследникам погружение в компьютерные игры с агрессивным сюжетом.

Вторым этапом нашего исследования был проведен опросник агрессивности Басса–Дарки. Мы выбрали визуализацию результатов данного анализа с помощью диаграмм.

Для повышения достоверности результатов исследования, мы организовали участников в две различные категории: одну составили школьники, активно увлекающиеся компьютерными играми жанра «шутер», а другую – школьники, отдающие предпочтение играм иных жанров. Таким образом, группа увлеченных шутерами была определена как экспериментальная, насчитывающая 14 обучающихся и составляющая 24,1% от общего числа участников, в то время как группа, предпочитающая альтернативные видеоигры, классифицировалась как контрольная, включающая в себя 44 обучающихся, что эквивалентно 75,9% от общего количества исследуемых.



Рис. 1 Проявление агрессивного поведения у мл. школьников в экспериментальной группе

Согласно полученным результатам:

- физическая агрессия преобладает у 30% испытуемых;
- косвенная агрессия присутствует у 35% испытуемых;
- негативизм отмечается у 20% испытуемых;
- вербальная агрессия преобладает у 15% испытуемых.



Рис. 2 Проявление агрессивного поведения у мл. школьников в контрольной группе

Исходя из данных исследования, видим, что среди обучающихся преобладают косвенная агрессия – 36% и физическая агрессия – 34%. За ними негативизм, фиксируемый у 18% респондентов, в то время как вербальная агрессия замечена у 12% участников опроса.

Анализируя первую и вторую диаграммы, видно, что по обеим группам – как контрольной, так и экспериментальной – уровень разнообразных форм агрессии демонстрирует почти идентичные показатели. В контрольной группе имеется легкая тенденция к росту физической агрессии, что, по нашему мнению, связано с большим числом участников в этой группе.

Для подтверждения достигнутых выводов, в заключительном этапе исследования мы определились с проведением дополнительного анкетирования «Ребенок глазами взрослого» (А.А. Романов).

Классным руководителям было предложено заполнить анкету, указывая частоту проявления различных форм агрессивного поведения. Они должны были оценить, насколько регулярно наблюдаются эти признаки агрессии.

Этот анкетирование предназначено для выявления различий в проявлениях агрессивного поведения между участниками контрольной и экспериментальной групп, а также для определения наиболее распространенного типа агрессии среди обучающихся.

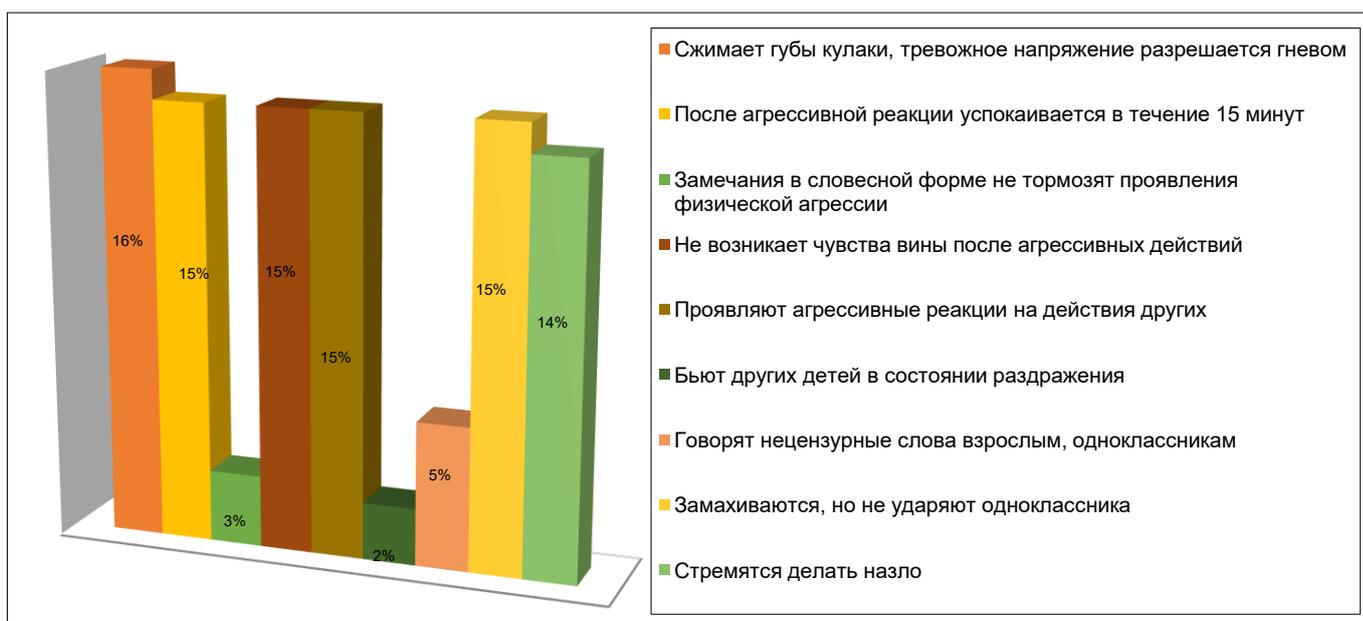


Рис. 3 Проявление агрессивного поведения у мл. школьников в экспериментальной группе

В соответствии с зафиксированными данными:

- сжимает губы кулаки, тревожное напряжение разрешается гневом – 16% испытуемых;
- после агрессивной реакции успокаивается в течение 15 минут – 15% испытуемых;
- замечания в словесной форме не тормозят проявления физической агрессии – 3% испытуемых;
- не возникает чувства вины после агрессивных действий – у 15% испытуемых;
- проявляют агрессивные реакции на действия других – 15% испытуемых;
- бьют других детей в состоянии раздражения – 2% испытуемых;
- говорят нецензурные слова взрослым, одноклассникам – 5% испытуемых;
- замахиваются, но не ударяют одноклассника – 15% испытуемых;
- стремятся делать назло – 14% испытуемых.

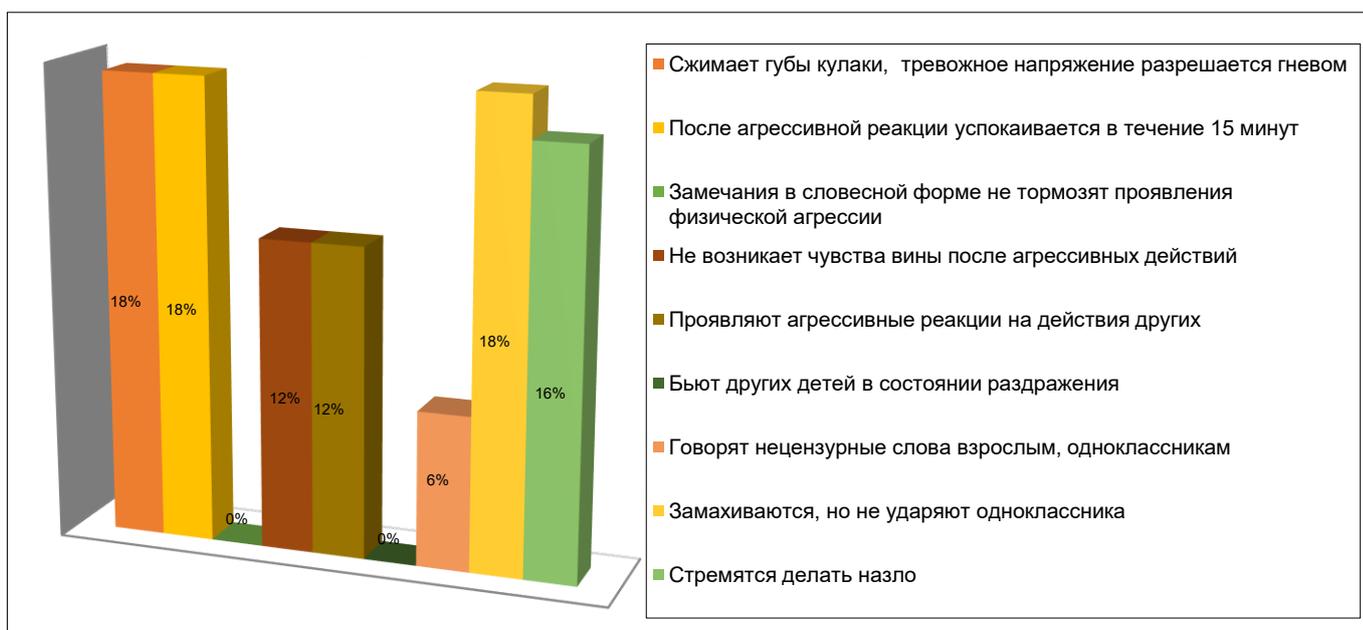


Рис. 4 Проявление агрессивного поведения у мл. школьников в контрольной группе

Ответы, полученные от контрольной группы в ходе опроса, демонстрируют следующее:

- сжимает губы кулаки, тревожное напряжение разрешается гневом – 18% испытуемых;
- после агрессивной реакции успокаивается в течение 15 минут – 18% испытуемых;
- замечания в словесной форме не тормозят проявления физической агрессии – 0% испытуемых;
- не возникает чувства вины после агрессивных действий – у 12% испытуемых;
- проявляют агрессивные реакции на действия других – 12% испытуемых;
- бьют других детей в состоянии раздражения – 0% испытуемых;
- говорят, нецензурные слова взрослым, одноклассникам – 6% испытуемых;
- замахиваются, но не ударяют одноклассника – 18% испытуемых;
- стремятся делать назло – 16% испытуемых.

