

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЧОРНОМОРСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ПЕТРА МОГИЛИ

ЛУКАЩУК Діана Дмитрівна

УДК 37.013.42:794,9-053,6](043,3)

**РОБОТА СОЦІАЛЬНОГО ПЕДАГОГА З ПРОФІЛАКТИКИ ІГРОВОЇ
ЗАЛЕЖНОСТІ УЧНІВ ПІДЛІТКОВОГО ВІКУ**

спеціальності 231 – «Соціальна робота»

АВТОРЕФЕРАТ

магістерської роботи

за освітньою програмою «Соціальна робота»

Миколаїв – 2019

Магістерською роботою є рукопис.

Роботу виконано в Чорноморському національному університеті імені Петра Могили,
Міністерство освіти і науки України.

Науковий керівник: старший викладач кандидат педагогічних наук, доцент

ЧУБУК Руслан Валентинович

Чорноморський національний університет
імені Петра Могили.

Рецензент: доцент в.о. професора кафедри публічного управління та адміністрування
доктор наук з державного управління, доцент

СОРОКА Світлана Вікторівна

Чорноморський національний університет
імені Петра Могили.

Захист відбудеться *27 лютого 2018 року о 10.00* на засіданні кафедри соціальної роботи,
управління і педагогіки Чорноморського національного університету імені Петра Могили, за
адресою: 54003, м. Миколаїв, вул. 1-а Воєнна, 2.

З роботою можна ознайомитись на кафедрі соціальної роботи, управління і педагогіки
Чорноморського національного університету імені Петра Могили, за адресою: 54003,
м. Миколаїв, вул. 1-а Воєнна, 2.

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Актуальність дослідження. Ігрова залежність (гемблінг) в останні роки стала однією з актуальних соціальних і медичних проблем українського суспільства. Зростаюча поширеність патологічної залежності від гри привела багатьох людей в Україні до девіантної і делінквентної поведінки, а когось і до суїцидальних тенденцій.

Ігрова залежність процвітає по всьому світу, лише трохи змінюючи свої форми, в залежності від місця знаходження. Відсоток людей, які страждають ігровою залежністю в Україні за останній час значно виріс. Масштаби і наслідки ігроманії в сучасному світі викликають неабияку стурбованість у суспільстві. Статистика показує, що із 48,5 млн. українців більше чотирьох мільйонів – гравці. Цікавим видається той факт, що облік хворих ігровою залежністю в Україні не ведеться, взагалі. Що ж стосується підлітків то три чверті українських підлітків до трьох-чотирьох годин на добу сидять за комп'ютером, граючи в ігри, про це свідчать дані експертів Міністерства охорони здоров'я.

Ігрова залежність, акумулюючись, викликає у суспільстві соціальні, економічні та кримінальні проблеми. Саме тому, зараз як ніколи, постає питання про профілактичну роботу з особами які мають ігрову залежність. Важливе значення тут відіграє співпраця державних і недержавних установ, різних спеціалістів між собою, в тому числі, і соціальних працівників. Проблема соціальної роботи з ігровою залежністю серед підлітків, має велике значення, яке не можна не помітити.

У сучасному світі ігрова залежність представляє серйозну соціальну проблему. Ігроманія – це патологічна схильність до азартних ігор. При цьому сучасні дані спростовують існуючу раніше точку зору, що ігрова залежність найчастіше зустрічається у людей, соціально або особистісно неблагополучних, вона може виникати і у цілком благополучних осіб. Отже,

до ігрової залежності схильні практично всі верстви населення: заможні люди, кримінально-орієнтовані громадяни, середній шар населення.

Таким чином, поширення ігрової залежності, соціальна значимість проблеми в силу втрати частиною населення сімейних, професійних та інших цінностей, роблять проблему соціальної роботи з особами які мають ігрову залежність актуальною для різнобічного вивчення.

Вагомий внесок у теоретичні і методологічні основи дослідження даного питання внесли Г. Почепцов, М. Вебер, О. Арестова, А. Войскунський, С. Кремлева, С. Шапкін, А. Жичкіна, В. Нестеров та ін. Аналіз формування ігрової залежності, особливості, методи діагностики та профілактики були висвітлені в працях Л. Юр'євою, Т. Бальбот, А. Беляєва, С. Новоселова тощо.

Однак, незважаючи на наявність фундаментальної теоретичної та емпіричної дослідної бази, слід вказати на недостатню кількість робіт, що викликає очевидну необхідність дослідження даного питання. Враховуючи дану проблему, темою магістерської роботи було обрано **«Робота соціального педагога з профілактики ігрової залежності учнів підліткового віку»**.

Мета дослідження – проаналізувати особливості соціальної роботи з особами, які мають ігрову залежність та провести діагностику рівня ігрової залежності серед підлітків.

Для досягнення мети було сформульовано такі **завдання**:

- 1) Розглянути ігрову залежність як соціальну проблему сучасності: поняття;
- 2) Визначити причини та наслідки ігрової залежності у підлітків;
- 3) Висвітлити особливості соціальної роботи з особами, які мають ігрову залежність
- 4) Провести діагностику рівня ігрової залежності серед підлітків;
- 5) Розробити соціально-педагогічну програму з профілактики ігрової залежності;

Об'єктом дослідження є ігрова залежність, як соціально негативний феномен сучасної дійсності.

Предметом дослідження є робота соціального педагога з профілактики ігрової залежності учнів підліткового віку.

Мета і завдання магістерської роботи потребують комплексного підходу до обрання методів дослідження. У процесі розв'язання зазначених завдань використовувалися теоретичні та емпіричні методи дослідження: теоретичні: аналіз і синтез особливостей ігрової залежності, теоретичний аналіз стану досліджуваної проблеми у вітчизняній та зарубіжній літературі; емпіричні: бесіда, тестування; методи обробки даних.

Наукова новизна. Полягає у профілактичній роботі щодо ігрової залежності учнів підліткового віку, що сприятиме зменшенню підлітків схильних до ігрової залежності.

Теоретична значущість роботи. На основі аналізу наукової літератури структуровано інформацію щодо ігрової залежності, як соціальну проблему сучасності, сутності поняття ігрова залежність (гемблінг); обґрунтовано причини та наслідки ігрової залежності підлітків; проаналізовано особливості соціальної роботи з особами, які мають ігрову залежність; проведено діагностику рівня ігрової залежності серед підлітків; розроблено соціально-педагогічну програму з профілактики ігрової залежності; проаналізовано соціальну реабілітацію осіб, які схильні до ігрової залежності.

Практичне значення роботи. Здійснене дослідження збагачує знання у сфері соціальної роботи з особами які мають ігрову залежність. Теоретичні положення, висновки, результати роботи дозволили визначити необхідність діагностики рівня ігрової залежності серед підлітків. Отримані в ході роботи висновки і результати можуть представляти інтерес для соціальних служб та спеціалізованих центрів, які безпосередньо пов'язані з даною проблематикою.

Викладені в роботі методичні рекомендації можуть бути використані в науково-дослідній роботі для подальших досліджень загальних і спеціальних питань стосовно даної проблематики, у навчальному процесі при підготовці

лекцій, відповідних розділів підручників і навчальних посібників, при викладанні навчальної дисципліни, а також у науково-дослідній роботі студентів.

Експериментальна база. Дослідження магістерської роботи проводилося в Миколаївській ЗОШ 1-2 ступеня №21, м. Миколаїв.

Апробація роботи. Основні положення та результати дослідження було представлено на науковій конференції «Формування професійних компетентностей учнівської та студентської молоді в межах STEM-освіти» у рамках Всеукраїнської науково-практичної конференції «Могилянські читання-2018» (16 листопада 2018р., м. Миколаїв).

Публікації. Основні теоретичні положення та висновки магістерської роботи відображено в двох наукових працях: 1 – стаття в студентській науковій збірці та 1 теза – «МОГИЛЯНСЬКІ ЧИТАННЯ – 2018: Досвід та тенденції розвитку суспільства в Україні: глобальний, національний та регіональний аспекти».

Структура роботи. Магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Список використаних джерел налічує 64 найменування. Повний обсяг магістерської роботи налічує 96 сторінки, із них 79 сторінок основного тексту.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ РОБОТИ

У **вступі** обґрунтовується актуальність теми магістерської роботи, представлено мету і завдання, визначено об'єкт та предмет, сформульовано методологію і експериментальну базу дослідження, показано наукову новизну, теоретичну і практичну значущість отриманих результатів, апробацію результатів.

