

- использование межпредметных связей при подаче материала. Межпредметные связи способствуют более полному раскрытию значимости учебного материала, повышают интерес к изучаемому предмету и позволяют оценить практическую значимость знаний.

- использование современных информационных технологий. Современные средства вывода и визуального представления информации способствуют более наглядному и доступному представлению учебного материала, а также позволяют разнообразить формы работы с учащимися.

- подача материала в качестве проблемы, которую необходимо решить. Самостоятельная работа учащегося, направленная на решение конкретной задачи, активизирует познавательные процессы, повышая, в то же время, мотивацию за счёт конкретности форм интеллектуальной работы и видимости результатов этой работы.

Заключение. Важнейшей составляющей эффективного образовательного процесса является интеллектуальная активность учащихся. Интеллектуальная активность отвечает за объём и качество усвоения знаний, получаемых в ходе учебного процесса. Таким образом, развитие интеллектуальной активности учащихся становится важнейшей проблемой всего образовательного процесса. Опираясь на структуру интеллектуальной активности, где ведущая роль отводится мотивационной составляющей, современный образовательный процесс должен быть направлен на поиск и создание форм и методов по повышению мотивации. К таким методам и способом можно отнести использование практически значимого материала, доступность и наглядность объяснения, использование межпредметных связей, которые расширяют и дополняют материал и многое другое.

Список цитированных источников:

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании: принят Палатой представителей 2 декабря 2010г.: одобр. Советом Респ. 22 декабря 2010г.: с изм. и доп., внесёнными Законом Республики Беларусь от 4 янв. 2014г. – Минск : Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь, 2014. – 400 с.

2. Богоявленская, Д.Б. Интеллектуальная активность как проблема творчества / Д.Б. Богоявленская. – Ростов н/Д : Изд-во Рост. ун-та, 1983. – 173 с.

3. Богоявленская, Д.Б. Проблемы диагностики креативности / Д.Б. Богоявленская // Журнал практического психолога. – 2007. – №3. – С. 133-148.

4. Бочкарева, Т.Н. Влияние познавательной активности на формирование профессиональной компетентности студентов вузов: Монография. / Т.Н. Бочкарева. – Набережные Челны: НГПУ, 2016. – 180 с.

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА АГРЕССИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПОДРОСТКОВ

Миронович Л.А., магистр психологических наук,
директор Государственного учреждения образования
«Коковчинская детский сад-средняя школа Сенненского района»,
Витебская область

Введение. В современном обществе компьютерные технологии заняли важное место, это вызвано все большей доступностью Интернета. Люди активно используют возможностями Интернета и для работы, и для развлечения. А в крайнем варианте большим спросом пользуются компьютерные игры.

Компьютерная игра (О.В. Погожева) - компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнерами по игре или сама выступающая в качестве партнера [1, с. 33].

В сравнении с другими средствами массовой информации (радио, телевидение, кино и др.), компьютерные игры имеют одну важную особенность, которая заключается в том, что компьютерная игра делает человека не пассивным зрителем, а активным действующим лицом, живущим и действующим в виртуальном игровом пространстве. В мире компьютерной игры действуют свои собственные правила, которым необходимо следовать игроку. Он принимает решения, уже предусмотренные для него [2].

Компьютерная игра считается сложным и противоречивым явлением, с присущими ему положительными и отрицательными сторонами. В общем, можно отметить, что все свободное время человека не должно быть поглощено виртуальной реальностью, а также виртуальный мир не должен порождать агрессию и жестокость по отношению к окружающим. Компьютерная игра может быть просто вариантом отдыха, наравне со встречами с друзьями, прогулками, спортом, чтением книг и другими.

Для подростков же, компьютерные игры выступают средствами самовыражения. Например, в ролевой компьютерной игры можно увидеть процесс «вхождения» человека в игру, процесс своего рода «соединения» человека с компьютером, а в клинических случаях может происходить потеря индивидуальности и отождествление себя с компьютерным персонажем [3, с. 194].

Анализ работ, направленных на выявление взаимосвязи компьютерных игр и агрессии подростков таких исследователей, как А. Асмолов, Л.С. Валькова и В.А. Попов, И.В. Макаров, И.Р. Сорокина и А.Ю. Струкова, Ю.В. Серебrenникова, А. Федоров, показал, что компьютерные игры насильственного характера являются одним из факторов, влияющих на уровень агрессивности подростков. Причем подростки, играющие в компьютерные игры насильственного характера, отличаются от сверстников, не играющих в такие игры, повышенной, косвенной, вербальной и физической агрессией.

Основная часть. Исследовательская работа проводилась на базе Государственного учреждения образования «Коковчинская детский сад-средняя школа Сенненского района». В исследовании приняли участие учащиеся 7-9 классов в возрасте 12-15 лет. Общая выборка респондентов составила 38 человека (22 девочки и 16 мальчиков).