Изучая предоставленные гистограммы, заметно, что значительных отличий в проявлениях агрессивного поведения не обнаруживается, что в полной мере согласуется с выводами, полученными в результате применения первого опросника Басса–Дарки.

2.3. Программа коррекции уровня косвенной агрессии обучающихся 3-х классов

В рамках нашего исследования была разработана программа, направленная на снижение уровня косвенной агрессии у младших школьников и формирование у них конструктивных стратегий поведения в конфликтных ситуациях. Исходной предпосылкой для разработки программы послужили результаты констатирующего эксперимента, выявившие, что увлеченность младших школьников компьютерными играми-шутерами, не влияет на проявление агрессии в их поведении. Однако, результаты исследования показали, что у обеих групп испытуемых (экспериментальной и контрольной) преобладает косвенная агрессия, которая выражается в форме сплетен, злобных шуток, психологического давления, а также вспышек ярости, направленных не на конкретного человека, а на предметы и окружающую обстановку, что дало направление для дальнейшей работы по снижению уровня косвенной агрессии среди обучающихся 3-х классов. Косвенная агрессия, как наиболее сложно распознаваемая форма агрессивного поведения, требует особого внимания со стороны педагогов и специалистов в области психологии. Следовательно, для гармоничного развития личности и успешной адаптации в социуме необходимо обучить детей альтернативным способам выражения эмоций и разрешения конфликтов.

Формами работы являются групповые занятия с применением таких методов, как: ролевые игры, дискуссии, анализ конкретных ситуаций, психогимнастика, арт-терапия и рефлексивный анализ деятельности. Основное внимание уделяется: развитию у детей навыков самоконтроля;

обучению распознаванию и управлению своими эмоциями, особенно гневом и раздражением; формированию эмпатии и умения понимать чувства других людей; развитию навыков конструктивного общения и разрешения конфликтов; повышению осознанности относительно последствий агрессивного поведения.

Цель программы: снижение уровня косвенной агрессии у обучающихся 3-х классов через развитие навыков эмоционального самоконтроля, эмпатии и конструктивного общения.

Для достижения цели необходимо решить следующие **задачи:**

1. Повысить уровень осознанности детьми собственных эмоций и поведения;
2. Сформировать умения безопасного и социально приемлемого выражения чувств;
3. Развить навыки сотрудничества, сочувствия, терпимости;
4. Снизить уровень внутриличностного и межличностного напряжения;
5. Повысить самооценку и уверенность в себе;
6. Повысить осознанность относительно последствий агрессивного поведения.

Структура программы включает в себя 10 занятий, каждое из которых направлено на отработку определенных навыков и умений, связанных с управлением эмоциями, профилактикой агрессии и социализацией ребенка. Занятия строятся по единой логике: ритуал приветствия, разминка, основные практические упражнения, направленные на развитие определенных навыков, рефлексия и ритуал прощания.

Занятия проводятся 1 раз в неделю и длятся 45-60 минут. Общая продолжительность программы составляет 10 недель.

Целевая аудитория — учащиеся третьих классов общеобразовательных школ, проявляющие элементы косвенной агрессии (по результатам психолого-педагогического наблюдения или диагностики).

Показания к участию в программе: высокий уровень косвенной агрессии, склонность к конфликтному поведению.

Способом набора группы является психологическая диагностика обучающихся.

Форма работы — групповые занятия в составе 8–12 человек, проводимые педагогом-психологом.

Программа основывается на положениях возрастной и педагогической психологии, учитывает особенности эмоционально-личностного развития младших школьников, а также потребность детей в безопасном выражении чувств и стремление к признанию в коллективе.

При составлении программы учитывались следующие **принципы:**

1. Принцип системности коррекционных, профилактических и развивающих задач.

2. Принцип активного привлечения ближайшего социального окружения (родителей, педагогов) к участию в программе.

3. Принцип единства коррекции и диагностики.

4. Принцип учета возрастно-психологических и индивидуальных особенностей учащихся.

5. Принцип комплексности методов психологического воздействия.

Ожидаемые результаты реализации программы:

1. Снижение проявлений косвенной агрессии;

2. Улучшение общего эмоционального состояния учащихся;

3. Формирование устойчивых навыков конструктивного общения;

4. Повышение уровня самоконтроля и эмпатии.

Тематическое планирование занятий

Этап	№ занятия	Тема занятия	Цель занятия	Содержание	Форма работы	Продолжительность занятия	Используемые материалы
Вводный	1	«Давайте познакомимся»	<ul style="list-style-type: none"> • Установить контакт с группой; • познакомить обучающихся с правилами. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство – упражнение «Имя и качество». 2. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты». 3. Разминка – упражнение «Поменяйтесь местами те, кто...». 4. Упражнение «Два правдивых утверждения и одна ложь». 5. Установление правил группы. 6. Рефлексия. 7. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня». 	Практическое занятие	40 минут	Лист с правилами

Продолжение Таблицы 13

Практический	2	«Агрессия: что это такое?»	<ul style="list-style-type: none"> • Дать определение понятию «агрессия»; • обсудить причины и последствия агрессивного поведения. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты». 2. Обсуждение понятия «агрессия» с использованием примеров из жизни и игр. 3. Мозговой штурм «Причины агрессии». 4. Работа в группах: анализ последствий агрессивного поведения для себя и окружающих. 5. Рефлексия. 6. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня». 	Семинар	60 минут	Карточки с ситуациями, маркеры, доска/ватман
--------------	---	----------------------------	--	---	---------	----------	--

Продолжение Таблицы 13

	3	«Мои эмоции и агрессия»	<ul style="list-style-type: none"> • Помочь осознать связь между эмоциями и агрессивным поведением; • обучить техникам распознавания и выражения эмоций. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты». 2. Разминка – упражнение «Зеркало». 3. Упражнение «Шкала эмоций» (определение интенсивности эмоций). 4. Упражнение «Я злюсь, когда...» (выражение агрессии социально приемлемыми способами). 5. Рефлексия. 6. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня». 	Практическое занятие	60 минут	Фотографии с эмоциями, бумага, карандаши
--	---	-------------------------	--	---	----------------------	----------	--

Продолжение Таблицы 13

		«Контроль над гневом»	<ul style="list-style-type: none"> • Обучить техникам саморегуляции, контроля над агрессивными импульсами и конструктивным способам выражения гнева. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты». 2. Разминка – упражнение «Дыхание животом». 3. Упражнение «Стоп-сигнал» (техника осознанной паузы). 4. Упражнение «Переключение внимания» (техника отвлечения от негативных мыслей). 5. Рефлексия. 6. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня». 	Практическое занятие	50 минут	Карточки с техниками саморегуляции, музыка для релаксации
--	--	-----------------------	---	---	----------------------	----------	---

Продолжение Таблицы 13

	5	«Косвенная агрессия — скрытая угроза»	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с понятием <i>косвенная агрессия</i> и ее примерами; • развить эмпатию и способность распознавать причиненный вред от слов и действий; • способствовать формированию позитивной и уважительной коммуникации. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты». 2. Мини-беседа: «Что такое косвенная агрессия?» 3. Игра-сценка «Как слова могут ранить». 4. Упражнение «Слова как камни и слова как цветы». 5. Техника «Доброе слово в ладошке». 6. Рефлексия. 7. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня». 	Практическое занятие	50 минут	Карточки с фразами (обидные и добрые), вырезанные ладошки из цветной бумаги, реквизит для инсценировок (по желанию: таблички с именами, шапочки, маски)
--	---	---------------------------------------	--	--	----------------------	----------	---

Продолжение Таблицы 13

	6	«Эмпатия: понимать других»	<ul style="list-style-type: none"> • Развить эмпатические способности и навыки понимания чувств других людей; • способствовать формированию толерантного отношения к окружающим. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты». 2. Разминка – упражнение «Угадай эмоцию по голосу». 3. Упражнение «История от лица другого» (развитие способности к децентрации). 4. Упражнение «Поддержка друга» (проявление сочувствия и заботы). 5. Рефлексия. 6. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня». 	Практическое занятие	50 минут	Фотографии с эмоциями, музыка
--	---	----------------------------	--	--	----------------------	----------	-------------------------------

Продолжение Таблицы 13

	7	«Обида и как с ней справиться»	<ul style="list-style-type: none"> • Помочь распознать и назвать чувство обиды; • дать безопасные способы выражения негативных переживаний; • развить навыки эмоционального саморегулирования и восстановления внутреннего равновесия. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплементы». 2. Игра-фантазия «Если бы я был волшебником...» 3. Дыхательная практика «Пузырь». 4. Арт-терапия «Моя обида». 5. Музыкотерапия и восстановление. 6. Упражнение «Секретное слово-помощник» 7. Рефлексия. 8. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня». 	Практическое занятие	50 минут	Бумага, карандаши, фломастеры, коробка или конверт для «обид», музыкальный файл (тихая, расслабляющая музыка), наклейки/цветные листочки для «волшебных слов»
--	---	--------------------------------	---	--	----------------------	----------	---

Продолжение Таблицы 13

	8	«Самооценка и уверенность»	<ul style="list-style-type: none"> • Повысить самооценку и уверенность в себе; • развить навыки позитивного мышления и самоподдержки. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты». 2. Разминка – упражнение «Я могу...». 3. Упражнение «Автопортрет» (создание позитивного образа себя). 4. Упражнение «Письмо себе в будущее» (формулирование целей и планов). 5. Рефлексия. 6. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня». 	Практическое занятие	50 минут	Бумага, карандаши, зеркало
--	---	----------------------------	---	---	----------------------	----------	----------------------------

