

Библиографический список:

1. *Батышев С. Я.* Профессиональная педагогика: учебник для студентов, обучающихся по педагогическим специальностям и направлениям / С. Я. Батышев. Москва: Ассоциация «Профессиональное образование», 1997. 512 с.
2. *Детский сайт «Титанчик.ру»* [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://titanchik.ru/>
3. *Милославский В. Г.* Теория и практика профориентации в России: проблемы и перспективы / В. Г. Милославский [и др.] // Молодой ученый. 2016. № 7. С. 905-911.
4. *Саруханов Э. Р.* Проблемы управления профессиональной ориентацией молодежи на профессии высшей квалификации / Э.Р. Саруханов, С.И. Сотникова. Ленинград: Издательство Ленинградского фин.-экон. института, 1991. 209 с.
5. *Сергеева А. Ю.* Операция «Профориентация» [Электронный ресурс] / А. Ю. Сергеева // *Металлург*. 2017. Режим доступа: <http://titanchik.ru/vkadre/1123-operaciya-proforientaciya.html>
6. *Укке Ю. В.* Профессиональная ориентация / Ю.В. Укке // *Вопросы психологии*. 1990. № 5. С. 17
7. *УралИнформБюро:* ВСМПО-Ависма намерена воспитывать кадры с яслей [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.uralinform.ru/news/society/281756-vsmpo-avisma-namerena-vospityvat-kadry-s-yaslei/>
8. *Чистякова С. Н.* Педагогическое сопровождение самоопределения школьников / С. Н. Чистякова. Москва: Академия, 2007. 128 с.
9. *Шапкина О. Ю.* Главное о подготовке и развитии персонала ВСМПО [Электронный ресурс] / О. Ю. Шапкина. Режим доступа: http://www.ur-pro.ru/library/personnel_management/training/safronova-vsmpo.html

Малахатка А.А.

г. Ставрополь

АНАЛИЗ ФАКТОРОВ ВОЗНИКНОВЕНИЯ

КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ У МОЛОДЕЖИ

Изучение проблем организации социальной поддержки в области профилактики компьютерно-игровой зависимости среди молодежи требует анализа причин, способствующих возникновению данной зависимости. В связи с этим, было проведено исследование, в котором приняли участие 31 человек, в возрасте 18-24 лет, играющих в компьютерные игры и обучающихся в ВУЗах

РФ. Респондентам была предоставлена анкета, содержащая 12 полуоткрытых вопросов.

В ходе исследования было выявлено, что игра в компьютерные игры для большинства молодых людей, является важным видом развлекательной деятельности, как и любой другой вид досуга. Чуть меньше молодых людей склонны к мнению, что компьютерная игра-это всего лишь игра, отвлекающая от повседневной суеты, и один из способов «убить время». При этом только 2 респондента отметили компьютерную игру, как основное времяпрепровождение.

Приведенные данные позволяют утверждать, что компьютерные игры являются неотъемлемой частью повседневной жизни современного молодого человека. Что свидетельствует о значимости влияния компьютерных игр на формирование личности индивида, в ходе которого способны измениться ценностные установки, мировоззрение, нормы поведения молодого человека в социуме, в положительную или отрицательную сторону. Это зависит от того, в какие игры играет молодой человек и несут ли компьютерные игры в себе заведомо ложное-негативное программирование игрока, осуществляемое издателями компьютерных игр в корыстных целях.

Как видно из результатов исследования, время игровой активности за компьютером в основном составляет 3-5 часов и более. Данный вариант ответа отметили 15 респондентов, а 16 оставшихся респондентов, среди которых 2 молодых людей играют в компьютерные игры до 1 часа, с уверенностью заявили, что их компьютерно-игровая активность варьируется от 1-3 часов в день. Можно сказать, что большинство респондентов, играющих в компьютерные игры, являются игрозависимыми. Они тратят на игровую активность значительное время, что может свидетельствовать о наличии зависимости.

Большинство респондентов на вопрос о причине игры в компьютерные игры, отметили большое количество свободного времени и чуть меньше респондентов выбрали ответ о наличии друзей, играющих в компьютерные игры и пригласивших их в игровой мир. Данные позволяют констатировать, что наличие незанятого большего количества свободного времени и играющих в компьютерные игры друзей влияют на появление компьютерно-игровой зависимости у молодежи.