Для проведения эмпирического исследования мы использовали методику «Диагностика состояния агрессии» (Басса-Дарки) и Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми (А.В. Гришина).

Анализ результатов исследования агрессивности показал, что 52,7 % и 34,2 % испытуемых имеют низкий и средний уровни агрессивности соответственно. Однако, у 13,1 % опрошенных подростков выявлен повышенный уровень агрессивности. Для данной категории подростков характерно использование физической силы против другого лица, выражение негативных чувств как через форму (крик, визг), так и через содержание словесных ответов (проклятия, угрозы) и наличие готовности к проявлению негативных чувств при малейшем возбуждении (вспыльчивость, грубость).

В результате тестирования увлеченности подростков компьютерными играми было выявлено, что большинство испытуемых (60,6 %) имеют естественный уровень увлеченности компьютерными играми. Для данных учащихся компьютерные игры носят характер развлечения, не имеющего негативных последствий. Дети контролируют свою игровую активность, редко играют и думают об игре. У 36,8 % опрошенных учащихся выявлен средний уровень увлеченности, при котором компьютерные игры являются важной частью жизни подростков. Их внимание сфокусировано на определенных видах компьютерных играх, но при этом они не теряют контроля над частотой игровых сеансов и временными затратами на игру. Компьютерные игры в данном случае выполняют компенсаторные функции. Однако, у 2,6% подростков компьютерные игры занимают все свободное время, эти подростки думают о компьютерных играх, о достигнутых результатах, стремятся повысить уровень этих результатов. Все это говорит о возможной зависимости данных учащихся от компьютерных играх.

Исследование взаимосвязи уровня агрессивности с уровнем увлеченности компьютерными играми с помощью корреляционного анализа данных по Пирсону показало, что агрессивность имеет высокую корреляцию с увлеченностью компьютерными играми ($r=0,805$, $p\leq 0,01$). Следовательно, чем выше степень увлеченности компьютерными играми, тем выше уровень агрессивности.

Выводы. Анализ результатов исследования показал, что при изучении уровня враждебности и агрессивности подростков по методике Басса-Дарки выявлены 18,4 % и 13,1 % учащихся с повышенным уровнем враждебности и агрессивности соответственно, для которых характерно проявление зависти и ненависти к окружающим за действительные и вымышленные действия, подозрительности в диапазоне от недоверия и осторожности по отношению к людям до убеждения в том, что другие люди планируют и приносят вред, использование физической силы против другого лица, выражение негативных чувств как через форму (крик, визг), так и через содержание словесных ответов (проклятия, угрозы) и наличие готовности к проявлению негативных чувств при малейшем возбуждении (вспыльчивость, грубость). С помощью тест-опросника А.В. Гришиной у 36,8 % опрошенных учащихся выявлен средний уровень увлеченности, при котором компьютерные игры являются важной частью жизни подростков. Их внимание сфокусировано на определенных видах компьютерных играх, но при этом они не теряют контроля над частотой игровых сеансов и временными затратами на игру. А для 2,6 % подростков компьютерные игры занимают все свободное время, эти подростки думают о компьютерных играх, о достигнутых результатах, стремятся повысить уровень этих результатов, что говорит о возможной зависимости данных учащихся от компьютерных игр. Корреляционный анализ данных по Пирсону показал высокую корреляцию агрессивности с увлеченностью компьютерными играми ($r=0,805$, $p\leq 0,01$). Следовательно, чем выше степень увлеченности компьютерными играми, тем выше уровень агрессивности. Так, нами доказано влияние компьютерными игр на уровень агрессивности подростков.

Список цитированных источников:

1. Погожева, О.В. Теоретическое обоснование проблемы влияния компьютерных игр на особенности эмоционального реагирования подростков / О.В. Погожева // Научные проблемы гуманитарных исследований. - 2008. - № 12. - С. 32-47.
2. Бурлаков, И.В. HomoGamer: Психология компьютерных игр / И.В. Бурлаков // Библиотека Гумер [Электронный ресурс]. - 2014. – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/Burl. - Дата доступа: 22.01.2020.
3. Серебrenикова, Ю.В. Влияние компьютерных игр на агрессивность у подростков 14-15 лет / Ю.В. Серебrenикова // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. - 2014. - № 1 (16). - С. 192-196.

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ ОБУЧЕНИЯ

Нестеркова К.С., учащаяся 4 курса
(г. Орша, Оршанский колледж ВГУ имени П.М. Машерова)
Научный руководитель – Дернова Е.В., преподаватель

Введение. Одной из основных задач отечественной системы образования является предоставление учащимся возможности творческого переосмысления и систематизации приобретенных знаний, умений и навыков, развитие креативности мышления. Обучающийся в современной школе – это исследователь, который, благодаря помощи своего наставника – учителя обнаруживает и открывает для себя что-то новое путем включения в активную познавательную деятельность [4, с.3-5].