У першому розділі «**Теоретичні аспекти вивчення ігрової залежності**» було проаналізовано думки вчених стосовно таких понять як

«ігрова залежність», «гемблінг», «адиктивна поведінка», «аттрактор», «комп'ютерна ігроманія» охарактеризовано сутність і зміст даних понять.

Охарактеризовано причини та наслідки ігрової залежності у підлітків. Науковцями в багатьох їх працях доведено, широке захоплення азартними іграми значно відобразилось на молодому поколінні. З плином часу та розвитком людства змінювалися трактування лудоманія, гемблінг але його зміст та роль залишаються незмінними впродовж століть. Більшість науковців опираючись на знання обирають свій підхід до трактування поняття ігрова залежність.

Також досліджено ігрову залежності учнів підліткового віку ігрову. Як зазнають вчені суть ігроманії полягає в неконтрольованій тязі до гри, яка називається залежністю. Це не хімічна, а інформаційна залежність. Як правило, втягування в ігрову залежність відбувається непомітно і дуже швидко. І жоден гравець не стане зізнаватися, що впав в залежність від ігор.

Самим залежним віком вважається підлітковий вік – 12-15 років. Підлітки, намагаючись знайти себе і своє місце в цьому світі, йде у віртуальний світ, обманюючи свої думки і почуття, переконаний, що йому тут добре, що всі проблеми просто перестають існувати, підліток створює навколо себе ілюзорний купол, наповнений щастям і радістю. До ігрової залежності підлітків можуть призвести конфлікти з батьками та оточуючими, брак спілкування з батьками, емоційно-психологічне напруження в сім'ї, конфліктні відносини з однокласниками і однолітками, занижена самооцінка.

Викладене актуалізує необхідність дослідження даної теми. А саме застосування профілактичної роботи з підлітками щодо зменшення ігрової залежності.

У другому розділі **«Соціально-педагогічна профілактика ігрової залежності серед підлітків»** обґрунтовано діагностику рівня ігрової залежності серед підлітків. Представлено соціально-педагогічну програму з профілактики ігрової залежності та аналіз соціальної роботи з підлітками, які мають ігрову залежність, результати дослідження щодо виявлення рівня

ігрової залежності у підлітків. Також запропоновано шляхи вирішення проблеми ігрової залежності підлітків.

Вчені виділяють такі принципи психопрофілактичної роботи: комплексність (організація впливу на різних рівнях соціального простору, сім'ї й особистості); адресність (облік вікових, статевих та соціальних характеристик); масовість (пріоритет групових форм роботи); позитивність інформації; мінімізація негативних наслідків; особиста зацікавленість і відповідальність учасників; максимальна активність особистості; спрямованість у майбутнє (оцінка наслідків поведінки, актуалізація позитивних цінностей і цілей, планування майбутнього без девіантної поведінки).

На сьогоднішній день завданням соціальних педагогів та психологів є в першу чергу проведення профілактичної роботи, яка допоможе зменшити рівень залежності підлітків, які схильні до ігрової залежності.

Теоретичний аналіз та узагальнення матеріалу з даної проблеми дало змогу дійти висновку, що дана тематика є недостатньо розкритою в наукових розробках та емпіричних дослідженнях.

Саме тому необхідно розширити практичний аспект даної проблематики, а також з цією метою нами було проведено дослідження серед підлітків щоб визначити рівень ігрової залежності. Для його проведення було розроблено соціально-педагогічні програми з профілактики ігрової залежності, календарний план діяльності педагога-психолога і соціального педагога з реалізації програми профілактики комп'ютерної та ігрової залежності серед неповнолітніх.

Також нами була використані методики: 1) Опитувальники та тести з визначення Інтернет, ігрової-залежностей (тест Такера, тест на інтернет-залежність Кулакова); 2) Тест-опитувальник для встановлення залежності від комп'ютерних ігор С. Краснової. 3) Тест Кімберлі-Янг на «Інтернет-залежність» (Додаток А, Б, В, Г).

У дослідженні брали участь учні 8-го класу Миколаївської ЗОШ 1-2 ступеня № 21. Зокрема, було опитано 21 особа, (з них 13 хлопців, 8 дівчат).

В результаті проведеної діагностики, ми отримали наступні результати за методикою «Тест-опитувальник для встановлення залежності від комп'ютерних ігор» С. Красновой (рис. 2.1).

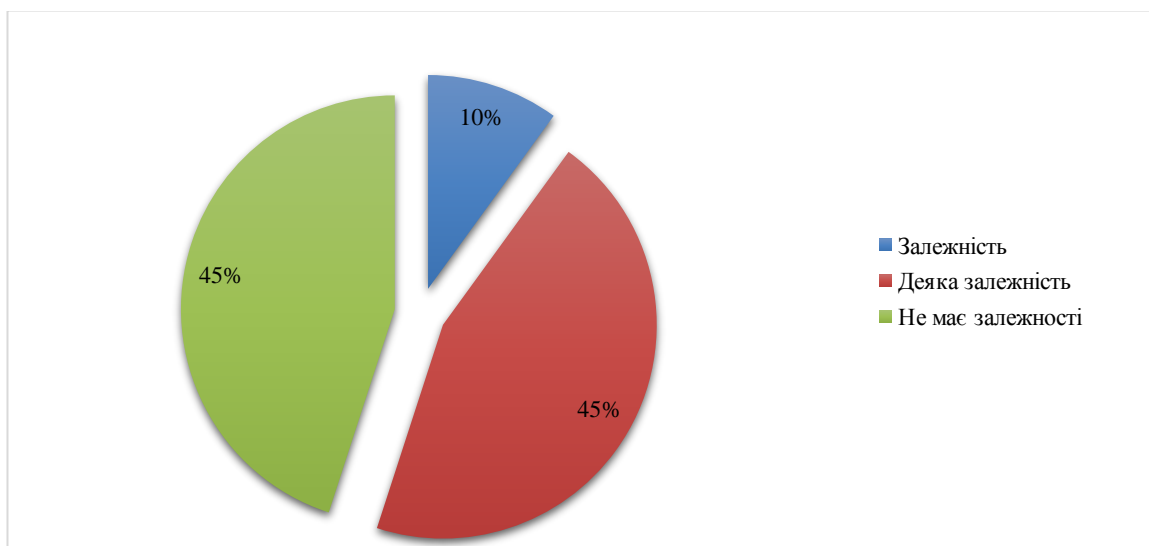


Рис. 2.1. Показники ігрової залежності по тесту-опитувальнику С. Красновой

Аналізуючи результати дослідження по «Тест-опитувальник для встановлення залежності від комп'ютерних ігор» С. Красновой, можна констатувати, що високі бали рівня залежності від ігор виявлено у 10% досліджуваних підлітків. Для 45% досліджуваних характерна деяка залежність від ігор, у тому числі комп'ютерних. У 45% як такої ігрової залежності не виявлено.

Аналізуючи деякі коментарі підлітків в даній анкеті, можна зробити висновок, що багато в чому проводили велику кількість часу за комп'ютером, зокрема за іграми, їм не дозволяють батьки, у когось забирають шнур, у когось мишку, деякі батьки встановили пароль на комп'ютері, так само деякі написали, що їх це не цікавлять ігри (рис.2.2.).

