

Заключение. На основании проведенного исследования можно сделать вывод о том, что сегодняшняя молодежь более открыта в выражении собственного мнения, в связи с чем многие традиционные формы организации культурно-досуговой деятельности потеряли свою актуальность, особенно те, которые были направлены лишь на пассивное восприятие студентами информации.

В связи с этим задачей учреждений высшего образования, становится организация культурно-досуговой деятельности студентов в том направлении, которое бы позволило им высказать свою позицию, создать такие условия, которые будут способствовать их самореализации себя как личностей, так и будущих профессионалов каждой из своих профессиональных сфер деятельности.

И именно такие инновационные формы работы как «Мировое кафе» удовлетворяют их потребность в этом, что было успешно выявлено и обосновано нами в рамках данного исследования.

Полученные в процессе пилотного и повторного анкетирования студентов данные свидетельствуют о том, что при организации культурно-досуговой деятельности посредством использования технологии «Мировое кафе» интерес к будущей профессии и желание получать от нее удовлетворение возросли, а желание исключительно получать посредством нее материальный доход – понизилось.

Таким образом технология «Мировое кафе» является эффективной формой работы с такой возрастной группой, как студенческая молодежь, тем самым становясь одной из самых значимых форм работы, удовлетворяющей насущные потребности данной группы.

Список цитированных источников

1. Социологический словарь / Ред. Г.В. Осипов, Л.Н. Москвичев. – М.: Норма, 2008. – 608 с.
2. Педагогика досуга: терминологический словарь / Сост. О.Н. Хахлова. – Уфа: БГПУ, 2007. – 50 с.

А.И. ШАБАШЁВА

Республика Беларусь, Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ ИНФОРМАЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ ЛИЧНОСТИ ПОДРОСТКОВ

Введение. На современном этапе становления общества, в связи с развитием информационных технологий, у подростков необходимо формировать информационную культуру личности. В том случае, если она не сформирована, возникает риск появления компьютерной аддикции.

Информационная культура личности – это интегративное личностное качество, представляющее собой совокупность информационных мотивов, знаний и умений информационной деятельности, связанных с потреблением и созданием информационных ресурсов для обеспечения творческой самореализации в учебе, повседневной жизни и будущей профессиональной деятельности в условиях информационного общества [1, с. 453].

Компьютерная аддикция определяется, как невозможность совладать с желанием насытиться новой информацией. Данный тип зависимости сопровождается деформацией личности, утратой социального статуса и собственной «Я-концепции», ухудшение эмоционального самочувствия, агрессивностью и замкнутостью. Зависимость (аддикция) начинается там, где возникает замещение удовлетворения реальных потребностей новой сверхценной потребностью к доступу в виртуальное пространство, позволяющему в иллюзорно-виртуальном ключе избегать проблем, реализовать свои фантазии, компенсировать дефицит общения и так далее [2, с. 46].

Подростковый возраст в силу возрастных психолого-педагогических особенностей является наиболее подверженным компьютерной зависимости. Учреждения среднего образования – оптимальное место для осуществления профилактической работы, связанной с компьютерной зависимостью. Во-первых, именно в школе подростки проводят большую часть своего времени. Во-вторых, сам процесс обучения может иметь организующее и воспитательное значение. В-третьих, несовершеннолетние могут здесь получить навыки созидательной деятельности, эффективного, социального и межличностного взаимодействия [3, с. 65].

Цель исследования: изучение уровня информационной культуры личности у подростков.

На базе ГУО «Средняя школа № 46 г. Витебска имени И.Х. Баграмяна» нами было проведено исследование. Выборка состояла из 100 человек обоего пола в возрасте от 15 до 16 лет

(60 девочек и 40 мальчиков). При выборе исследовательского инструментария мы остановились на анкетах, являющихся наиболее экономичными и знакомыми для испытуемых. Опросу предшествовала установочная беседа, в ходе которой, помимо прочих, освещалась тема конфиденциальности. Время работы испытуемых с анкетами не было ограничено.

