

- организовывать и проводить научные исследования в сфере профессиональной деятельности;

- разрабатывать методические рекомендации, которые подчеркивают привлекательность физической активности. С их помощью учащиеся смогут осваивать знания, развивать отношения, создавать двигательные и поведенческие навыки, формировать убежденность в необходимости ведения и поддержания физически активного образа жизни;

- повышать привлекательность занятия физическими упражнениями, используя активные методы обучения, позволяющие повысить эффективность освоения учащимися знаний, закрепить убежденность, сформировать двигательные и поведенческие навыки, а также создать соответствующие условия и существенные возможности правильной физической активности[1].

Таким образом, образование учащихся в области физической культуры позволит предоставить возможность чувствовать себя уверенно и защищенно в изменяющемся обществе, при этом грамотно формируя и сберегая свое физическое, духовное и нравственное здоровье[2]. Для получения такого образования необходимы специалисты инновационного типа, сочетающие в себе все необходимые качества, знания и умения.

Список литературы

1. Егорычева Е.В. Инновационные технологии современной системы физкультурного образования [Текст] / Е.В.Егорычева, И.В.Чернышева, С.В.Мусина, М.В.Шлемова // Физическая культура и спорт, безопасность жизнедеятельности: поиски, инновации, перспективы: матер. всероссийской виртуальной науч.-практ. конф. с междунар. участием, 1-15 февр. 2011 г. / Мурманский гос. гуманитарный ун-т. - Мурманск, 2012. - С. 130-133.

2. Мальгинова Е.А. К вопросу о модернизации системы образования в области физической культуры и спорта [Текст] / Е.А.Мальгинова, М.В.Шлемова, И.В.Чернышева, С.П.Липовцев // Международный журнал экспериментального образования – 2017. – №7. – С.98

3. Постановление Правительства Российской Федерации от 4 октября 2000 г. N 751 г. Москва "О национальной доктрине образования в Российской Федерации"

ИГРОМАНИЯ: УВЛЕЧЕНИЕ ИЛИ ЗАВИСИМОСТЬ?

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Уральский государственный университет путей сообщения», г. Екатеринбург, Россия

Для определения зависимости от компьютерных игр было проведено исследование среди студентов УрГУПС. Для исследования использовался метод анкетирования [1]. Было опрошено 30 человек. Исследование показало, что 9 % опрошенных играют в компьютерные игры каждый день, 23 % - играют один или два раза в неделю, 56 % - играют очень редко (примерно раз в месяц) и 12 % опрошенных учеников ответили, что не играют вообще (рис.1).

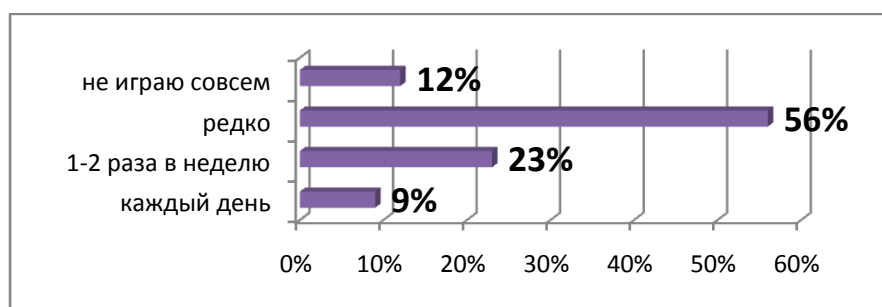


Рис. 1

Мальчики занимаются компьютерными играми гораздо более интенсивно, чем девочки; 1/5 девочек играют в компьютерные игры и заняты этим минимум два часа в неделю; среди мальчиков процент "игроков" гораздо выше (57 %)(рис 2).