При этом данные опроса свидетельствуют, что среди 31 опрошенного молодого человека, играющих в компьютерные игры, только 2 считают себя

зависимыми от компьютерных игр, а 29 респондентов ответили, что они не являются игрозависимыми.

Стоит отметить, что большинство родителей и друзей опрошенных обеспокоены их чрезмерной игровой активностью. При этом, только 8 респондентов ответили, что родители предпринимают меры по борьбе с компьютерно-игровой зависимостью. Среди них 6 родителей пытаются ограничивать и контролировать время игры опрошенных молодых людей в компьютерные игры. А оставшиеся двое родителей категорически запрещают своим детям играть в компьютерные игры. При этом все 8 респондентов отметили, что такие меры, предпринимаемые родителями, по ограничению их игры только усугубляет ситуацию. Родители больше раздражают своими действиями молодых людей, чем помогают им справиться с данной проблемой.

В этой связи, респондентам был задан вопрос: какие меры, по Вашему мнению, необходимо предпринимать для предотвращения развития у молодежи зависимости от компьютерных игр? Преобладающими вариантами ответов на вопрос о мерах предотвращения компьютерно-игровой зависимости у молодежи, являются контролирование время игрового сеанса, загрузка работой и проведение мероприятий профилактической направленности компьютерно-игровой зависимости среди молодежи. При этом контроль времени игрового сеанса подразумевается не со стороны окружающих, а со стороны самого молодого человека, играющего в компьютерные игры, через формирование у него навыков контроля времени и развития силы воли. Поскольку насильственное вмешательство в его мир, будет иметь больше негативные последствия, чем положительные.

Подводя итог данному исследованию, можно сказать, что основными причинами формирования компьютерно-игровой зависимости являются наличие большего количества свободного времени и друзья, играющие в компьютерные игры, которые формируют игровое сообщество (community), устанавливая и укрепляя связи между участниками игрового процесса. На основе исследования были выявлены основные меры предотвращения развития компьютерно-игровой зависимости у молодых людей. К таким мерам относятся:

- информирование о необходимости самостоятельного ограничения и контролирования игрового сеанса;
- формирование навыков планирования своего свободного времени, наполнения его другими видами досуга;

- предложение альтернативы времяпрепровождения, аргументация в пользу других видов досуговой деятельности;
- проведение мероприятий профилактической направленности среди молодежи в образовательных заведениях, сети Интернет, СМИ.

Малахова Ю.В.

г. Вологда

ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕННОСТЕЙ ЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Одной из важнейших проблем государства в последние годы является формирование представления о здоровом образе жизни. Это происходит в связи с недостаточным вниманием со стороны всех групп населения к ведению здорового образа жизни, в особенности детей дошкольного и школьного возраста. Так как у дошкольников происходит перестройка функционирования разных систем организма необходимо именно на этом этапе заложить детям определенную базу знаний и практических навыков здорового образа жизни, сформировать потребность занятий физической культурой и спортом.

Здоровье населения – основной показатель социального благополучия страны, который свидетельствует о ее цивилизованности [4]. Здоровье является бесценным достоянием не только каждого человека, но и всего общества в целом. Поэтому данная проблема находит отражение в педагогической теории и практике.

Целью нашего исследования является изучение особенностей формирования ценностей здорового образа жизни у детей старшего дошкольного возраста и разработка программы, направленной на их формирование.

Д. Н. Лоранский утверждает, что здоровый образ жизни – это обобщенное понятие, которое интегрирует систему общеукрепляющих и общегигиенических факторов, которые в свою очередь повышают адаптивные возможности человека и способствуют полноценному выполнению им социальных функций и достижению активного долголетия [2]. Исходя из определения, главной задачей образовательных организаций должно являться воспитание у ребенка заинтересованности в ведении здорового образа жизни.

Здоровье ребенка является одним из главных условий развития сильной воли, правильного формирования характера, творческой инициативы. У такого ребенка быстрее формируются все необходимые навыки и умения, он лучше