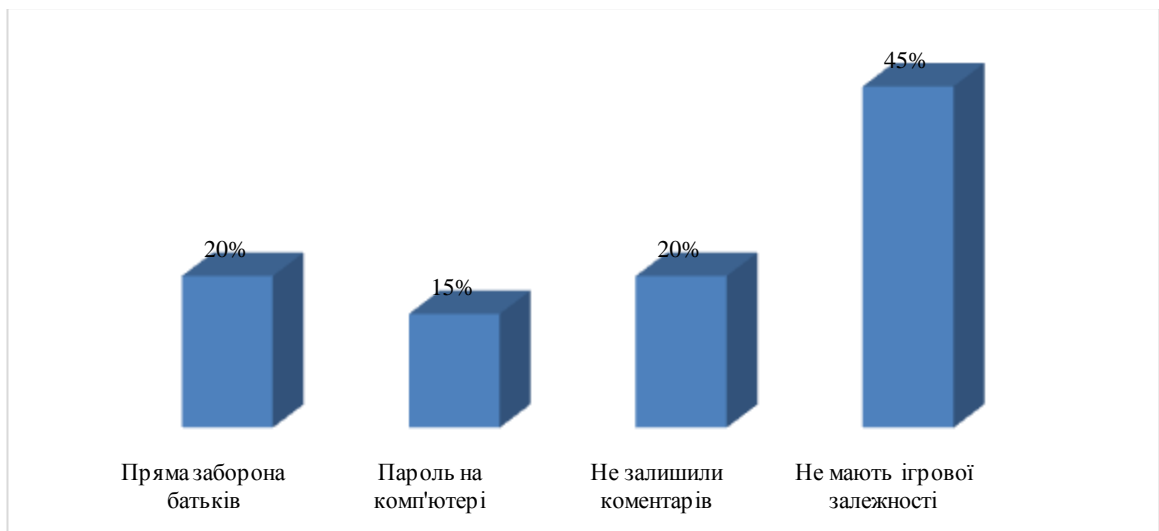


Рис. 2.2. Причини малого час проведення за комп'ютерними іграми за тестом-опитувальником С. Краснової

Отже, тесту-опитувальник С. Краснової, показав, що половина учнів 8-го класу не мають залежності. Залежність була виявлена у 10% підлітків. Деяка залежність прослідковується у 45% учнів.

Аналізуючи результати тесту Кімберлі-Янг на Інтернет-залежність, можна констатувати, що у 50% підлітків є Інтернет-залежність. У 35% є деякі проблеми, пов'язані з надмірним захопленням Інтернетом. У 15% підлітків немає залежності взагалі (рис. 2.3).

Виходячи з бесіди з підлітками, подібні результати очікувані, зараз в інтернет можна вийти не тільки з комп'ютера, але і з планшета і телефона. Телефони є у всіх, у більшості планшети. Тому вихід в Інтернет для них не складає труднощів, де б вони не знаходилися, багато підлітків зазначили, що навіть вночі виходять в Мережу.

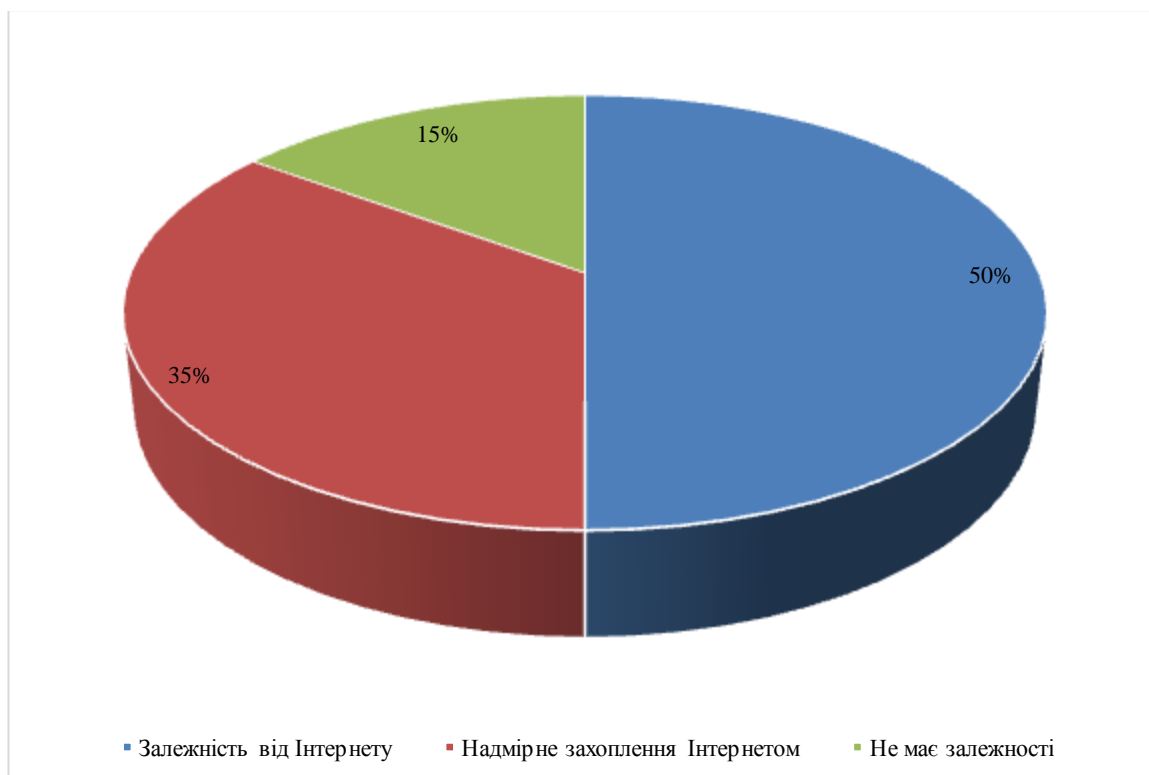


Рис. 2.3. Результати тесту Кімберлі-Янг

На питання, що вони там роблять, більшість заявило, що в основному для спілкування з друзями, хтось говорив про читання цікавих статей, хтось розумної причини взагалі назвати не міг.

Але половина опитуваних назвали ще однією причиною – пошук інформації для навчання (табл.2.1).

Таблиця 2.1.

Причини виходу в Інтернет по тесту-опитувальнику Кімберлі Янг

Показники	Кількість учнів
Пошук різноманітної цікавої інформації, фото, відео, музики, новина	21
Пошук інформації для навчання (роботи)	10
Спілкування в Інтернеті всіма можливими Способами	10
Пошук нових друзів в соціальних мережах	5

Онлайн - ігри та мобільні ігри	15
Читання новинних стрічок (в тому числі в соціальних мережах)	5
Завантаження безкоштовно всього, що можна завантажити, в тому числі і без дозволу	10
Спілкування з іншими людьми в онлайн-іграх і віртуальних світах	15
Користування освітніми порталами, онлайн-курсами	5
Створення сайтів, програм, додатків	—
Створення та розміщення свого контенту (відео, фото, аудіо, свій блог)	19
Критика, суперечки, знущання в Коментар	5
Пошук інформації про новинки в інтернет-магазинах, вигідні пропозиції, акціях	7
Замовлення та купівля різних товарів	10
Пошук можливості заробити	3

Аналізуючи результати тестів на інтернет-залежність підлітків за тесту Кімберлі Янг на Інтернет-залежність, можна констатувати, що у 20% підлітків є Інтернет-залежність. У 60% - є деякі проблеми, пов'язані з надмірним захопленням Інтернетом. У 20% підлітків немає залежності взагалі.

Виходячи з бесіди з підлітками, про причини їх перебування в Мережі більшість сказали, що в основному розмовляють з друзями, менша частина підлітків використовують Інтернет для читання будь-яких статей, але нікого не знайшлося, хто б просто так виходив в Інтернет. Більшість підлітків для виходу в Мережу використовують не комп'ютери, а телефони та планшети.

Якщо ж говорити про Інтернет-залежності, то за результатами тесту Кімберлі Янг на Інтернет-залежність, то залежні від Інтернету – 35%, мають деякі проблеми, пов'язані з надмірним захоплення Інтернетом – 45% опитаних підлітків, і не мають залежності взагалі – 20% (2.4.).