Нами были выдвинуты следующие основные критерии сформированности информационной культуры подростков:

1. Мотивационный компонент. Мотивы информационной деятельности (для получения дополнительных знаний; для организации досуга и личностного развития; для профессионального самоопределения и адаптации к жизни в информационном обществе).

2. Информационно-содержательный компонент. Теоретические знания (об информационной картине мира и информационно-поисковых системах; знания в области информационных технологий для организации досуга и личностного развития; знания возможностей применения информационных технологий в предполагаемой учебной деятельности).

3. Операционно-деятельностный компонент. Практические умения и навыки (поиска, отбора и обработки информации для получения дополнительных знаний; творческого использования информационных технологий для организации досуга и личностного развития; использования информационных технологий в предполагаемой учебной деятельности).

В результате проведенного исследования нами были получены следующие результаты:

На вопрос: «Как много времени в день Вы проводите за компьютером?», из общего числа испытуемых подростков – 48% проводят время за компьютером от 4 часов в день и больше, это может говорить о том, что у них не сформированы мотивы информационной деятельности в организации досуга и личного развития, от 3 до 4 часов проводят – 33% испытуемых, и всего лишь 19% опрошенных ответили, что от 1 до 2 часов в день проводят время за компьютером.

Большая часть опрошенных (51%) ответили, что играют в компьютерные игры каждый день, в течении нескольких часов, это может свидетельствовать о том, что подросток находится на стадии увлеченности компьютерными играми; 32% предпочитают играть несколько раз в неделю, следовательно, для них игра не является важным моментом в жизни. И только 17% играют крайне редко или не играют вообще. Так же, среди подростков выяснилось, что (35%) предпочитают играть в головоломки (логические игры, это могут быть такие игры как шашки-шахматы, пазлы и т.д.); в такую игру, как «стрелялки» или стратегии (где необходимо строить города, управлять армией, вести бизнес) играют (39%), и в образовательные или развивающие игры предпочитают играть (26%). Таким образом, исходя из полученных данных, можно сказать, что у половины опрошенных респондентов от общего числа, которые играют в игры каждый день, может наблюдаться низкий уровень практических умений и навыков знания о поиске и обработки информации для получения дополнительных знаний.

Следующий вопрос был задан респондентам с целью узнать, используют ли они компьютер для подготовки к урокам. Как оказалось, 44% опрошенных участников используют компьютер регулярно (2 раза в неделю) для подготовки к домашнему заданию; 34% пользуются компьютером время от времени (1 раз в неделю); и 22% респондентов предпочитают редко либо вообще не пользоваться компьютером для подготовки к урокам. Исходя из полученных данных, можно сказать, что наименьший процент опрошенных респондентов не обладает всеми теоретическими знаниями о возможностях применения информационных технологий в предполагаемой учебной деятельности.

На следующем этапе исследования мы выяснили, что предпочитают общаться с близкими друзьями через интернет 48% испытуемых, это может привести к утрате интереса к социальной жизни; 35% опрошенных ответили, что им больше нравится личное общение, чем общение через интернет; и всего лишь 17% общаются через интернет, если нет возможности встретиться лично.

46% респондентов ответили, что они регулярно (2 раза в неделю и чаще) пропускают прием пищи, потому что засиживаются за компьютером, не зависимо от того какую работу они выполняют: смотрят фильм, либо играют в игры, или слушают музыку, соответственно у них не сформированы мотивы организации досуга и личного развития; 34% ответили, что время от времени (1 раз в неделю) пропускают прием пищи; и редко или никогда не пропускают прием пищи всего лишь 20%.

Целью следующего вопроса было узнать, часто ли подростки проводят время за компьютером позже 23.00. Выяснилось, что 43% респондентов ответили, что они регулярно (2 раза в

неделю) не высыпаются, потому что засиживаются за компьютером позже 23.00, так как они не обладают достаточными знаниями в области информационных технологий для организации досуга и личностного развития; время от времени (1 раз в неделю) такое происходит у 32% опрошенных; и у 25% респондентов такое случается редко либо никогда не случается.