Продолжение Таблицы 13

	9	«Вместе против агрессии»	<ul style="list-style-type: none"> • Сплотить группу и сформировать позитивную атмосферу; • развить коммуникативные и социальные навыки; • подвести итоги работы и закрепить полученные знания и навыки. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты». 2. Разминка – упражнение «Энергия группы». 3. Упражнение «Коллаж: наша группа против агрессии» (совместное создание творческого продукта). 4. Игра «Встань в порядке...» 4. Упражнение «Обратная связь» (обмен впечатлениями и пожеланиями). 6. Рефлексия. 7. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня». 	Практическое занятие	50 минут	Ватман, краски, клей, журналы
--	---	--------------------------	---	--	----------------------	----------	-------------------------------

Итоговый	10	«Я – друг. Я – спокойствие»	<ul style="list-style-type: none"> • Подвести итоги, провести рефлексию; • помочь детям осознать изменения в себе и своей поведении; • укрепить веру в собственные силы и способность быть хорошим другом; • создать позитивную эмоциональную атмосферу в группе; • сформировать завершающий эмоционально-терапевтический опыт; • отследить эффективность программы с помощью повторной диагностики. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты». 2. Арт-терапия: Коллаж «Я – хороший друг». 3. Совместное творческое задание: Арт-панно «Сердце группы». 4. Упражнение «Шкатулка спокойствия». 5. Подведение итогов, рефлексия. 6. Проведение диагностики «Опросник агрессивности Басса–Дарки». 7. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня». 	Диагностическое занятие	60 минут	Журналы, клей, ножницы, цветная бумага (сердца, ладошки, смайлики), ватман, фломастеры, коробка/шкатулка, бумага для записей, ручки, бумага, распечатанные бланки для «Опросника агрессивности Басса–Дарки»
----------	----	-----------------------------	--	--	-------------------------	----------	---

Этап 1 «Вводный». Этап состоит из 1 занятия. Целями первого занятия являются установление контакта между детьми, знакомство участников, установка правил. Важно во время занятия создать благоприятную эмоциональную атмосферу, для того, чтобы дети расслабились и настроились на дальнейшую работу.

Этап 2 «Практический». Данный этап состоит из 8 занятий, их целями являются: расширение представлений обучающихся об эмоциях, обучение распознаванию своих эмоций и эмоций других, обучение способам выражения эмоций, повышение уверенности в себе, обучение навыкам саморегуляции, развитие эмпатических способностей младших школьников, обучение навыкам разрешения конфликтных ситуаций.

Каждое занятие проходит по определенному сценарию: ритуал приветствия, разминка, основные упражнения, рефлексия и ритуал прощания.

На занятиях используются такие методы как: упражнения с элементами арт-терапии, беседы, дискуссии, игры, релаксационные упражнения и др.

Этап 3 «Контрольный». На данном этапе проводится завершающая рефлексия и подведение итогов, во время которых обучающиеся делятся впечатлениями от занятий, а также рассказывают, чему они научились, и что больше всего запомнилось и понравилось.

В конце занятия проводится диагностика для отслеживания результативности программы с помощью методики «Опросник агрессивности Басса–Дарки».

Программа может быть адаптирована под индивидуальные особенности конкретного детского коллектива, включена в план воспитательной или внеурочной деятельности, а также рекомендована как часть системы психолого-педагогического сопровождения обучающихся с дезадаптивными формами поведения. Разработанная программа может быть использована психологами для коррекции уровня агрессии младших школьников и развития их навыков межличностных отношений.

Выводы по Главе 2

Проведенное опытно-экспериментальное исследование позволило выявить ряд значимых закономерностей в проявлении агрессии у младших школьников, а также проанализировать взаимосвязь между уровнем агрессии и увлеченностью детей играми жанра «шутер».

Констатирующий эксперимент показал, что дети как экспериментальной (обучающиеся, увлекающиеся играми-шутерами), так и контрольной группы (обучающиеся, не увлекающиеся играми-шутерами) продемонстрировали схожие показатели в проявлениях агрессии. При этом наиболее ярко выраженной формой агрессии оказалась косвенная агрессия, которая проявляется в виде обид, злых шуток, стремления делать назло, вспышек ярости.

Увлеченность компьютерными играми-шутерами не продемонстрировала прямой зависимости с уровнем агрессивного поведения. Это позволяет утверждать, что наличие агрессии не является исключительно следствием игрового контента, а скорее связано с индивидуально-личностными и социальными факторами.

Другими словами, наше исследование доказало, что увлеченность младших школьников компьютерными играми с агрессивным контентом, включая шутеры, не влияет на проявление агрессии в их поведении, опровергая первоначально предположенную нами гипотезу.

На основании полученных данных была разработана коррекционно-развивающая программа, направленная на снижение уровня косвенной агрессии у обучающихся третьих классов. Программа включает занятия с элементами тренинга, арт-терапии, игр и упражнений на развитие эмпатии, навыков саморегуляции и конструктивного взаимодействия.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Влияние современных технологий, в частности, компьютерных игр, на развитие детей младшего школьного возраста является одной из актуальных проблем современной психологии и педагогики. Игры-шутеры, отличающиеся высоким уровнем агрессии и насилия, вызывают особую обеспокоенность среди специалистов и родителей. Данное исследование было посвящено изучению взаимосвязи между увлеченностью играми-шутерами и уровнем агрессии у младших школьников.

В ходе теоретического анализа были рассмотрены основные подходы к пониманию агрессии в психологии, такие как биологический, психологический и социокультурный. Особое внимание уделялось особенностям проявления агрессии в младшем школьном возрасте, учитывая их возрастные и индивидуальные характеристики. Были проанализированы работы таких авторов, как А. Бандура, Л. Берковиц, З. Фрейд, К. Лоренц, рассматривающих агрессию с разных теоретических позиций. Также были исследованы особенности влияния игр-шутеров на психику ребенка, в частности, на формирование агрессивного поведения, снижение эмпатии и развитие когнитивных искажений.

На основе теоретического анализа были определены основные психолого-педагогические приемы и методы коррекции уровня агрессии у младших школьников, играющих в игры-шутеры. Среди них – методы когнитивно-поведенческой терапии, арт-терапии, игровой терапии и методы развития социальных навыков.

Для эмпирического исследования был разработан и реализован опытно-экспериментальный план. В рамках констатирующего эксперимента были использованы следующие методики: Опросник «Ребенок глазами взрослого» (А.А. Романов), Анкета «Агрессия в жизни младшего школьника», Опросник агрессивности Басса–Дарки.

В ходе опытно-экспериментального исследования, проведенного в рамках выпускной квалификационной работы, была предпринята попытка

эмпирической проверки гипотезы о существовании взаимосвязи между уровнем агрессивности младших школьников и их увлеченностью играми жанра «шутер». Диагностические методики позволили определить, что косвенная агрессия является одной из наиболее распространенных форм у испытуемых. Однако прямая корреляция между высоким уровнем увлеченности играми-шутерами и агрессивным поведением подтверждена не была. Другими словами, наше исследование доказало, что увлеченность младших школьников компьютерными играми с агрессивным контентом, включая шутеры, не влияет на проявление агрессии в их поведении, опровергая первоначально предположенную нами гипотезу.

Вместе с тем, полученные результаты стали основой для создания коррекционно-развивающей программы, направленной на снижение уровня косвенной агрессии у учащихся третьих классов. Программа включает такие методы, как: ролевые игры, дискуссии, анализ конкретных ситуаций, психогимнастика, арт-терапия и рефлексивный анализ деятельности. Основное внимание уделяется: развитию у детей навыков самоконтроля; обучению распознаванию и управлению своими эмоциями, особенно гневом и раздражением; формированию эмпатии и умения понимать чувства других людей; развитию навыков конструктивного общения и разрешения конфликтов; повышению осознанности относительно последствий агрессивного поведения.

Таким образом, поставленные цели и задачи ВКР были достигнуты. Работа подтвердила актуальность и значимость внедрения целевых программ по профилактике и коррекции агрессивного поведения в начальной школе. Важно отметить, что проблема агрессии требует комплексного подхода, включающего не только педагогов и психологов, но и активное участие родителей в процессе воспитания эмоционально устойчивой, гармонично развитой личности.

Перспективы дальнейшего исследования могут быть связаны с углубленным изучением медиа-влияний на детскую психику,

дифференцированным подходом к коррекции разных форм агрессии, а также разработкой программ сопровождения семей, в которых наблюдаются факторы риска формирования агрессивного поведения у детей.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Амелькина А.И., Шалагинова К.С. Опыт разработки и осуществления психологического сопровождения семей агрессивных младших школьников // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. ЛН Толстого. – 2013. – №. 3 (7). – 128–136 с.
2. Астапов В.М., Вакнин Е.Е. Эмоциональные нарушения в детском и подростковом возрасте. Тревожные расстройства. М.: Юрайт, 2022. – 274 с.
3. Ахмедбекова Р.Р. Сущность агрессии и причины ее проявления у младших школьников // Начальная школа плюс до и после. – 2011. – №. 9.
4. Банщикова Т.Н. Агрессия как понятийный конструкт: объяснительные характеристики и виды // Концепт. – 2013. – №. 8 (24). – 1–10 с.
5. Басс А. Психология агрессии // Вопросы психологии. – 1967. – №. 3.
6. Берковиц Л. Агрессия: причины, последствия и контроль. СПб.: прайм-ЕВРОЗНАК, 2001. – 512 с.
7. Божович Л.И. Психологическое развитие школьника и его воспитание / Л.И. Божович, Л.С. Славина. – М.: Просвещение, 1979. – 212 с.
8. Бокум Д., Крайг Г. Психология развития. – СПб.: Питер, 2019. – 940 с.
9. Болотов В.А. и др. Единый экзамен и качество образования. М.: Академия, 2002. – 104 с.
10. Бэрн Р., Ричардсон Д. Агрессия. СПб.: Питер, 2014. – 416 с.
11. Выготский Л.С. Проблемы развития психики. М.: Педагогика, 1982. – 368 с.
12. Гонина О.О. Психология младшего школьного возраста. Учебное пособие. М.: Флинта, 2021. – 272 с.
13. Демко Е.В., Петьков В.А. Педагогическая профилактика и коррекция агрессивности детей 6–7 лет // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. – 2013. – №. 2 (117).