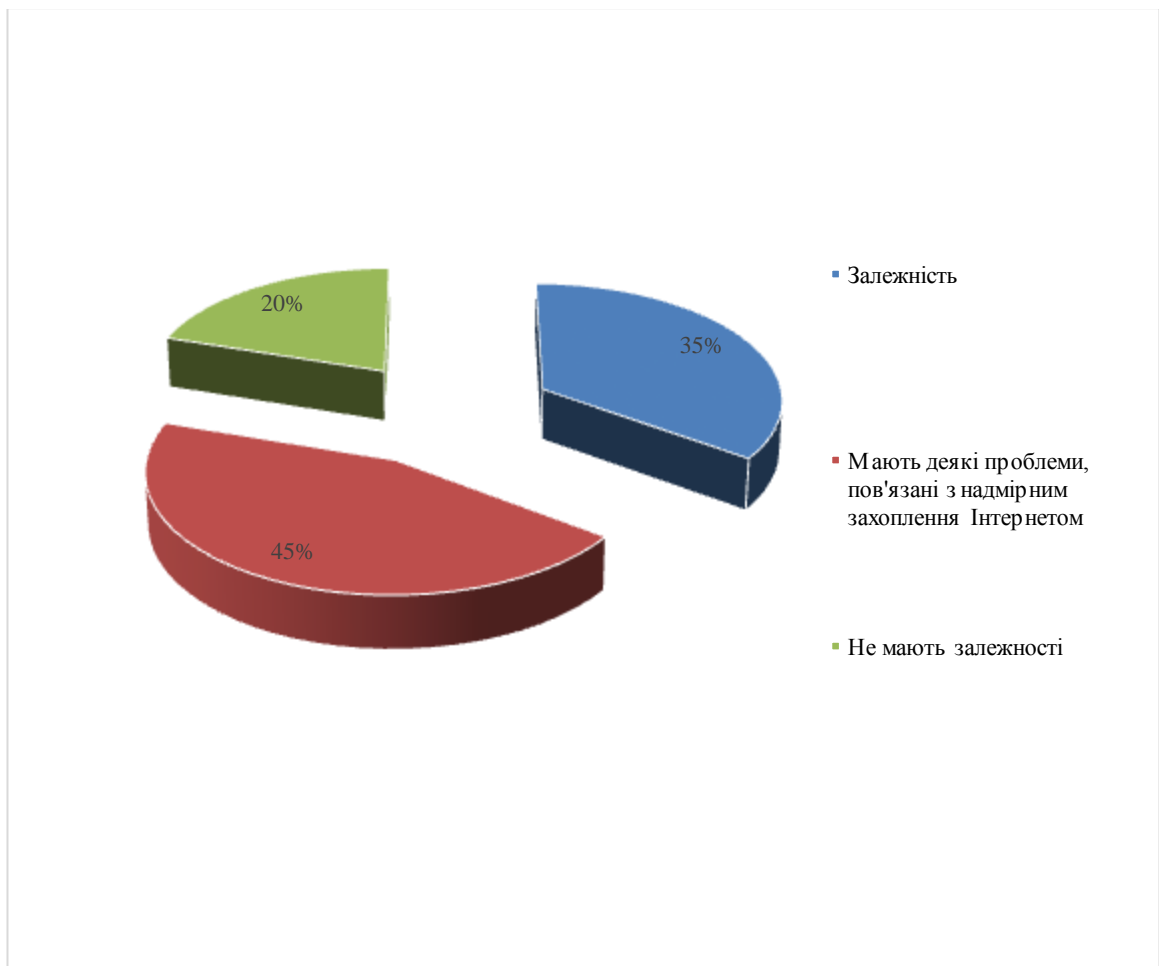


Рис.2.4. Показники Інтернет-залежності по тесту Кімберлі Янг

Також нами була проведена методика Такера. Середні показники опитувальника стали підставою для того, щоб розділити учнів на три групи, в залежності від рівня сформованості комп'ютерної аддикції.

В першу групу увійшли учні, які отримали середній бал від 8 до 21 балів, що відповідає високому рівню комп'ютерної ігрової залежності. Ці опитані грають на рівні, що веде до негативних наслідків. Можливо, контроль над пристрастю до комп'ютерних ігор вже втрачений, у учнів висока ймовірність патологічного гемблінгу.

До другої групи увійшли учні, які отримали середній бал від 3 до 7 балів, що відповідає середньому рівню захопленості комп'ютерними іграми. Опитані грають в комп'ютерні ігри на рівні, який може привести до негативних наслідків.

У третю групу увійшли учні, які отримали середній бал від 0 до 2 балів, що відповідає низькому рівню комп'ютерної ігрової залежності.

Якщо ж говорити про Інтернет-залежності, то за результатами тесту Кімберлі Янг на Інтернет-залежність, то залежні від Інтернету – 36%, мають деякі проблеми, пов'язані з надмірним захоплення Інтернетом – 48% опитаних підлітків, і не мають залежності взагалі – 16% (2.4.).

Результати дослідження рівня схильності до залежності від комп'ютерних ігор представлені в табл.2.2.

Таблиця 2.2.

Рівень схильності до залежності від комп'ютерних ігор учнів 8-го класу

Кількість балів	Рівень залежності	Число учнів,%
0-2	Не має залежності	20%
3-7	Середній рівень залежності	45%
10	Високий рівень залежності	35%

Виходячи з цього, можна зробити висновок, що з 21 учнів тільки 5 підлітків не схильні до комп'ютерної залежності, учнів схильні до комп'ютерної залежності, а це значить, існує велика ймовірність формування комп'ютерної залежності і 8 осіб вже мають комп'ютерну залежність.

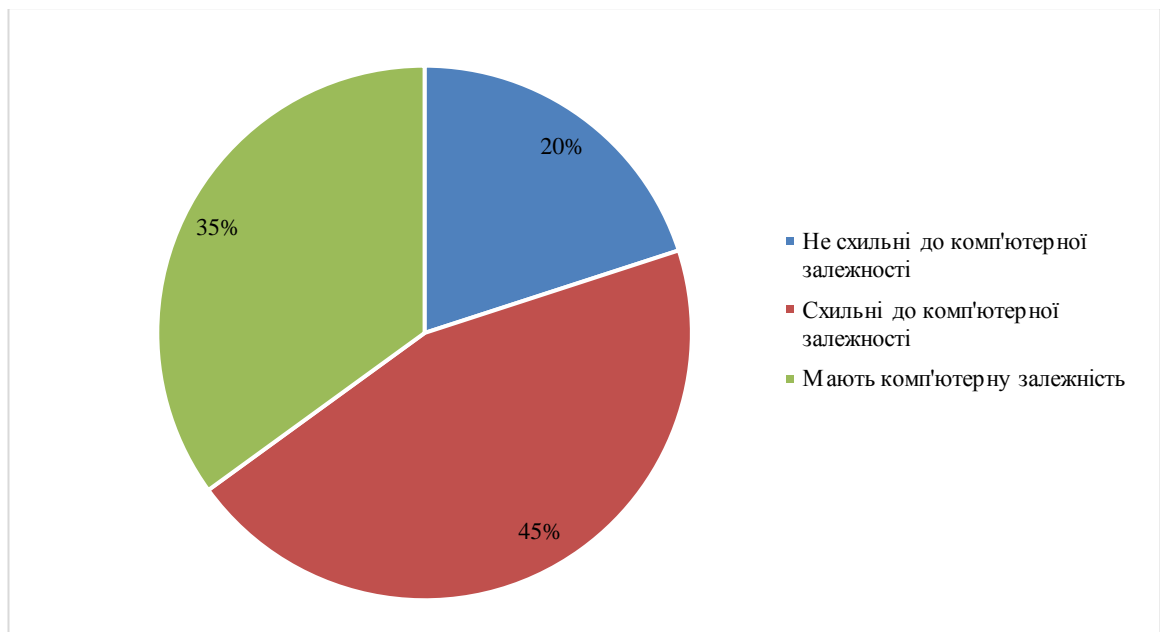


Рис. 2.5. Розподіл випробовуваних за рівнями схильності до ігрової залежності

Таким чином, 45% схильні до комп'ютерної залежності. Такі діти грають в комп'ютерні ігри на рівні, який може привести до розвитку ігрової комп'ютерної аддикції. Вчителям і батькам необхідно звернути увагу на таких дітей, звернутися до допомоги психолога або лікаря психіатр.

35% вже мають комп'ютерну залежність – у таких учнів контроль над пристрастями вже втрачено, і існує велика ймовірність патологічного гемблінгу. І лише 20% не схильні до комп'ютерної ігрової залежності.

Нами була розроблена соціально-педагогічна програма з профілактики ігрової залежності серед підлітків.

Перша програма це первинна профілактика. Мета програми первинної соціально-психологічної профілактики – зміна ціннісного ставлення дітей і підлітків до даної проблеми і формування особистої відповідальності неповнолітніх за свою поведінку.

Завдання програми первинної профілактики:

1. Вивчення особливостей поведінкових розладів у підлітків з КІЗ.