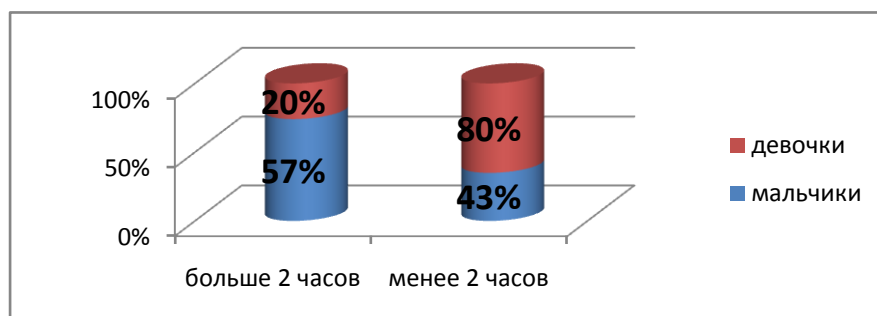


Рис. 2

Кроме того, мальчики тратят на компьютерные игры в среднем в два раза больше времени. 23 % опрошенных тратят на игру время, которое раньше могли проводить с семьей и друзьями (рис. 3).

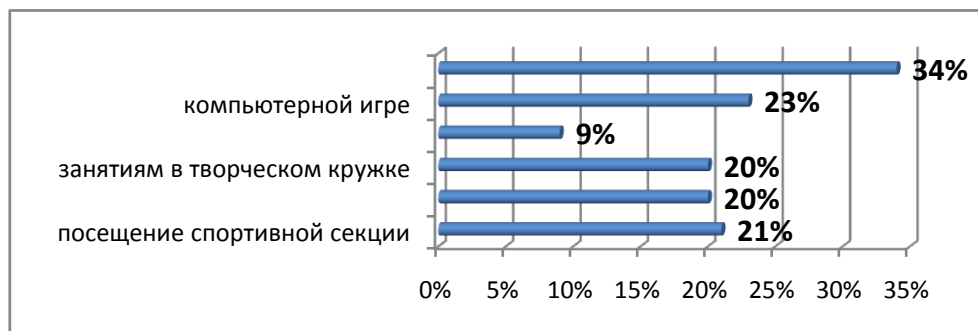
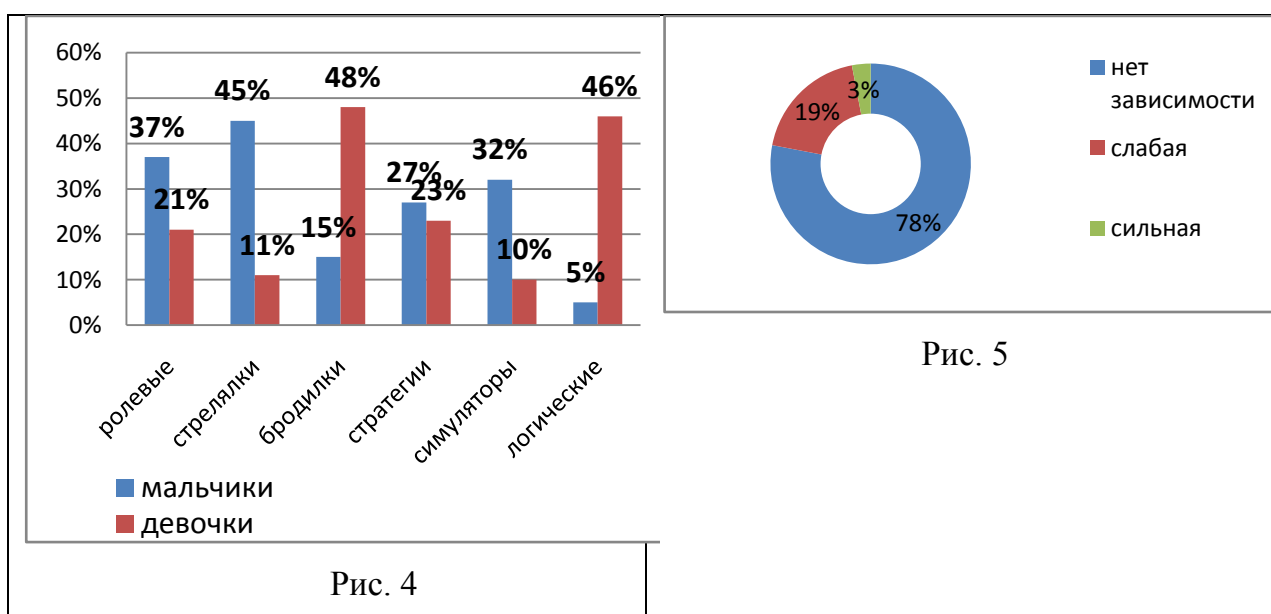