14. Долгова В.И. Психолого-педагогическая коррекция тревожности как фактора эмоциональной устойчивости студентов-психологов: научно-методические рекомендации / В.И. Долгова, О.А. Шумакова. – Челябинск: АТОКСО, 2010. – 100 с.
15. Дубровина И.С. Психологическое благополучие школьников. Учебное пособие для бакалавриата. М.: Юрайт, 2019. – 368 с.
16. Колосова С.Л. Развитие личности детей с агрессивным поведением в период перехода от дошкольного к младшему школьному возрасту / С. Л. Колосова – М.: Образование, 2006. – 420 с.
17. Копченова Е.Е. Психолого-педагогические особенности работы с агрессивными детьми и подростками //Педагогическая лаборатория. – 2015. – №. 2. – 16–21 с.
18. Левитов Н.Д. Фрустрация как один из видов психических состояний //Вопросы психологии. – 1967. – Т. 6. – 118-129 с.
19. Леонтьев А.Н. Психологические основы развития ребенка и обучения. СПб.: Смысл, 2019. – 432 с.
20. Лоренц К. Агрессия (так называемое «зло»). М., «Прогресс», «Универс», 1994. – 262 с.
21. Лютова Е.К. Шпаргалка для взрослых: Психокоррекционная работа с гиперактивными, агрессивными, тревожными и аутичными детьми / Е.К. Лютова, Г.Б. Моница. – М.: Генезис, 2000. – 192 с.
22. Можгинский Ю.Б. Агрессия детей и подростков. Клинические особенности и принципы терапии. М.: ГЭОТАР-Медиа, 2019. – 196 с.
23. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество. – 6-е изд., стереотип. – М.: Издательский центр «Академия», 2000. – 456 с.
24. Немов Р.С. Психология: учебник для бакалавров / Р.С. Немов. М.: Издательство Юрайт, 2013. – 639 с.

25. Петрова А.Б. Психологическая коррекция и профилактика агрессивных форм поведения несовершеннолетних с девиантным поведением: практическое руководство. М.: Флинта: МПСИ, 2008. – 152 с.
26. Платонова Н.М. Агрессия у детей и подростков: Учебное пособие. – 2006: Речь, 2006. – 336 с.
27. Раншбург Й., Поппер П. Секреты личности. М., 1983. – 120 с.
28. Сапольски Р. Психология стресса. 3-е издание. СПб.: Питер, 2019. – 480 с.
29. Селиванова Е.А., Кувайцева Е.Ю. Содействие учителю в коррекции агрессивного поведения детей младшего школьного возраста при помощи игротерапии // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. – 2015. – №. 3 (24). – 96–104 с.
30. Семенюк Л.М. Психологические особенности агрессивного поведения подростков и условия его коррекции. – М., 1996. – 96 с.
31. Сенченков Н.П. Педагогические исследования эмоционально-волевой сферы. // Педагогика. – 2005. – № 3.
32. Столяренко Л.Д., Столяренко Д.В. Возрастная психология. Учебник. М.: Феникс, 2017. – 443 с.
33. Тажутдинова Г.Ш. Проблема преодоления агрессии в младшем школьном возрасте // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2015. – №. 6–2. – 98–100 с.
34. Фурманов И. Психология детей с нарушениями поведения. Litres, 2017. – 211 с.
35. Чижова С.Ю. Детская агрессивность / С.Ю. Чижова. – Ярославль: Владос, 2001. – 450 с.
36. Эльконин Д.Б. Психология обучения младшего школьника // Психология и педагогика. – М.: 1974. – 416 с.
37. Балашова Е.Ю. О некоторых проблемах когнитивного развития детей младшего школьного возраста // Сборник материалов Ежегодной

международной научно-практической конференции «Воспитание и обучение детей младшего возраста». – 2018.

38. Бекулова И.З., Тухужева Л.А. Агрессивность в младшем школьном возрасте // Вопросы науки и образования. – 2021.

39. Влияние компьютерных игр на интеллектуальное развитие младших школьников // ЮУрГГПУ URL:

http://elib.cspu.ru/xmlui/bitstream/handle/123456789/7456/%D0%9A%D0%BE%D1%88%D1%83%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0_%D0%9A_%D0%90_%D0%92%D0%9A%D0%A0.pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата обращения: 14.04.2024).

40. Воробьева К.А., Мишина М.М. Индивидуально-психологические особенности подростков с разными предпочтениями в компьютерных играх // Вестник Государственного университета просвещения. Серия: Психологические науки. – 2021.

41. Деятельность педагога по профилактике гейм-зависимости у младших школьников // Электронная библиотека ЮрГПУ URL:

http://elib.cspu.ru/xmlui/bitstream/handle/123456789/7498/%D0%9C%D0%B0%D0%BB%D1%8B%D0%B3%D0%B8%D0%BD%D0%B0%20_%D0%98_%D0%AE_%20%D0%92%D0%9A%D0%A0.%20doc.pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата обращения: 14.04.2024).

42. Истомина С.В., Попкова А.В. Коррекция агрессии у детей младшего школьного возраста // Ученые записки Шадринского государственного педагогического университета. – 2024.

43. Ким А.А. Особенности развития памяти у младших школьников // Вестник науки. – 2019.

44. Купченко В.Е., Зинченко С.Н. Особенности самооценки, тревожности и эмпатии у младших школьников с разным уровнем агрессии // Вестник Омского университета. Серия «Психология». – 2022.

45. Липовая О.А., Попеня Е.А. Аддиктивные особенности компьютерных игр // cyberpsy URL: <https://cyberpsy.ru/articles/addiktivnye-osobennosti-kompyuternyh-igr/> (дата обращения: 14.04.2024).

46. Лукина М.Л., Шарифулина И.А. Детская агрессия // Вестник науки и образования. – 2020.

47. Момотова М.И., Хагажеева И.Р. Проблемы готовности младших школьников к обучению в основной школе // Проблемы и перспективы развития образования в России. – 2015.

48. Мосина Т.Н. Агрессивное поведение детей младшего школьного возраста // Санкт-Петербургский образовательный вестник. – 2018.

49. Мядель Я.В., Остапчук С.В. Различия между мальчиками и девочками, увлекающимися компьютерными играми, в проявлении агрессии в подростковом возрасте // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Е. Педагогические науки. – 2023.

50. Першина К.В. Анализ влияния компьютерных игр на агрессивное поведение подростков // cyberpsy URL: <https://cyberpsy.ru/articles/vliyanie-kompyuternyh-igr-na-agressivnoe-povedenie-podrostkov/> (дата обращения: 14.04.2024).

51. Хафизова А.Р., Шишкова Е.О. Социально-психологические особенности подростков с разным уровнем компьютерной активности // Вестник Удмуртского университета. Серия «Философия. Психология. Педагогика». – 2022.

52. Is there Evidence of Greater Aggressive Behavior in Youth Ages 11–18 who play Violent Video Games? // Cleveland State University URL: <https://www.csuohio.edu/sites/default/files/46%20Does%20Playing%20Violent%20Video%20Games%20Cause%20Aggressive%20Behavior%20in%20Middle%20School%20and%20High%20School%20Kids%20%28age%2011-18%29.pdf> (дата обращения: 14.04.2024).

53. Malte Elson, Christopher J. Ferguson – Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression. *European Psychologist*, December 2013.

54. Shahad A. AlHazzaa, Rawaa N. Alwohaibi, Latifah I. AlMusailat, Afnan J. Alshrefy, Reema A. Almaimoni, and Ritesh G. Menezes Video games and violence among children and adolescents in the Arab world: a systematic review // *Acta Biomed.* – 2023. – №94.

55. Violent video games and Aggression in young children // *Psychologs*
URL: <https://www.psychologs.com/violent-video-games-and-aggression-in-young-children/> (дата обращения: 14.04.2024).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

Анкета «Агрессия в жизни младшего школьника»

ФИО _____

Раздел 1

1. Какие из перечисленных ниже жанров компьютерных игр тебе нравятся больше всего?

- a) Шутеры (например, Call of Duty, Battlefield)
- b) Ролевые игры (RPG) (например, The Elder Scrolls, Fallout)
- c) Стратегии (например, Civilization, Total War)
- d) Гонки (например, Need for Speed, Forza Motorsport)
- e) Приключенческие игры (The Legend of Zelda, Uncharted)
- f) Спортивные симуляторы (например, FIFA, NBA 2K)
- g) Аркады (например, Pac-Man, Donkey Kong)
- h) Логические игры (Portal, The Talos Principle)
- i) Симуляторы (SimCity, The Sims)
- j) Хорроры (ужасы) (Resident Evil, Outlast)
- k) Любимых жанров игр нет, так как не имею к ним доступа.