2. Встановлення провідних фактори КІЗ, особливостей психологічних проявів КІЗ та проведення діагностики поведінкових розладів у залежних підлітків.

3. Опис закономірностей і динаміки поведінкових розладів у неповнолітніх, виявлення етапів процесу формування комп'ютерної і ігрової залежності.

4. Адаптація в школі профілактичної програми для підлітків щодо запобігання виникнення комп'ютерної та ігрової залежності.

5. Формування «антизалежних» установок у середовищі неповнолітніх, згідно із загальноосвітніми стандартами, що закликають до пропаганди здорового способу життя серед усіх учасників освітнього процесу.

Система первинної профілактики комп'ютерної та ігрової залежності має свої етапи, які дозволяють не тільки взяти ситуацію під контроль, але і істотно знизити кількість підлітків, що знаходяться в групі ризику.

Зміст 1 блоку. Технології та форми роботи з попередження виникнення і ігрової залежності серед неповнолітніх повинні враховувати вікові особливості розвитку дитини, соціальну ситуацію її розвитку, умови сімейного виховання й інші фактори, які відіграють важливу роль у формуванні особистості сучасного підлітка.

Зміст 2 блоку. Матеріали для тематичних бесід для батьків. «Вплив комп'ютера на здоров'я дитини». Переважна більшість сучасних дітей і підлітків активно залучено в світ комп'ютерних технологій. Без уміння користуватися даними технологіями дитина не зможе відбутися, не зможе досягти певного положення в сучасному світі.

Зміст 3 блоку. Матеріали для тематичних бесід для батьків. «Дитяча самотність». Перше почуття самотності може виникати в період дитинства. Це відбувається у дитини тоді, коли вона приходить до висновку, що окрема істота. Коли зовнішнє оточення і зовнішні цілі, які ставить перед собою дитина, підводять її, світ навколо починає валитися, і дитина виявляється наодинці з внутрішньої є порожнечою – один на один.

Отже, програма первинної профілактики комп'ютерної і ігрової залежності серед неповнолітніх передбачає зниження факторів ризику які мають місце в інформаційному просторі освітньої середовища, які можуть призвести до погіршення здоров'я дітей і підлітків.

Програма вторинної та третинної соціально-психологічної профілактики ігрової залежності підлітків. Дана програма носить назву «Вільний від комп'ютерної та ігрової залежності».

Мета програми: розвиток інформаційної культури та профілактика комп'ютерної залежності підлітків в рамках загальношкільної концепції створення єдиного інформаційного освітнього середовища.

Завдання:

1. Вивчити аспекти впливу Ігрової-залежності на особистість школяра.
2. Виявлення групи ризику і профілактика ігрової залежності у підлітків.
3. Організація класних годин, позакласних заходів, лекторіїв, з метою інформування учнів про проблему ігрової залежності.
4. Проведення індивідуальних психолого-педагогічних консультацій з метою надання допомоги у вирішенні особистісних проблем учнів.
5. Розглянути вплив ігрової залежності на особистість того, хто навчається.
6. Виявити групу ризику з числа учнів: опитати і протестувати учнів школи на предмет ігрової залежності.
7. Створити і поширити матеріали (буклети, листівки, пам'ятки) з профілактики ігрової залежності серед школярів та їх батьків.
8. Сформувані культуру взаємодії батьків і дитини щодо комп'ютерних ігор.
9. Сформувані у учнів адекватне ставлення до комп'ютерних ігор.

Зміст діяльності: Програма реалізується через діяльність, спрямовану на створення умов для профілактики ігрової залежності, на організацію

просвітницької та інформаційної роботи в цьому напрямку, на розвиток системи виховної діяльності в школі.

Проект передбачає моніторинг результатів роботи на проміжній і завершальній стадії реалізації проекту. Крім того, передбачено забезпечення необхідної корекційної роботи, пов'язаної з труднощами і ризиками реалізації проекту.

Терміни реалізації проекту: 6 місяців.

Очікувані результати і способи їх оцінювання:

Реалізація даної програми дозволить:

- зниження кількості Інтернет-залежних і схильних до неї;
- ефективно організувати діяльність педагогічного колективу в рамках інформаційно-освітнього середовища школи;
- створити умови для формування у школярів ціннісного ставлення до свого здоров'я;
- створити умови для побудови особистого безпечного інформаційного простору школяра.

Програма «Вільний від комп'ютерної та ігрової залежності» спрямована на профілактику Інтернет-залежності, а саме на попередження появи залежності у незалежних (первинна профілактика) та корекцію залежності у залежних (вторинна, третинна профілактика).

Графік проведення заходів див. табл. 2.3.

Таблиця 2.3.

Графік проведення заходів соціально-педагогічної програми з профілактики комп'ютерної залежності

Назва та зміст заходу	Терміни	Результати
Психодіагностика і обробка отриманих даних	Вересень	Виявлення кількісного і якісного показника Інтернет-залежних і схильних до неї
Підготовка методичних матеріалів інформаційного характеру Розробка буклетів, рекомендацій, пам'яток для учнів та їх батьків	Вересень-жовтень	Інформованість учнів та їх батьків за допомогою методичних розробок

<p>Батьківські збори</p> <p>Мета: інформування батьків про проблему ігрової залежності, її актуальності, ознайомлення з планом подальшої діяльності школи, а також надання практичних рекомендацій щодо взаємодії з підлітками</p>	Жовтень	Інформування батьків про проблему ігрової залежності
<p>Лекторій на тему: «Ігрова залежність: міфи і реальність!»</p>	Жовтень	Інформування школярів про дану проблему, виявлення ставлення до проблеми, ступеня достовірності наявних знань
<p>Майстер-клас: «Як протистояти впливу комп'ютерних ігор на особистість»</p> <p>Мета: отримання теоретичних основ з даної проблеми, формування умінь протистояти негативному впливу ігор на особистість через рекомендацій, вправи і завдання</p>	Жовтень-листопад	Сформовані вміння протистояти негативному впливу комп'ютерних ігор на особистість
<p>Лекторій «Вплив надмірного зловживання комп'ютерними іграми на людину» (медичний, соціально-психологічний аспекти). Залучення фахівців (соціальних працівників, психологів), з метою розгляду, проблеми ігрової залежності, причин, наслідків, методів профілактики</p>	Листопад	Розгляд проблеми комп'ютерної ігрової залежності, причини, наслідки, методи профілактики і корекції
<p>Психологічне просвітництво</p> <p>Оформлення інформаційного стенду</p>	Грудень	Інформування учнів засобами методичних матеріалів
<p>Релаксаційні заняття: «Дельфінотерапія», «Музична терапія»</p> <p>Вправи спрямовані на формування навичок саморегуляції, самоконтролю, зняття емоційної напруги, профілактику синдрому «емоційного вигорання»</p>	Грудень	Формування навичок саморегуляції, самоконтролю, зняття емоційної напруги, профілактику синдрому «емоційного вигорання»
<p>Індивідуальні соціально-</p>	Грудень-	Надання допомоги в

педагогічні консультації	січень	самопізнання, у формуванні мотиваційно- потреб та ціннісно-сислової сфери особистості та підтримки у вирішенні особистісних проблем, у формуванні адекватної самооцінки
Повторна діагностика ступеня ігрової залежності	Січень	Проведення діагностичного заходу з метою аналізу результатів ефективності проекту (кількісний та якісний аналіз отриманих даних)
Круглий стіл	Січень- лютий	Аналіз досягнутих результатів
Батьківські збори Мета: надання результатів діяльності школи, обговорення плану подальшої співпраці	Лютий	Аналіз результатів діяльності.
Складання звіту про реалізацію програми	Лютий	Визначення динаміки розвитку програми, узагальнення результатів, підведення підсумків

Тематичне планування переглянемо на табл. 2.4.

Таблиця 2.4.

Тематичне планування соціально-педагогічного проекту

№	Назва уроку	Час
1	Вступне заняття. Знайомство	45 хвилин
2	Тренінг «Самоконтроль»	1 година 30 хвилин
3	Формування впевненої поведінки	45 хвилин
4	Що таке ігрова залежність?	45 хвилин
5	Як уникнути ігрової залежності?	45 хвилин
6	Комп'ютерна гра чи гра в реальності «за і проти». Підведення підсумків	1 година 30 хвилин

Останнім етапом дослідницької діяльності стало проведення констатуючого експерименту (діагностики). Нами було проведено порівняльний аналіз ігрової залежності підлітків до впровадження соціально-педагогічного проекту з профілактики ігрової залежності та після .