Рис. 3

Обнаружены отчетливые половые различия в предпочтении игр. Так, мальчики наиболее высоко оценивают игры, связанные с борьбой или соревнованием, затем – игры на ловкость, игры-приключения ("Аркады"), игры типа "Стратегия"; наименее любимыми являются логические игры. Девочкам больше всего нравятся игры на ловкость, затем логические игры (рис 4). На вопрос «Как вы оцениваете свою зависимость от компьютерных игр?» 78 % сказали, что не испытывают никакой зависимости, 19 % ответили, что чувствуют слабую зависимость, и только 3 % признались, что подвержены зависимости компьютерных игр (рис. 5).



Есть и обратная зависимость. У 11 % опрошенных неудачи в учебе, в личной жизни, а также семейные проблемы усиливают желание поиграть в компьютерные игры (рис. 6).

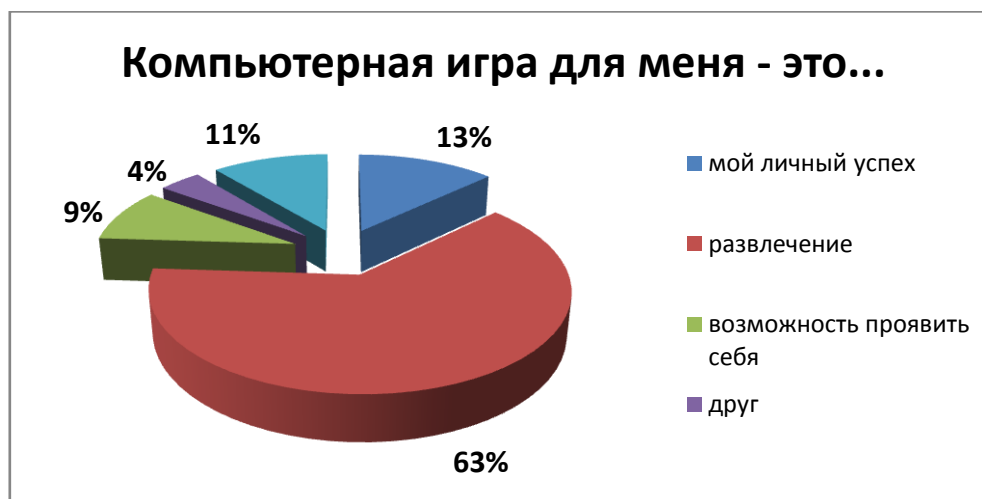


Рис. 6

Анкета на идентификацию игровой зависимости позволяет определить имеется ли у человека игровая компьютерная зависимость, является ли данная проблема для человека актуальной, положение человека с компьютерной игровой зависимостью достаточно серьезно. Однако автор указывает, что диагноз, поставленный по результатам данной анкеты, требует уточнения у специалиста по проблемам зависимости [2; 32-58].

Интерпретация результатов:

Если испытуемый ответил утвердительно более чем на 5 вопросов – высокий уровень игровой зависимости, игровая зависимость как свершившийся факт.

Утвердительный ответ на 3 и более вопроса – средний уровень зависимости, проблема актуальна.