Заходят в социальные сети несколько раз в день, и проводят в них более 2-х часов 56% испытуемых, не зависимо от того, каким видом деятельности (учебная, трудовая либо развлекательная) они занимаются; 34% предпочитают общаться в социальных сетях каждый день, но не более часа; и только 10% респондентов не зарегистрированы или крайне редко их посещают. Таким образом, из общего числа испытуемых, половина из них не осознает, тот факт, что начинает втягиваться в виртуальный мир. Ведь в реальном мире куда интересней, чем в виртуальном.

На вопрос: «Как компьютер помогает Вам в организации досуга?» 38% ответили, что при помощи компьютера, они изучают литературу, смотрят развивающие передачи в сети интернет, соответственно у них сформированы практические умения и навыки поиска, отбора и обработки информации для получения дополнительных знаний; 34% с помощью компьютера смотрят художественные фильмы, либо сериалы; и общаются в социальных сетях, либо играют в игры всего 28% из общего числа испытуемых.

В ходе анализа результатов исследования выявлено, что 40% респондентов обладают низким уровнем информационной культуры, они не обладают в полной мере знаниями о поиске и использовании информации в сети Интернет. Таким образом, 48% испытуемых уделяют проведению за компьютером в день от 4 часов и больше, часто засиживаются за компьютером позже 23.00 часов, а так же часто играют в компьютерные игры, заходят в социальные сети проводят в них более 2-х часов в день, они очень редко либо никогда не играют в компьютерные игры, так же подростки не общаются в социальных сетях с друзьями.

Среди 37% испытуемых преобладает средний уровень информационной культуры, это говорит о том, что подростки недостаточно информированы о возможностях поиска и обработки информации в сети Интернет, поскольку 33% респондентов проводят от 3 до 4 часов в день за компьютером, не зависимо от того каким видом деятельности они занимаются, так же общаются в социальных сетях каждый день, но не более часа.

Высокий уровень информационной культуры выявлен у 23% респондентов, от общего числа, подростки активно разбираются в информационных технологиях и обладают достаточной информацией о пользовании Интернетом. Результаты свидетельствуют о том, что 19% испытуемых проводят за компьютером от 1 до 2 часов в день, так же они редко либо никогда не засиживаются за компьютером позже 23.00 часов, не зарегистрированы либо крайне редко посещают социальные сети.

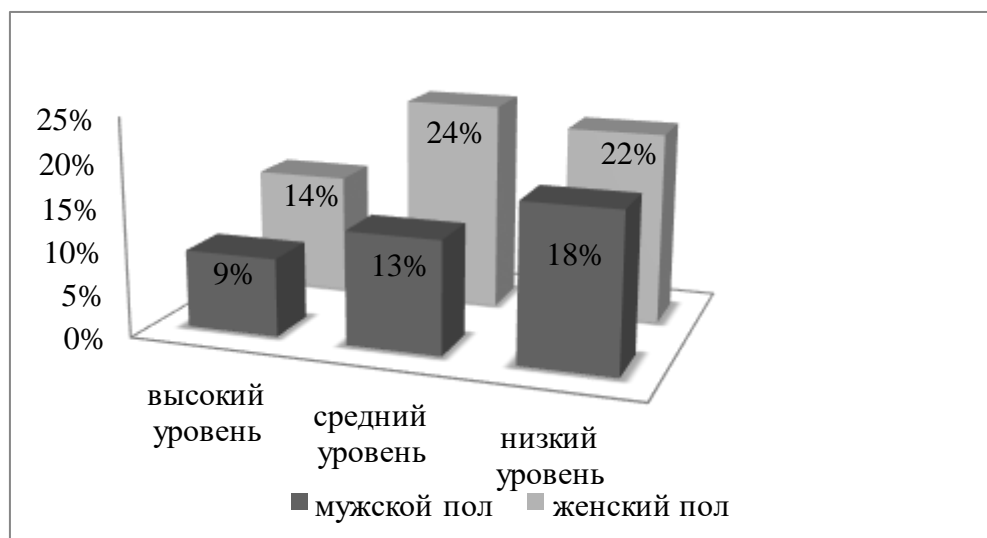


Рисунок 1 – Сравнительная характеристика информационной культуры личности среди лиц мужского и женского пола