2. Жанры каких компьютерных игр, по твоему мнению, наиболее часто сочетаются с агрессией или изображением сцен насилия?

- a) Шутеры (например, Call of Duty, Battlefield)
- b) Ролевые игры (RPG) (например, The Elder Scrolls, Fallout)
- c) Стратегии (например, Civilization, Total War)
- d) Гонки (например, Need for Speed, Forza Motorsport)
- e) Приключенческие игры (The Legend of Zelda, Uncharted)
- f) Спортивные симуляторы (например, FIFA, NBA 2K)
- g) Аркады (например, Pac-Man, Donkey Kong)
- h) Логические игры (Portal, The Talos Principle)
- i) Симуляторы (SimCity, The Sims)

- j) Хорроры (ужасы) (Resident Evil, Outlast)

Раздел 2

3. Привлекают ли тебя сцены агрессии?

- a) Да
- b) Нет
- c) Затрудняюсь ответить

4. Что именно привлекает тебя в сценах агрессии?

- a) Динамика, темп действия
- b) Возможность самому управлять героем
- c) Кровь
- d) Оружие
- e) Желание показать себя, т. е. своего героя
- f) Ничего из вышеперечисленного

5. Что именно отталкивает тебя в сценах, где герои проявляют агрессию?

- a) Ненависть к любому насилию
- b) Жестокость
- c) Обилие крови
- d) Неприятные эмоции
- e) Все устраивает

6. С кем ты предпочитаешь играть в компьютерные игры?

- a) В одиночестве
- b) С друзьями
- c) С близким другом
- d) С родителями
- e) С незнакомыми людьми

7. Ты смотришь сцены агрессии:

- a) В хорошем настроении
- b) В плохом настроении
- c) Назло родителям и учителям

- d) В нормальном состоянии, от нечего делать
- e) По иным причинам (каким именно?)

8. В каком состоянии ты обычно находишься после игры в компьютерные игры?

- a) Агрессивности
- b) Расстроенности
- c) Веселья
- d) Взволнованности
- e) Замкнутости
- f) Подавленности
- g) Оживления
- h) Безразличия
- i) Мое состояние не меняется

9. Как долго ты после игры думаешь о ней?

- a) полчаса
- b) больше часа
- c) совсем не думаю

10. Обсуждаешь ли ты с кем-либо игру?

- a) Нет
- b) Да
- c) Иногда

11. С кем ты предпочитаешь обсуждать сцены агрессии?

- a) С друзьями / другом / подругой
- b) С родителями
- c) С учителями
- d) С незнакомыми людьми

Раздел 3

12. Вы в одиночку отправляетесь в длительную научную экспедицию на необитаемый остров, и Вам разрешено взять с собой только одну компьютерную игру. Игру какого жанра Вы возьмете с собой?

- a) Шутеры (например, Call of Duty, Battlefield)
- b) Ролевые игры (RPG) (например, The Elder Scrolls, Fallout)
- c) Стратегии (например, Civilization, Total War)
- d) Гонки (например, Need for Speed, Forza Motorsport)
- e) Приключенческие игры (The Legend of Zelda, Uncharted)
- f) Спортивные симуляторы (например, FIFA, NBA 2K)
- g) Аркады (например, Pac-Man, Donkey Kong)
- h) Логические игры (Portal, The Talos Principle)
- i) Симуляторы (SimCity, The Sims)
- j) Хорроры (ужасы) (Resident Evil, Outlast)

13. Вы стали взрослым человеком, у Вас растет сын или дочь. Какую точку зрения Вы поддержите?

- a) Разрешить ребенку смотреть сцены агрессии (насилия) на экране с самого рождения.
- b) Разрешить ребенку смотреть сцены агрессии (насилия) на экране с 10 лет.
- c) Разрешить ребенку смотреть сцены агрессии (насилия) на экране с 15 лет.
- d) Разрешить ребенку смотреть сцены агрессии (насилия) на экране с 18 лет.
- e) Запретить ребенку смотреть сцены агрессии (насилия) на экране вообще.

Опросник агрессивности Басса–Дарки

ФИО _____

Инструкция: отметьте «да», если вы согласны с утверждением, и «нет» – если не согласны. Старайтесь долго над вопросами не раздумывать.

Вопросы:

№	Вопрос	Да	Нет
1	Временами я не могу справиться с желанием причинить вред другим.		
2	Иногда я сплетничаю о людях, которых не люблю.		
3	Я легко раздражаюсь, но быстро успокаиваюсь.		
4	Если меня не попросят по-хорошему, я не выполню просьбы.		
5	Я не всегда получаю то, что мне положено.		
6	Я знаю, что люди говорят обо мне за моей спиной.		
7	Если я не одобряю поведение друзей, я даю им это почувствовать.		
8	Когда мне случалось обмануть кого-нибудь, я испытывал мучительные угрызения совести.		
9	Мне кажется, что я не способен ударить человека.		
10	Я никогда не раздражаюсь настолько, чтобы кидаться предметами.		
11	Я всегда снисходителен к чужим недостаткам.		
12	Если мне нравится установленное правило, мне хочется нарушить его.		
13	Другие умеют почти всегда пользоваться благоприятными обстоятельствами.		
14	Я держусь настороженно с людьми, которые относятся ко мне несколько более дружественно, чем я ожидал.		
15	Я часто бываю не согласен с людьми.		
16	Иногда мне на ум приходят мысли, которых я стыжусь.		
17	Если кто-нибудь первым ударит меня, я не отвечу ему.		
18	Когда я раздражаюсь, я хлопаю дверями.		

19	Я гораздо раздражителен, чем кажется.		
20	Если кто-то воображает из себя начальника, то я всегда поступаю ему наперекор.		
21	Меня немного огорчает моя судьба.		
22	Я думаю, что многие люди не любят меня.		
23	Я не могу удержаться от спора, если люди не согласны со мной.		
24	Люди, уваливающие от работы, должны испытывать чувство вины.		
25	Тот, кто оскорбляет меня и мою семью, напрашивается на драку.		
26	Я не способен на грубые шутки.		
27	Когда люди строят из себя начальников, я делаю все, чтобы они не зазнавались.		
28	Почти каждую неделю я вижу кого-нибудь, кто мне не нравится.		
29	Довольно многие люди завидуют мне.		
30	Я требую, чтобы люди уважали меня.		
31	Меня угнетает то, что я мало делаю для своих родителей.		
32	Люди, которые постоянно изводят вас, стоят того, чтобы их «щелкнули по носу».		
33	Я никогда не бываю, мрачен от злости.		
34	Если ко мне относятся хуже, чем я того заслуживаю, я не расстраиваюсь.		
35	Если кто-то выводит меня из себя, я не обращаю внимания.		
36	Даже если я злюсь, я не прибегаю к «сильным» выражениям.		
37	Я редко даю сдачи, даже если кто-нибудь ударит меня.		
38	Когда получается не, по-моему, я иногда обижаюсь.		
39	Если кто-нибудь раздражает меня, я готов сказать все, что я о нем думаю.		
40	Если я разозлюсь, я могу ударить кого-нибудь.		
41	С детства я никогда не проявлял вспышек гнева.		

42	Когда на меня кричат, я начинаю кричать в ответ.		
43	Я дерусь не реже и не чаще, чем другие.		
44	Я могу вспомнить случаи, когда я был настолько зол, что хватал попавшуюся мне под руку вещь и ломал ее.		
45	Я ругаюсь только со злости.		
46	Если для защиты своих прав мне нужно применить физическую силу, я применяю ее.		
47	Иногда я выражаю свой гнев тем, что стучу кулаком по столу.		
48	Я не умею поставить человека на место, даже если он этого заслуживает.		
49	Я знаю людей, которые способны довести меня до драки.		
50	Я часто только угрожаю людям, хотя и не собираюсь приводить угрозы в исполнение.		
51	В споре я часто повышаю голос.		
52	Я стараюсь обычно скрывать свое плохое отношение к людям.		
53	Я лучше соглашусь с чем-либо, чем стану спорить.		

Ответы оцениваются по четырем шкалам, следующим образом:

1. Физическая агрессия

Да = 1–9, 17, 37; нет = 1, 32, 40, 43, 46, 49

2. Косвенная агрессия

Да = 1–26, 41; нет = 2, 18, 33, 38, 44, 47

3. Негативизм

Да = 1–35; нет = 4, 12, 20, 29

4. Вербальная агрессия

Да = 1; нет = 7, 15, 23, 30, 39, 42, 45, 50, 51, 36, 48, 52, 53

Опросник «Ребенок глазами взрослого» (А.А. Романов)

ФИО ребенка _____

Возраст _____

Заполнил (родитель/психолог/педагог) _____

Инструкция: оцените, насколько выражены ситуационно-личностные реакции агрессивности у ребенка:

0 – нет проявлений агрессивности,

1 – проявления агрессивности, наблюдается иногда,

2 – часто,

3 – почти всегда,

4 – непрерывно.

Виды проявлений агрессивности	Как проявляется агрессивность	Как часто наблюдается
Внешние проявления	Сжимает губы, кулаки, когда обижают, тревожное напряжение разрешается гневом.	
Длительность агрессии	После агрессивной реакции успокаивается в течение 15 мин.	
Чувствительность к помощи взрослого	Замечания в словесной форме не тормозят проявления физической агрессии.	
Особенности отношения к собственной агрессии	У ребенка не возникает чувства вины после агрессивных действий.	
Реактивность(чувствительность к агрессии)	Проявляет агрессивные реакции на действия других.	
Вербальная агрессия	Говорит обидные слова взрослым, говорит нецензурные слова одноклассникам.	
Агрессивность в виде угрозы	Замахивается, но не ударяет одноклассника.	
Другие проявления агрессивности	Стремится делать назло.	