Повторна діагностика показала, що в учнів 8-го класу зменшився рівень ігрової залежності. Отримані дані за методикою «Тест-опитувальник для встановлення залежності від комп'ютерних ігор» С. Красновой переглянемо на рис. 2.6.

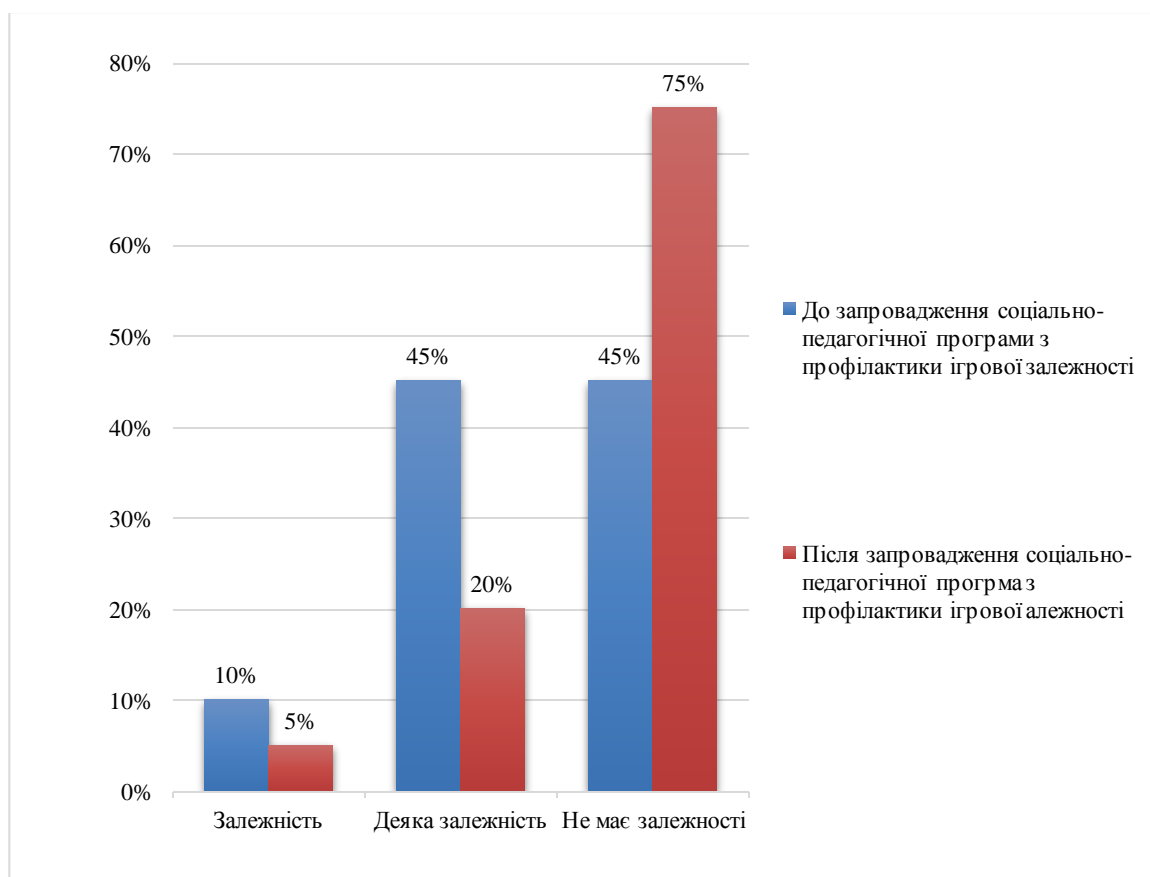


Рис. 2.6. Динаміка зміни показників ігрової залежності по тесту-опитувальнику С. Красновой

Аналізуючи результати дослідження по «Тест-опитувальник для встановлення залежності від комп'ютерних ігор» С. Красновой, можна констатувати, що дані значно покращилися. Високий рівень залежності від

ігор виявлено у 5% досліджуваних підлітків. Також зменшилася кількість підлітків які мали деяку залежність, на початку нашого дослідження було виявлено 45% досліджуваних, яким була характерна деяка залежність від ігор, у тому числі комп'ютерних, зараз таких підлітків 20%. І у 75% як такої ігрової залежності не було виявлено.

Аналізуючи результати тесту Кімберлі-Янг на Інтернет-залежність, після застосування профілактичного проекту можна констатувати, що знизилася кількість підлітків які мали Інтернет-залежність, з 50% до 25%. У 20% були виявлені деякі проблеми, пов'язані з надмірним захопленням Інтернетом. У 55% підлітків не було виявлено залежності від мережі Інтернет (рис. 2.7).

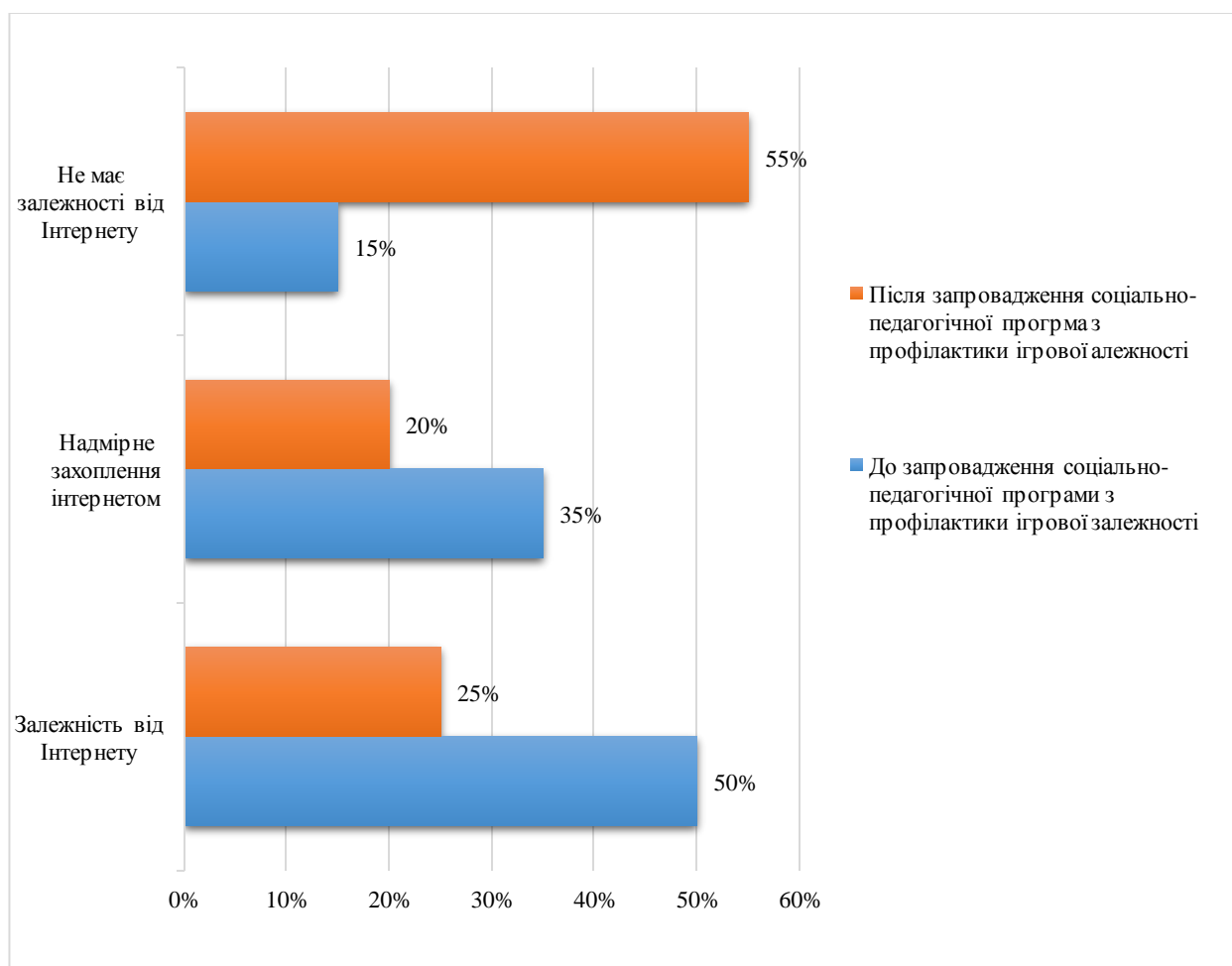


Рис. 2.7. Динаміка зміни показників за тестом Кімберлі-Янга

Як можна бачити з результатів дослідження, кількість залежних підлітків від інтернету значно знизилася. Після запровадження у 8-му класі соціально-педагогічної програми з профілактики ігрової залежності, на 40% збільшилася кількість учнів які не мають тепер залежності від Інтернету.