Если испытуемый дал 3 и менее утвердительных ответа – результат низкий.

По результатам анкеты выяснилось, что:

Высокий уровень игровой зависимости – 5 человек (16,67 %).

Средний уровень игровой зависимости – 8 человек (26,67 %).

Низкий уровень игровой зависимости – 17 человек (56,67 %).

Степень зависимости

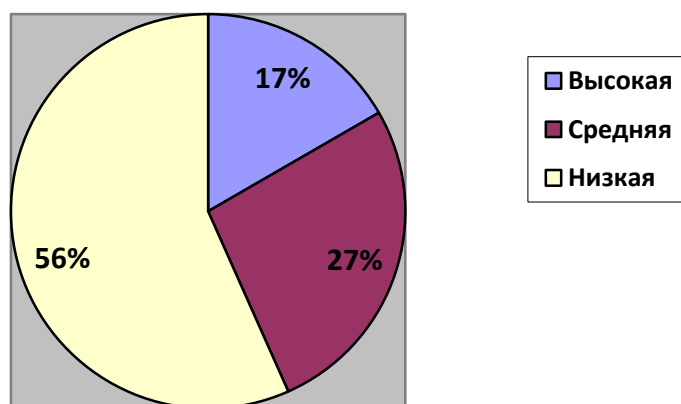


Рис. 7. Степень игровой зависимости

На вопрос «Влияют ли неудачи в игре на ваше настроение и отношение к людям?» ответы респондентов распределились следующим образом: 79 % сказали, что нет, 15 % ответили, что из-за проигрышей испытывают раздражение и злость, а 6 % играющих школьников расстраиваются настолько, что готовы что-нибудь разбить или кого-нибудь ударить.

Студенты отметили, что чрезмерное увлечение компьютерными играми негативно влияет на их здоровье. 14 % опрошенных признались, что во время длительной игры за компьютером часто испытывают головную боль и острую резь в глазах, но все равно продолжают играть.

74 % опрошенных ребят согласились с тем, что игры способны отвлекать от учебы и что увлечение компьютерными играми отрицательно влияет на успеваемость. 19 % из них сознались, что погружаются в игры, отлынивая от учебы.

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод, что больше половины наших студентов находятся на стадии легкой увлеченности компьютерными играми. На этой стадии постоянная потребность в игре еще не сформирована, игра не является значимой ценностью для человека, и носит скорее ситуационный, нежели систематический характер.

Однако есть ребята, которые уже чувствуют зависимость от компьютерных игр. Более того они признались, что увлечение компьютерными играми негативно сказывается на их успеваемости и на состоянии здоровья. Для них игра в компьютерные игры стала очевидной потребностью, и виртуальная реальность все больше подменяет реальную жизнь.

Анализируя анкеты, изучив положительные факторы влияния компьютерных игр на подростков, пришли к выводу, что компьютерные игры позволяют получить и усовершенствовать многие качества, которые нам пригодятся в жизни, так как игры: развивают воображение, логику, быстроту реакции, помогают определить свои интересы в жизни, тренируют память. Работа за компьютером является неотъемлемой частью жизни современных студентов. Персональный компьютер стал незаменимым помощником в решении самых разнообразных задач. Но компьютер, как и всё, что окружает нас, может быть и полезным, и вредным.

Список литературы

1. Анкета о компьютерной зависимости (составлено автором).
2. Балонов И.М. «Компьютер и подросток» М., 2002 г.

ИННОВАЦИОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ШКОЛЕ

Широкова А.Ю., Даутова Т.Ю.

Муниципальное автономное образовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №33», г. Стерлитамак, Россия

Бондарева Л.Е.

Муниципальное автономное образовательное учреждение «Башкирский лицей-интернат №3», г. Стерлитамак, Россия

Образовательная технология – это система взаимосвязанной деятельности преподавателя и обучающихся, основанная на конкретной