Обработка результатов: оценивается степень проявления различных признаков агрессивности и их сочетание.

**Программа групповых занятий с обучающимися младшего школьного
возраста по коррекции уровня косвенной агрессии**

Вводный этап

Занятие 1

«Давайте познакомимся»

Цель:

- Установить контакт с группой;
- познакомить обучающихся с правилами.

1. Знакомство – упражнение «Имя и качество»

Цель: установление контакта с группой, создание позитивной атмосферы.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники сидят в кругу. Каждый по очереди называет свое имя и качество, которое начинается на первую букву имени и характеризует его. Например: «Я – Анна, активная», «Я – Борис, бодрый».

2. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты»

Цель: создание позитивных эмоциональных установок на доверительное общение.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплимент кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он произносит комплимент своему соседу.

3. Разминка – упражнение «Поменяйтесь местами те, кто...»

Цель: создание позитивного настроения, снятие напряжения, активизация участников.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники сидят на стульях в кругу. Ведущий стоит в центре и говорит: «Поменяйтесь местами те, кто... любит мороженое». Участники, подходящие под это описание, должны быстро поменяться местами. Ведущий старается занять освободившийся стул. Тот, кто остался без стула, становится ведущим.

4. Упражнение «Два правдивых утверждения и одна ложь»

Цель: знакомство участников друг с другом, развитие наблюдательности и внимания.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: каждый участник придумывает три утверждения о себе: два правдивых и одно ложное. По очереди участники озвучивают свои утверждения, а остальные пытаются угадать, какое из них ложное.

5. Установление правил группы

Цель: создание безопасной и комфортной атмосферы для работы, определение границ и ответственности.

Используемые материалы: лист с правилами (заранее подготовленный).

Ход: ведущий предлагает группе правила, необходимые для эффективной работы. Правила обсуждаются, дополняются и принимаются всей группой.

Пример правил:

- ✓ Активное участие
- ✓ Уважение к мнению других
- ✓ Конфиденциальность
- ✓ Правило «стоп» (право отказаться от выполнения упражнения)

6. Рефлексия

Цель: осознание участниками своего опыта, полученного на занятии.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: ведущий задает вопросы, направленные на осознание участниками своего опыта:

- Что нового вы узнали сегодня?
- Что было самым интересным?
- Что было самым сложным?
- Что вы чувствуете сейчас?

7. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня»

Цель: завершение занятия на позитивной ноте, создание позитивного настроения на день.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники сидят в кругу. Каждый по очереди говорит пожелание на сегодняшний день одному из участников группы.

Практический этап

Занятие 2

«Агрессия: что это такое?»

Цель:

- Дать определение понятию «агрессия»;
- обсудить причины и последствия агрессивного поведения.

1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты»

Цель: создание позитивных эмоциональных установок на доверительное общение.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплимент кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он произносит комплимент своему соседу.

2. Обсуждение понятия «агрессия» с использованием примеров из жизни и игр

Используемые материалы: не требуется.

Ход: ведущий предлагает участникам порассуждать о том, что такое агрессия. Обсуждаются примеры агрессивного поведения из жизни и компьютерных игр. Ведущий помогает сформулировать общее определение агрессии.

3. Мозговой штурм «Причины агрессии»

Цель: выявить основные причины агрессивного поведения.

Используемые материалы: маркеры, доска или ватман.

Ход: ведущий предлагает участникам высказать свои предположения о причинах агрессии. Все идеи записываются на доске или ватмане. Затем идеи обсуждаются и систематизируются.

4. Работа в группах: анализ последствий агрессивного поведения для себя и окружающих

Цель: осознание негативных последствий агрессии для себя и окружающих.

Используемые материалы: карточки с ситуациями, маркеры, бумага.

Ход: участники делятся на группы. Каждая группа получает карточку с ситуацией, в которой проявляется агрессия. Группы анализируют последствия агрессивного поведения для всех участников ситуации и записывают их на бумаге. Затем каждая группа представляет свои выводы.

5. Рефлексия

Цель: осознание участниками своего опыта, полученного на занятии.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: ведущий задает вопросы, направленные на осознание участниками своего опыта:

- Что нового вы узнали об агрессии?
- Какие причины агрессии вы считаете наиболее важными?
- Какие последствия агрессии произвели на вас наибольшее впечатление?

6. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня»

Цель: завершение занятия на позитивной ноте, создание позитивного настроения на день.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники сидят в кругу. Каждый по очереди говорит пожелание на сегодняшний день одному из участников группы.

Занятие 3

«Мои эмоции и агрессия»

Цель:

- Помочь осознать связь между эмоциями и агрессивным поведением;
- обучить техникам распознавания и выражения эмоций.

1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты»

Цель: создание позитивных эмоциональных установок на доверительное общение.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплимент кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он произносит комплимент своему соседу.

2. Разминка – упражнение «Зеркало»

Цель: снятие напряжения, развитие невербальной коммуникации и эмпатии.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники делятся на пары. Один участник – «зеркало», другой – «человек». «Человек» выполняет различные движения и выражения лица, а «зеркало» точно их повторяет. Затем участники меняются ролями.

3. Упражнение «Шкала эмоций» (определение интенсивности эмоций)

Цель: научить распознавать и оценивать интенсивность различных эмоций.

Используемые материалы: фотографии с эмоциями, бумага, карандаши.

Ход: участникам предлагаются фотографии с изображением различных эмоций. Они должны определить, какие эмоции изображены на фотографиях, и оценить их интенсивность по шкале (например, от 1 до 10).

4. Упражнение «Я злюсь, когда...» (выражение агрессии социально приемлемыми способами)

Цель: научить выражать агрессию социально приемлемыми способами.

Используемые материалы: бумага, карандаши.

Ход: участникам предлагается закончить фразу «Я злюсь, когда...» и записать свои ответы на бумаге. Затем ответы обсуждаются в группе. Ведущий предлагает участникам альтернативные, социально приемлемые способы выражения агрессии (например, спорт, творчество, разговор с другом).

5. Рефлексия

Цель: осознание участниками своего опыта, полученного на занятии.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: ведущий задает вопросы, направленные на осознание участниками своего опыта:

- Что вы узнали о своих эмоциях?
- Какие способы выражения агрессии вы считаете наиболее эффективными?
- Что было самым сложным на этом занятии?

6. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня»

Цель: завершение занятия на позитивной ноте, создание позитивного настроения на день.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники сидят в кругу. Каждый по очереди говорит пожелание на сегодняшний день одному из участников группы.

Занятие 4

«Контроль над гневом»

Цель:

- Обучить техникам саморегуляции, контроля над агрессивными импульсами и конструктивным способам выражения гнева.

1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты»

Цель: создание позитивных эмоциональных установок на доверительное общение.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплимент кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он произносит комплимент своему соседу.

2. Разминка – упражнение «Дыхание животом»

Цель: снятие напряжения, обучение технике дыхания для релаксации.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: ведущий объясняет и показывает технику дыхания животом: медленный вдох через нос, живот надувается; медленный выдох через рот, живот втягивается. Участники выполняют упражнение несколько раз.

3. Упражнение «Стоп-сигнал» (техника осознанной паузы)

Цель: научить останавливать агрессивные импульсы, делать осознанную паузу перед тем, как отреагировать.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: ведущий объясняет технику «стоп-сигнала»: в момент, когда возникает гнев или раздражение, нужно сказать себе «стоп», сделать несколько глубоких вдохов и выдохов, оценить ситуацию и только потом отреагировать. Участники тренируются в применении этой техники в смоделированных ситуациях.

4. Упражнение «Переключение внимания» (техника отвлечения от негативных мыслей)

Цель: научить отвлекаться от негативных мыслей и эмоций, переключать внимание на что-то позитивное.

Используемые материалы: карточки с техниками саморегуляции, музыка для релаксации.

Ход: ведущий предлагает участникам различные техники переключения внимания: вспомнить приятное событие, послушать музыку, сделать физическое упражнение, почитать книгу. Участники выбирают технику, которая им больше подходит, и тренируются в ее применении.

5. Рефлексия

Цель: осознание участниками своего опыта, полученного на занятии.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: ведущий задает вопросы, направленные на осознание участниками своего опыта:

– Какие техники контроля над гневом вы считаете наиболее эффективными?

– Что было самым сложным на этом занятии?

– Как вы планируете использовать эти техники в жизни?

6. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня»

Цель: завершение занятия на позитивной ноте, создание позитивного настроения на день.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники сидят в кругу. Каждый по очереди говорит пожелание на сегодняшний день одному из участников группы.

Занятие 5

«Косвенная агрессия — скрытая угроза»

Цель:

- Познакомить с понятием косвенная агрессия и ее примерами;

- развить эмпатию и способность распознавать причиненный вред от слов и действий;

- способствовать формированию позитивной и уважительной коммуникации.

1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты»

Цель: создание позитивных эмоциональных установок на доверительное общение.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплимент кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он произносит комплимент своему соседу.

2. Мини-беседа: «Что такое косвенная агрессия?»

Используемые материалы: не требуется.

Ход: ведущий объясняет:

«Косвенная агрессия — это когда человек причиняет вред не напрямую, а как бы «по-другому» — словами, поступками, сплетнями, злобными шутками, либо, когда он срывается и кричит, но не на кого-то конкретного. Это может ранить так же, как удар».

Вопросы для обсуждения:

- Случалось ли тебе слышать сплетни?
- Было ли тебе обидно от чужой шутки?
- Что чувствуют те, про кого говорят плохо?

