

- коммуникативная компетенция (способы передачи информации и привлечения ресурсов других специалистов для достижения собственных целей).

А.В. Хуторской выделяет следующий перечень ключевых образовательных компетенций: ценностно-смысловая, общекультурная, учебно-познавательная, информационная, коммуникативная, социально-трудовая и компетенция личностного самосовершенствования (3).

Проанализировав выделенные А.В. Хуторским ключевые компетенции, можно отметить, что в той и другой группе компетенций присутствует информационная компетенция, необходимая как для учебной деятельности, так и для жизни и работы в условиях современной России.

Под информационной компетенцией следует понимать формирование умения самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию, организовывать, преобразовывать, сохранять и передавать ее с помощью информационных технологий.

Список литературы

1. Беспалько В.П. *Образование и обучение с участием компьютера (педагогика третьего тысячелетия)*. – Москва: Изд-во Моск. психол.-соц. ин-та; Воронеж: Изд-во НПО «МОДЭК», 2002. – 352 с.

2. Зеер Э.Ф., Д.П. Заводчиков *Инновации в профессиональном образовании: науч.-метод. пособие*. – Екатеринбург: ГОУ ВПО «Рос. гос. проф.-пед. ун-т», 2007. – 215 с.

3. Хуторской А.В. *Современная дидактика: Учеб. для вузов*. – Спб.: Питер, 2001. – 544 с.

УДК [159.97:004]-053.6/.81

В.С. Третьякова

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ МОЛОДЫХ ЛЮДЕЙ

Третьякова Вера Степановна
tretyakova65@gmail.com

ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет,
Россия, г. Екатеринбург

PSYCHOLOGICAL BASES OF COMPUTER ADDICTION YOUTH

Tretyakova Vera Stepanovna

Federal State Autonomous Educational Institution of Higher Education «Russian State Vocational Pedagogical University», Russia, Yekaterinburg

Аннотация. В статье рассматривается актуальная, социально значимая проблема пагубного влияния на психическое здоровье подростков и молодых людей компьютерной зависимости.

Abstract. The article deals with current, socially significant problem of harmful effects on the mental health of adolescents and young adults depending on the computer.

Ключевые слова: компьютерные игры, психологическая зависимость, причины и механизмы формирования компьютерной зависимости.

Keywords: computer games, psychological dependence, causes and mechanisms of formation of computer addiction.

Сегодня трудно представить жизнь человека без компьютерной техники, она окружает его повсюду – дома, на работе, в командировках и даже в самолете, на отдыхе. Компьютер становится необходимой частью повседневного и делового общения: найти нужную информацию, создать текст, что-то купить, заплатить за коммунальные услуги, послать сообщение коллеге или другу (пообщаться со своими друзьями в режиме реального времени), посмотреть кинофильм или интересующую программу – всё это, действительно, облегчает нашу жизнь, делает её интересной и разнообразной. Компьютер с выходом в Интернет становится реально необходимой вещью для работы и учебы. Именно это приводит к тому, что человек всё больше времени проводит за компьютером, иногда, увлекаясь, теряет чувство времени и даже чувство реальности.

Неоднократно отмечалось опасное влияние компьютера и компьютерных игр в частности на психику подростков, поскольку владение компьютером – это своеобразная зависимость, выражающаяся в таких психопатологических симптомах, как пренебрежение своими обязанностями или учебой, отказ от сна, неспособность подростков переключиться на другие увлечения, оскудение эмоций, раздражительность, равнодушие к окружающим, развитие агрессивных наклонностей личности, дерзкое поведение и др.

Поэтому, с одной стороны, компьютер – это благо, величайшее достижение, а с другой – большая опасность, особенно для подростков, чья неокрепшая психика легко поддается влияниям внешней среды. Даже если не брать во внимание компьютерные игры, в которые изначально заложена деструктивная агрессия, многочасовое сидение в сети Интернет не может быть полезным для здоровья человека (психологи рекомендуют проводить за компьютером не более двух часов в неделю, получаса в день, родителям строго контролировать время и содержание программ).