Переглянемо отримані результати третьої методики, тесту Такера «На виявлення ігрової залежності» (модифікований і адаптований для неповнолітніх психологом І. Конигіной). Результати дослідження рівня схильності до залежності від комп'ютерних ігор представлені на рис. 2.8.

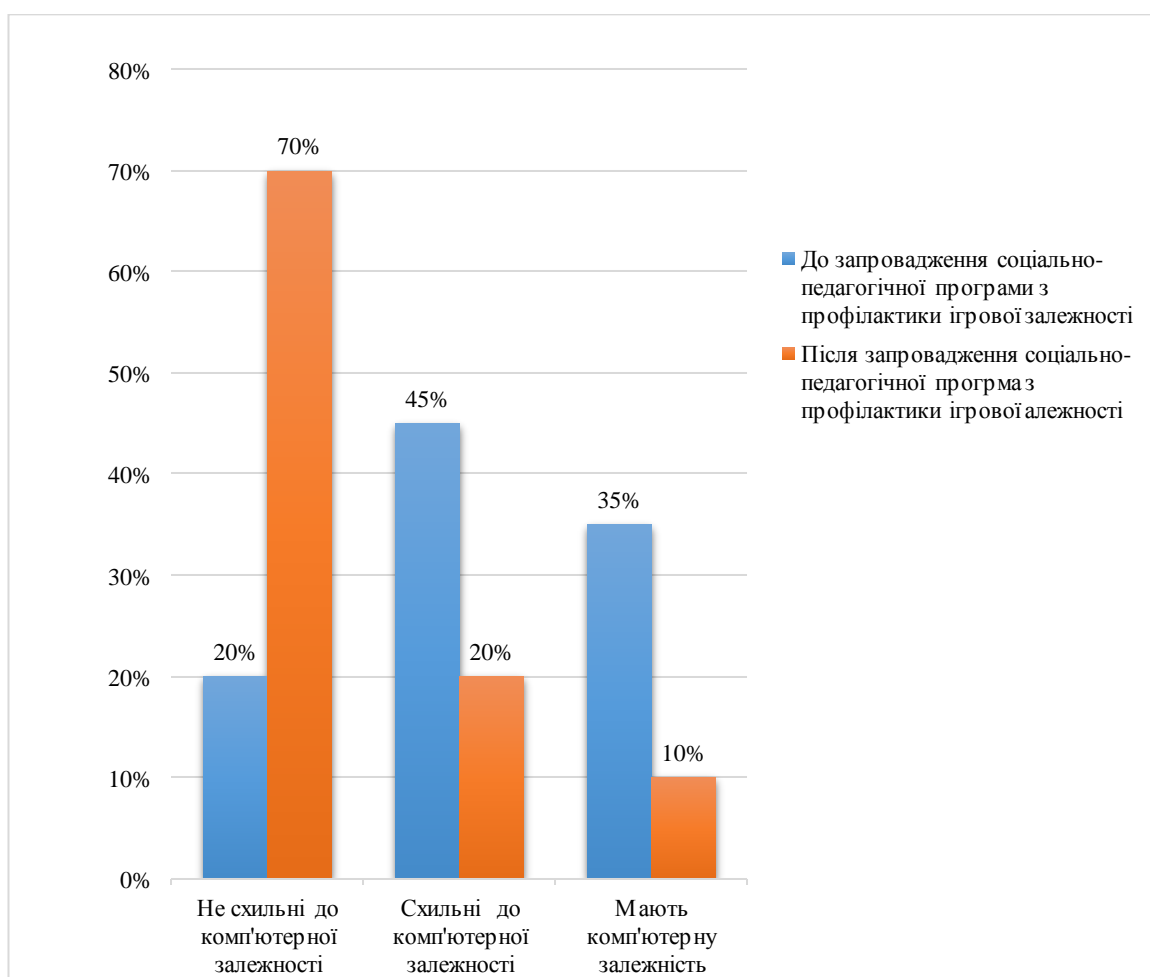


Рис. 2.5. Динаміка зміни розподілу випробовуваних за рівнями схильності до ігрової залежності

Виходячи з цього, можна зробити висновок, що тепер більша частина учнів не схильні до комп'ютерної залежності, було виявлено 20% схильних до комп'ютерної залежності, а це значить, що все ж існує ймовірність формування комп'ютерної залежності і 10% мають комп'ютерну залежність.

Результати, отримані в ході дослідження, експериментально підтверджують ефективність розробленого соціально-педагогічного проекту з профілактики ігрової залежності серед підлітків, спрямованої на цілеспрямоване подолання ігроманії серед учнів.

Таким чином, з проведеного дослідження ми можемо зробити наступний висновок, що соціально-педагогічна робота впливає на стан зменшення ігрової залежності серед підлітків. На нашу думку, це пов'язано як з загально розвиваючим впливом проведеної програми, так й з тим, що школярі брали участь у даній програмі з задоволенням.

Отже, застосування соціально-педагогічного проекту з профілактики ігрової залежності дозволить суттєво знизити вплив комп'ютерних ігор на підлітків та знизити прояви ігрової залежності.

ВИСНОВКИ

Відповідно до поставлених завдань магістерської роботи можна зробити наступні висновки:

1) Розглянувши ігрову залежність як соціальну проблему сучасності було з'ясовано, що суть ігроманії полягає в неконтрольованій тязі до гри, яка називається залежністю. Ігрова залежність являється одним з найбільш поширених явищ нашої сучасності.

Ігрова залежність або ігроманія – це патологічна схильність до азартних ігор (казино, рулетка, автомати, карти, комп'ютерні ігри), яка володіє величезною силою, здатністю заволодіти здоровим розумом людини.

Ігрова залежність (ігроманія) являється одним з найбільш поширених типів залежності. Світ віртуальних ігор яскравий і реалістичний завдяки складним спецефектам. Кожен новий рівень будь-якої гри складніше попереднього. Бажання підкорити все нові висоти у віртуальному світі повністю заволодіває залежною людиною, вона весь вільний час (і не тільки)

проводить за комп'ютером, намагаючись підкорити рівень улюбленої гри. При цьому інтерес до реального життя практично втрачається.

2) Визначивши причини та наслідки ігрової залежності у підлітків, можна сказати, що самим залежним віком вважається підлітковий вік – 12-15 років. Підліток, намагаючись знайти себе і своє місце в цьому світі, йде у віртуальний світ, обманюючи свої думки і почуття, переконаний, що йому тут добре, що всі проблеми просто перестають існувати, підліток створює навколо себе ілюзорний купол, наповнений щастям і радістю. До ігрової залежності підлітків можуть призвести конфлікти з батьками та оточуючими, брак спілкування з батьками, емоційно-психологічне напруження в сім'ї, конфліктні відносини з однокласниками і однолітками, занижена самооцінка. Люди починають грати з цікавості, за компанію, «щоб відключити мізки» і на час піти від побутових проблем, звільнитися від одноманітності, піти від нудьги і самотності. Незадоволеність життям, нереалізованість в особистому та професійному плані теж є причиною ігрової залежності. Незрілість психіки у підлітків і дітей, бажання в черговий раз випробувати стан «ігрового трансу», також це один з легких способів отримання грошей, азарт, бажання випробувати удачу.

Теоретичний аналіз літератури дозволили визначити наслідки, що виникають в результаті надмірного захоплення іграми. Їх можна розділити на кілька груп: наслідки на фізіологічному рівні, наслідки на психологічному рівні, наслідки на соціальному рівні.