3. Игра-сценка «Как слова могут ранить»

Используемые материалы: реквизит для инсценировок (по желанию: таблички с именами, шапочки, маски).

Ход:

Вариант 1: Ведущий читает сценарий (пример ниже), участники играют сценку.

Пример:

Петя шутит: «О, а Ваня опять как пельмень оделся!» — остальные смеются. Ваня молчит, потом уходит.

Педагог спрашивает: как чувствует себя Ваня? Как Петя? Что можно было бы сделать по-другому?

Вариант 2: Разделение на пары. Каждой паре выдается карточка с ситуацией для разыгрывания.

4. Упражнение «Слова как камни и слова как цветы»

Используются материалы: карточки с фразами (обидные и добрые).

Ход: на столе две корзины: в одной — карточки с обидными словами, в другой — добрые. Дети выбирают по одной карточке из каждой корзины и вслух проговаривают:

Какое чувство вызывает «камень»?

Какое — «цветок»?

Примеры обидных слов: «Ты не умеешь», «Отстань, не мешай», «Все смеются над тобой».

Примеры добрых: «Ты мне помогаешь», «Хочешь поиграть?», «Ты молодец».

5. Техника «Доброе слово в ладошке»

Используются материалы: вырезанные ладошки из цветной бумаги.

Ход: каждый пишет добрые слова в вырезанной из бумаги «ладошке» и кладет в общий круг — создается «Полянка добрых слов».

6. Рефлексия

Цель: осознание участниками своего опыта, полученного на занятии.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: ведущий задает вопросы, направленные на осознание участниками своего опыта:

– Что нового вы узнали о словах?

– Как вы чувствуете себя, когда говорят доброе/обидное?

– Как вы можете использовать добрые слова в школе и дома?

7. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня»

Цель: завершение занятия на позитивной ноте, создание позитивного настроения на день.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники сидят в кругу. Каждый по очереди говорит пожелание на сегодняшний день одному из участников группы.

Занятие 6

«Эмпатия: понимать других»

Цель:

- Развить эмпатические способности и навыки понимания чувств других людей;
- способствовать формированию толерантного отношения к окружающим.

1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты»

Цель: создание позитивных эмоциональных установок на доверительное общение.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплимент кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он произносит комплимент своему соседу.

2. Разминка – упражнение «Угадай эмоцию по голосу»

Цель: развитие умения распознавать эмоции по голосовым проявлениям.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: один участник произносит фразу с разной эмоциональной окраской (например, радостно, грустно, злобно). Другие участники должны угадать, какую эмоцию выражает говорящий.

3. Упражнение «История от лица другого» (развитие способности к децентрации)

Цель: развитие способности смотреть на ситуацию с точки зрения другого человека, понимать его чувства и мотивы.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники делятся на пары. Один участник рассказывает историю о себе, а другой – пересказывает ее от лица первого участника, стараясь максимально точно передать его чувства и переживания.

4. Упражнение «Поддержка друга» (проявление сочувствия и заботы)

Цель: развитие умения проявлять сочувствие и заботу о других людях.

Используемые материалы: фотографии с эмоциями, музыка.

Ход: участники делятся на пары. Один участник делится с другим своей проблемой или переживанием. Другой участник должен внимательно выслушать его, проявить сочувствие и предложить свою поддержку.

5. Рефлексия

Цель: осознание участниками своего опыта, полученного на занятии.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: ведущий задает вопросы, направленные на осознание участниками своего опыта:

- Что вы узнали об эмпатии?
- Как вы можете проявлять эмпатию в своей жизни?
- Что было самым сложным на этом занятии?

6. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня»

Цель: завершение занятия на позитивной ноте, создание позитивного настроения на день.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники сидят в кругу. Каждый по очереди говорит пожелание на сегодняшний день одному из участников группы.

Занятие 7

«Обида и как с ней справляться»

Цель:

- Помочь распознать и назвать чувство обиды;
- дать безопасные способы выражения негативных переживаний;
- развить навыки эмоционального саморегулирования и восстановления внутреннего равновесия.

1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты»

Цель: создание позитивных эмоциональных установок на доверительное общение.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплимент кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он произносит комплимент своему соседу.

Ведущий: *«Обида — это когда нам кажется, что с нами поступили несправедливо. Она бывает у каждого. Главное — научиться не носить ее долго внутри».*

2. Игра-фантазия «Если бы я был волшебником...»

Используемые материалы: бумага, карандаши, фломастеры.

Ход: дети закрывают глаза, ведущий предлагает представить: «Ты волшебник, у тебя есть палочка. Что бы ты сделал с обидой? Как бы ты помог другу, который обижен?»

Затем — рассказ или рисунок на тему «Я и моя волшебная сила».

3. Дыхательная практика «Пузырь»

Используемые материалы: не требуется.

Ход: вдох через нос, на выдохе дети «надувают мыльный пузырь» — губы трубочкой.

Повторить 5–6 раз.

Пояснение: дыхание помогает успокоиться и отпустить тяжелое чувство.

4. Арт-терапия «Моя обида»

Используемые материалы: бумага, карандаши, фломастеры, коробка или конверт для «обид».

Ход: дети рисуют обиду на листе бумаги (можно задать форму: облако, бурю, кирпич и т.п.). После завершения рисунка — ритуал трансформации:

- ✓ скомкать лист;
- ✓ порвать;
- ✓ опустить в коробку «обид».

Комментарий ведущего: *«Ты сам можешь управлять своими чувствами. Теперь они не управляют тобой».*

5. Музыкотерапия и восстановление

Используемые материалы: музыкальный файл (тихая, расслабляющая музыка).

Ход: легкая растяжка или «медленные движения» под мягкую, расслабляющую музыку (птицы, вода, колокольчики).

Ведущий предлагает: *«Представь, что ты легкий, как облачко...»* — визуализация облегчения.

6. Упражнение «Секретное слово-помощник»

Используемые материалы: наклейки/цветные листочки для «волшебных слов».

Ход: каждый выбирает для себя слово, которое помогает ему успокоиться (например: «друг», «тишина», «вдох», «облако»).

По желанию — пишут на карточке и кладут в «копилку спокойствия».

7. Рефлексия

Цель: осознание участниками своего опыта, полученного на занятии.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: ведущий задает вопросы, направленные на осознание участниками своего опыта:

- Что нового вы узнали сегодня?
- Какие способы справиться с обидой вам понравились?
- Когда вы можете использовать эти способы?

8. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня»

Цель: завершение занятия на позитивной ноте, создание позитивного настроения на день.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники сидят в кругу. Каждый по очереди говорит пожелание на сегодняшний день одному из участников группы.

Занятие 8

«Самооценка и уверенность»

Цель:

- Помочь распознать и назвать чувство обиды;
- дать безопасные способы выражения негативных переживаний;
- развить навыки эмоционального саморегулирования и восстановления внутреннего равновесия.

1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты»

Цель: создание позитивных эмоциональных установок на доверительное общение.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплимент кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он произносит комплимент своему соседу.

2. Разминка – упражнение «Я могу...»

Цель: повышение уверенности в себе, активизация участников.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: первый участник говорит: «Я могу... (что-то сделать)». Второй участник повторяет фразу первого и добавляет что-то свое: «Я могу... и я могу...». Третий участник повторяет фразы первых двух и добавляет что-то свое, и так далее.

3. Упражнение «Автопортрет» (создание позитивного образа себя)

Цель: создание позитивного образа себя, повышение самооценки и уверенности в себе.

Используемые материалы: бумага, карандаши, зеркало.

Ход: участникам предлагается нарисовать свой автопортрет, подчеркивая свои достоинства и положительные качества.

4. Упражнение «Письмо себе в будущее» (формулирование целей и планов)

Цель: формулирование целей и планов на будущее, повышение мотивации и уверенности в своих силах.

Используемые материалы: бумага, карандаши.

Ход: участники пишут письмо себе в будущее, описывая свои цели, мечты и планы на будущее.

5. Рефлексия

Цель: осознание участниками своего опыта, полученного на занятии.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: ведущий задает вопросы, направленные на осознание участниками своего опыта:

- Что вы узнали о своей самооценке?
- Какие сильные стороны вы выделили у себя?
- Какие цели вы поставили перед собой?

6. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня»

Цель: завершение занятия на позитивной ноте, создание позитивного настроения на день.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники сидят в кругу. Каждый по очереди говорит пожелание на сегодняшний день одному из участников группы.

Занятие 9

«Вместе против агрессии»

Цель:

- Сплотить группу и сформировать позитивную атмосферу;
- развить коммуникативные и социальные навыки;
- подвести итоги работы и закрепить полученные знания и навыки.

1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты»

Цель: создание позитивных эмоциональных установок на доверительное общение.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий комплимент кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он произносит комплимент своему соседу.

2. Разминка – упражнение «Энергия группы»

Цель: сплочение группы, повышение уровня энергии и позитивного настроения.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники стоят в кругу и передают друг другу энергию, поочередно хлопая в ладоши. Хлопки становятся все быстрее и громче, пока не достигнут пика.

3. Упражнение «Коллаж: наша группа против агрессии» (совместное создание творческого продукта)

Цель: сплочение группы, выражение общих ценностей и целей, развитие творческих способностей.

Используемые материалы: ватман, краски, клей, журналы.

Ход: участники совместно создают коллаж на тему «Наша группа против агрессии». Они могут использовать краски, клей, журналы и другие материалы для выражения своих идей и чувств.