Существуют различные классификации компьютерных игр, они быстро устаревают, так как быстро появляются их новые виды. Приведем свою классификацию по характеру воздействия на психическое состояние играющего человека.

Первый тип игр – это игры с максимальным вовлечением играющего в предлагаемую игру, их можно назвать ролевые игры. Сценарий этих игр и моделирование игрового поля строится таким образом, чтобы максимально «затянуть» играющего продвижением по игровому полю и взаимодействием с персонажами игры. Причем важно продвигаться в игре, решая поставленные задачи, достигая все более высокого уровня. Таким образом, играющий не может выйти из игры на любом её этапе, а должен двигаться все дальше и дальше, выполняя задачу за задачей, извлекая виртуальные бонусы за их решение.

Особенно опасны игры от первого лица, когда играющий максимально входит в виртуальный мир, объединяя себя с компьютерным героем. Такое участие в игре целиком и полностью захватывают игрока, он внедряется в роль, в сценарий/сюжет игры, полностью отключаясь от реальности. В игру включены его эмоции, переживания, воображение, участник игры перестает себя контролировать. Такая включенность в игровой процесс развивает психологическую потребность в игре, глубокую психологическую зависимость.

Ученые отмечают, что определенное сочетание цвета, музыки и картинок способно на сегодняшний день вызвать у человека зависимость с первого раза. Это приводит к тому, что в

обществе формируется целый класс людей – фанатов компьютерных игр. Чем реалистичнее игры и четче картинка, чем больше в игре подробностей, напоминающих ход человеческой жизни, тем степень зависимости будет выше и тем сложнее избавиться от нее. Ну и, конечно, «особую роль играет такое явление, которое связано с тем, что доминирующее количество электронных игр делает ее участника агрессивным палачом, так как в ходе игры приходится убивать своих противников. Сегодняшние игры реалистичны в показе таких деталей, как человеческое тело, кровь, – в общем, все, что сопутствует насилию над человеком. При этом геймер не только смотрит – он УПРАВЛЯЕТ насилием. И это насилие он потом переносит в жизнь реальную» [1, с. 3]. В ролевых играх действуют два механизма: уход от реальности и принятие чужой роли.

Второй тип игр – это неролевые игры. В их числе можно назвать например азартные игры, к которым относятся такие игры, как карты, рулетки, игровые автоматы, казино. В этом случае главными механизмами формирования зависимости являются, во-первых, мотив участника игры – азарт, желание и возможность заработать деньги, во-вторых, фиксация внимания на определенных предметах и видах деятельности. Поэтому этот вид компьютерных игр наиболее опасен для психики играющего, так как способен вызвать стойкую компьютерную и, следовательно, психологическую зависимость.

Разнообразие и доступность компьютерных игр сегодня приводит к тому, что все большее количество подростков и молодых людей стремятся приобщиться к ним, уйти от повседневности, проблем и обязанностей. Причин тому может быть очень много и у каждого они свои: это, прежде всего, личностные особенности, недостаток внимания со стороны родителей, конфликты в семье и школьном коллективе, проблемы с учителями, дефицит общения со сверстниками и др. Уход от реальных проблем приводит подростка в виртуальный мир, к взаимодействию с компьютером. Вначале это увлеченность игрой, затем потребность, а затем и понимание абсолютной ненужности повседневного, что приводит к серьезным изменениям в ценностно-смысловой сфере молодого человека, то есть к зависимости.

Список литературы

1. Краснова, С.В. и др. Как справиться с компьютерной зависимостью [Текст] / С.В. Краснова, Н.Р. Казарян, В.С. Тундалева, Е.В. Быковская, О.Е. Чапова, М.О. Носатова. – М.: Эксмо, 2008. – 63 с.

УДК 377.1:004

В. И. Тумашев, Г. Н. Гончарова, В. П. Лапп

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Тумашев Валентин Ильич
tym64894@mail.ru

Гончарова Галина Николаевна
tutjor-lapp@ecol.edu.ru

Лапп Валентина Петровна
tutjor-lapp@ecol.edu.ru

ФГОУ ВПО «Южно Уральский государственный колледж», Россия, г. Челябинск