Среди испытуемых женского пола показатели сформированности информационной культуры были следующие: у 14% испытуемых преобладает высокий уровень информационной культуры. Средний уровень информационной культуры, составляет 24%. И у 22% выявлен низкий уровень информационной культуры.

Показатели сформированности информационной культуры среди лиц мужского пола были следующие: у 9% выявлен высокий уровень информационной культуры. У 13% преобладает средний уровень информационной культуры. И низкий уровень информационной культуры, выявлен у 18 %.

Общий показатель сформированности информационной культуры среди испытуемых женского и мужского пола отражен на следующем рисунке (Рис. 1).

Заключение. Таким образом, результаты проведенного исследования показали, что большая часть опрошенных респондентов имеют низкий и средний уровень информационной культуры личности. В целом проблема компьютерной зависимости приобретает масштабный характер, поскольку многие подростки, по результатам исследования, проводят более 4 часов в день за компьютером и не видят в этом ничего особенного. Они не понимают или не хотят понимать, что данная проблема может стать причиной их дальнейшего неблагополучия. На основании полученных результатов, существует необходимость в использовании разработанной нами социально-педагогической программы, для повышения уровня информационной культуры личности подростков.

Список цитированных источников

1. Собкина, В.С. Самопрезентация в виртуальной коммуникации и особенности идентичности подростков-пользователей Интернета / В.С. Собкина, Е.П. Белинская // Образование и информационная культура: Социологические аспекты. Труды по социологии образования. – Т. V.– Вып. VII. – М.: Центр социологии образования РАО. – 2000. – С. 431–460.
2. Бабаева, Ю.Д., Психологические последствия информатизации / Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский // Психологический журнал. – Т. 19, № 1. – 2008. – С. 89–100.
3. Шавамиш, В.В. Зависимое поведение школьников / В.В. Шавамиш. – СПб., 2001. – 90 с.

Л.И. ШЕВЦОВА, А.А. БОЛТИНОВА

Республика Беларусь, г. Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

ФОРМИРОВАНИЕ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ КУЛЬТУРЫ СТАРШИХ ПОДРОСТКОВ В УСЛОВИЯХ ДОСУГОВОГО ЧТЕНИЯ

Введение. Развитие читательской культуры, культуры художественного мышления – задача гуманитарного, и, в частности, литературного образования. Полем развития такой важной составляющей культуры человека, как культура чтения художественного произведения, является досуговое чтение, чтение в свободное время, которое, если предпринять усилия к его организации в школьные годы, может стать внутренней потребностью каждого мыслящего человека. Старший подростковый возраст – это тот возраст, на который приходится так называемый «кризис тринадцати лет», когда возникает стремление к самостоятельному, осознанному выбору досугового времяпрепровождения. Современный подросток, к сожалению, чаще всего не выбирает чтение художественной литературы как предмет своего досуга.

Актуальность данного исследования, таким образом, заключается не только в попытке подобрать для досугового чтения старших подростков произведения художественной литературы, которые их заинтересуют, сделать это с учетом их запросов, то есть, с учетом возрастных психологических особенностей, но и определить при этом, какую область читательской культуры, культуры художественного мышления мы будем развивать.

Цель статьи – учитывая особенности психологического развития старших подростков, подобрать литературные произведения, которые будут способствовать формированию культуры их художественного мышления в условиях досугового чтения.

Данное исследование было проведено при помощи метода теоретического анализа. Материалом исследования стали психологические особенности старших подростков и отобранные книги для их досугового чтения.