4. Игра «Встань в порядке...»

Цель: развитие командной координации.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: задача — без слов выстроиться по дате рождения, длине имени, цвету одежды и т.д.

После — можно сравнить с правильным ответом.

5. Упражнение «Обратная связь» (обмен впечатлениями и пожеланиями)

Цель: получение обратной связи от участников, подведение итогов работы, создание позитивной атмосферы.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники делятся своими впечатлениями о работе в группе, высказывают свои пожелания и благодарности.

6. Рефлексия

Цель: осознание участниками своего опыта, полученного на занятии и за весь курс.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: ведущий задает вопросы, направленные на осознание участниками своего опыта:

- Что вы узнали о себе и о других участниках группы?
- Какие навыки вы приобрели за время работы в группе?
- Что вы планируете использовать в своей жизни?

7. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня»

Цель: завершение занятия на позитивной ноте, создание позитивного настроения на день.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники сидят в кругу. Каждый по очереди говорит пожелание на сегодняшний день одному из участников группы.

Итоговый этап

Занятие 10

«Я – друг. Я – спокойствие»

Цель:

- Подвести итоги, провести рефлексию;
- помочь детям осознать изменения в себе и своей поведении;
- укрепить веру в собственные силы и способность быть хорошим другом;
- создать позитивную эмоциональную атмосферу в группе;
- сформировать завершающий эмоционально-терапевтический опыт;
- отследить эффективность программы с помощью повторной диагностики.

1. Ритуал приветствия – упражнение «Комплименты»

Цель: создание позитивных эмоциональных установок на доверительное общение.

Используемы материалы: не требуется.

Ход: сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что- то похвалить. Принимающий комплимент кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он произносит комплимент своему соседу.

2. Арт-терапия: Коллаж «Я – хороший друг»

Цель: закрепление позитивного образа себя.

Используемы материалы: журналы, клей, ножницы.

Ход: каждый получает шаблон (силуэт человека, облако или рамку) и создает коллаж на тему «Я — хороший друг», используя:

– слова, описывающие его положительные качества (находит в журнале или пишет сам);

– изображения (улыбки, сердечки, объятия и т.п.).

Пояснение: коллаж остается у ребенка как «портрет доброго себя».

3. Совместное творческое задание: Арт-панно «Сердце группы»

Цель: создать символический объект, объединяющий всех участников.

Используемые материалы: цветная бумага (сердца, ладошки, смайлики), ватман, фломастеры.

Ход: на ватмане нарисовано большое сердце. Каждый участник приклеивает свою вырезанную ладошку/смайлик/сердечко и подписывает:

– «Что мне дала эта группа?»

– «Что я запомнил лучше всего?»

Пояснение: это визуальный итог всей работы. Он может быть повешен в классе или храниться у педагога.

4. Упражнение «Шкатулка спокойствия»

Используемые материалы: коробка/шкатулка, бумага для записей, ручки, бумага.

Ход: в центре — коробка/шкатулка. В нее каждый кладет бумажку с написанным словом, которое помогает ему сохранять спокойствие (например: «тишина», «облако», «друг», «глубокий вдох»).

Ведущий зачитывает (по желанию детей) некоторые из этих слов — как мантры группы.

5. Подведение итогов, рефлексия

Цель: закрепление полученных знаний и навыков, анализ эффективности программы.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: ведущий задает вопросы, направленные на обобщение полученных знаний и навыков:

- Что нового вы узнали за время работы в группе?
- Чему вы научились?
- Что было самым полезным для вас?
- Как вы планируете использовать полученные знания и навыки в своей жизни?

6. Проведение диагностики «Опросник агрессивности Басса–Дарки»

Цель: отследить эффективность программы с помощью повторной диагностики.

Используемые материалы: бланки методики, ручки.

Ход: участники заполняют опросник агрессивности Басса–Дарки. Результаты диагностики анализируются для оценки изменений в уровне агрессивности и эмоциональном состоянии участников.

7. Ритуал прощания – упражнение «Пожелание на сегодня»

Цель: завершение занятия на позитивной ноте, создание позитивного настроения на день.

Используемые материалы: не требуется.

Ход: участники сидят в кругу. Каждый по очереди говорит пожелание на сегодняшний день одному из участников группы.

СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В. П.
АСТАФЬЕВА"

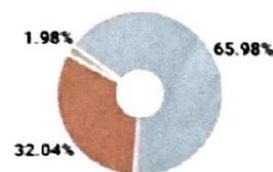
ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

Автор работы: Иванова Ирина Витальевна
Самоцитирование
рассчитано для: Иванова Ирина Витальевна
Название работы: Иванова И.В. Особенности проявления агрессии младших школьников, играющих в игры-шутеры
Тип работы: Не указано
Подразделение:

РЕЗУЛЬТАТЫ

СОВПАДЕНИЯ	32.04%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	65.98%
ЦИТИРОВАНИЯ	1.98%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%

ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 30.05.2025



Структура документа: Проверенные разделы: основная часть с 6-33, 36-40, титульный лист с 1, содержание с 2, приложение с 40-69, 80-108, введение с 3-5, выводы с 34-36, 70-73
Модули поиска: Переводные заимствования, Шаблонные фразы, Цитирование, Рувики, IEEE, СМИ России и СНГ; Патенты СССР, РФ, СНГ; ИПС Адилет, Коллекция НБУ, Перефразирования по коллекции IEEE, Диссертации НББ, Сводная коллекция ЭБС; Публикации РГБ, Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика, СПС ГАРАНТ: аналитика. Публикации РГБ (переводы и перефразирования); Медицина, Публикации eLIBRARY, Кольцо вузов, Переводные заимствования IEEE; Публикации eLIBRARY (переводы и перефразирования), Перефразирования по СПС ГАРАНТ: аналитика, СПС ГАРАНТ: нормативно-правовая документация, Переводные заимствования по коллекции Интернет в русском сегменте; Переводные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Перефразированные заимствования по коллекции Интернет в...

Работу проверил: Дуда Ирина Викторовна
ФИО проверяющего

Дата подписи:

Подпись проверяющего



Чтобы убедиться
в подлинности справки, используйте QR-код,
который содержит ссылку на отчет

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.

**ОТЗЫВ
НАУЧНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ
НА ВЫПУСКНУЮ КВАЛИФИКАЦИОННУЮ РАБОТУ**

Ивановой Ирины Витальевны
Ф.И.О. студента

Психолого-педагогическое образование,
направление подготовки

Психология и педагогика начального образования
направленность (профиль) образовательной программы

**Особенности проявления агрессии младших школьников, играющих в
игры-шутеры**
(тема выпускной квалификационной работы)

В процессе выполнения выпускной квалификационной работы студент(ка) освоил(а) следующие компетенции:

Формируемые компетенции	Продвинутый уровень сформированности компетенций	Базовый уровень сформированности компетенций	Пороговый уровень сформированности компетенций
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач			
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений			
УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде			
УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)			
УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах			
УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни			
УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности			
УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов			
УК-9 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности			
УК-10 Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению			
ОПК-1 Способен осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с нормативными правовыми актами в сфере образования и нормами профессиональной этики			

ОПК-2 Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий)			
ОПК-3 Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов			
ОПК-4 Способен осуществлять духовно-нравственное воспитание обучающихся на основе базовых национальных ценностей			
ОПК-5 Способен осуществлять контроль и оценку формирования результатов образования обучающихся, выявлять и корректировать трудности в обучении			
ОПК-6 Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями			
ОПК-7 Способен взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ			
ОПК-8 Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний			
ОПК-9 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности			
ПК-2 Способен поддерживать образцы и ценности социального поведения, навыки поведения в мире виртуальной реальности и социальных сетях			
ПК-3 Способен организовать различные виды внеурочной деятельности для достижения обучающимися личностных и метапредметных результатов			
ПК-4 Способен осуществлять анализ художественных произведений в историко-культурном контексте			
ПК-5 Способен создавать композиции в живописи, графике, декоративно-прикладном искусстве			

В процессе работы Иванова Ирина Витальевна продемонстрировала продвинутые уровни сформированности проверяемых компетенций.

Студентка при выполнении выпускной квалификационной работы проявила себя как вдумчивый, самостоятельный и целеустремленный исследователь, глубоко заинтересованный в выбранной теме. Аккуратно и своевременно выполняла все задания научного руководителя. Кроме того, Иванова Ирина Витальевна проявила инициативу и ответственность в процессе работы, а также креативный подход к решению задач и умение самостоятельно исследовать проблему в профессиональной деятельности и проектировать способы ее решения.

Содержание ВКР соответствует предъявляемым требованиям.

Структура ВКР соответствует предъявляемым требованиям.

Оформление ВКР соответствует предъявляемым требованиям.

Выпускная квалификационная работа рекомендуется к защите.

09 . июня. 2025 г.

Научный руководитель  / Дуда И.В.

Согласие

на размещение текста выпускной квалификационной работы,
научного доклада об основных результатах подготовленной
научно-квалификационной работы в ЭБС КГПУ им. В.П. АСТАФЬЕВА

я, Иванова Ирина Витальевна

(фамилия, имя, отчество)

разрешаю КГПУ ИМ. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу, научный доклад об основных результатах подготовленной научно-квалификационной работы (далее ВКР) на тему: «Особенности проявления агрессии младших школьников, играющих в игры-шутеры» (далее - работа) в ЭБС КГПУ им. В.П. АСТАФЬЕВА, расположенном по адресу <http://elib.kspu.ru>, таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на работу.

Я подтверждаю, что работа написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

дата 05.06.2025

подпись _____