Таким чином, ігрова захопленість, як будь-яка інша, має свої позитивні і негативні сторони. Рівень впливу захопленості на діяльність людини визначається ступенем захопленості і нездатністю людини протистояти їй, тобто переходу її в залежність.

3) Особливостями соціальної роботи з особами, які мають ігрову залежність є те, що в сучасних умовах актуальним питанням є те, зусиллями яких саме фахівців повинна проводитися робота з особами, які мають ігрову

залежність. Адже, проблема ігromанії – це комплексна проблема, що включає сукупність соціальних, медичних, педагогічних, психологічних чинників.

Соціальна профілактика являє собою систему заходів економічного, соціально-політичного, правового, психолого-педагогічного, виховного, організаційного характеру, спрямованих на попередження злочинів та інших правопорушень. Профілактика ігрової залежності – це сукупність профілактичних, соціальних, психологічних, педагогічних і виховних заходів, що забезпечують сталий стан індивіда до впливу інформаційного середовища і дозволяють розпізнати загрозу формування ігрової залежності. Визначення виду профілактики, є дуже важливим моментом при роботі з особами, схильними до ігрової залежності. Не вірно визначивши вид профілактики, знизить ефективність її застосування і отримані результати не виправдають очікувань.

Структура соціальної профілактичної роботи для попередження ігрової залежності може бути представлена єдністю 3-х компонентів: когнітивного (інформаційного), емоційного (емоційно-оцінного), поведінкового.

Профілактика ігрової залежності має відбуватися через формування соціальних, психологічних і педагогічних сприятливих умов життєдіяльності, інформування про можливі наслідки захоплення азартними іграми для особистого здоров'я та здоров'я осіб найближчого оточення, проведення профілактичних заходів, спрямованих на зміцнення морально-психічного здоров'я. Соціальна робота щодо ігрової залежності повинна включати первинну, вторинну і третинну профілактики.

Соціальна робота з підлітками з ігровою залежністю посилюється за рахунок методів і техніки корекції: індивідуальних (бесіди), групові (інтерактивні, комунікативні, імітаційно-ігрові та ін.). Проблема соціальної роботи з особами які мають ігрову залежності, має велике значення, яке не можна не помітити. Визначення виду профілактики, є дуже важливим моментом при роботі з особами, схильними до ігрової залежності. Не вірно

визначивши вид профілактики, знизить ефективність її застосування і отримані результати не виправдають очікувань.

4) Дане дослідження проводилося з метою вивчення ігрової залежності серед підлітків. Дослідження було проведено в Миколаївській ЗОШ 1-2 ступеня № 21, м. Миколаїв. Діагностика рівня ігрової залежності підлітків показала, що лише 20% підлітків не мають ігрової залежності, більша частина має середній та високий рівень ігрової залежності. Такі результати потребують негайної соціальної роботи з цими дітьми. Таким чином, нами була розроблена соціально-педагогічна програма з профілактики ігрової залежності серед підлітків.

5) Нами була розроблена соціально-педагогічна програма з профілактики ігрової залежності. Соціально-педагогічна профілактика – це система заходів соціального виховання, спрямованих на створення оптимальної соціальної ситуації розвитку дітей і підлітків і які сприяють прояву різних видів його активності. У відповідності зі специфікою адиктивної поведінки вчені виділяють такі принципи психопрофілактичної роботи: комплексність (організація впливу на різних рівнях соціального простору, сім'ї й особистості), адресність (облік вікових, статевих та соціальних характеристик), масовість (пріоритет групових форм роботи), позитивність інформації, мінімізація негативних наслідків, особиста зацікавленість і відповідальність учасників, максимальна активність особистості, спрямованість у майбутнє (оцінка наслідків поведінки, актуалізація позитивних цінностей і цілей, планування майбутнього без девіантної поведінки).

Нами було розроблено дві соціально-педагогічні програми профілактики ігрової залежності. Перша програма це первинна профілактика. Програма первинної профілактики комп'ютерної і ігрової залежності – це комплекс профілактичних і виховних соціально-педагогічних заходів, що забезпечують стійкість до агресивного впливу інформаційного середовища, що дозволяє попередити загрози формування залежності серед

неповнолітніх, у нашому випадку, учнів 8-го класу. Мета програми первинної соціально-психологічної профілактики – зміна ціннісного ставлення дітей і підлітків до даної проблеми і формування особистої відповідальності неповнолітніх за свою поведінку.

Програма вторинної та третинної соціально-психологічної профілактики ігрової залежності підлітків вносить назву «Вільний від комп'ютерної та ігрової залежності». Мета програми цієї програми було: розвиток інформаційної культури та профілактика комп'ютерної залежності підлітків в рамках загальношкільної концепції створення єдиного інформаційного освітнього середовища.

Щоб перевірити ефективність розробленого соціально-педагогічного проекту з профілактики ігрової залежності серед підлітків нами був проведений констатуючий експеримент. В результаті проведеного формуючого експерименту відзначено зменшення рівня ігрової залежності. Статистично достовірне зменшення рівнів прояву ігрової залежної поведінки підлітків вказує на можливість і необхідність впровадження соціально-педагогічної програми профілактики ігрової залежності у підлітків в роботу психологічної служби центру соціальної допомоги. Позитивний ефект був досягнутий у результаті використання навчально-виховних прийомів, спрямованих на збереження психологічної безпеки освітнього середовища та творчого підходу у вирішенні даної проблеми.

Таким чином, соціальна робота з особами які мають ігрову залежність полягає у допомозі такій особі та її сім'ї, виявленні осіб (підлітків) групи ризику, у проведенні з ними превентивних соціально-педагогічних заходів, розвитку сфери організації дозвілля підлітків, соціально-педагогічній просвіті та ін.

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ АВТОРОМ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ МАГІСЕРСЬКОЇ РОБОТИ

1. Лукашук Д. Д. Соціальна робота з особами, які мають ігрову залежність / «Могилянські читання – 2018: Досвід та тенденції розвитку суспільства в Україні: глобальний, національний та регіональний аспекти»; Одинадцята міжнародна науково-практична конференція «Актуальні дослідження в соціальній сфері» // ЧНУ ім. Петра Могили – 2018 – С. 56–60.

АНОТАЦІЯ

Лукашук Д. Д. Робота соціального педагога з профілактики ігрової залежності учнів підліткового віку. – Рукопис.

Магістерська робота зі спеціальності 231 – Соціальна робота. – Чорноморський національний університет імені Петра Могили, Миколаїв, 2019.

Магістерська робота присвячена науковому обґрунтуванню теоретичних засад та розробці практичних рекомендацій щодо запобігання ігрової залежності підлітків. Визначено сутність поняття «ігрова залежність» та її види. Охарактеризовано ігрова залежність підлітків. Обґрунтовано причини та наслідки ігрової залежності серед підлітків. Проаналізовано поведінку підлітків, які схильні до ігрової залежності. Розроблено програми та аналіз результатів дослідження ігрової залежності підлітків. Запропоновано профілактичну роботу, щодо зниження ігрової залежності серед підлітків.

Ключові слова: ігрова залежність, підліток, адиктивна поведінка, комп'ютерна ігроманія, соціальна профілактика.

АНОТАЦІЯ

Лукашук Д. Д. Работа социального педагога с профилактики игровой зависимости учеников подросткового возраста. - Рукопись.

Магистерская работа по специальности 231 – Социальная работа. – Черноморский национальный университет имени Петра Могили, Николаев, 2019.

Магистерская работа посвящена научному обоснованию теоретических основ и разработке практических рекомендаций по предотвращению игровой зависимости подростков. Определена сущность понятия «игровая зависимость» и ее виды. Охарактеризована игровая зависимость подростков. Обоснованно причины и последствия игровой зависимости среди подростков. Проанализированы поведение подростков, склонных к игровой зависимости. Разработаны программы и анализ результатов исследования игровой зависимости подростков. Предложено профилактическую работу по снижению игровой зависимости среди подростков.

Ключевые слова: игровая зависимость, подросток, аддиктивное поведение, компьютерная игра, социальная профилактика.

ANNOTATION

Lukashchuk D. D. The work of a social teacher on the prevention of gambling addiction to adolescent students. - Manuscript.

Master's work in specialty 231 – Social work. – Petro Mohyla Black Sea National University, Nikolaev, 2019.

The master's work is devoted to the scientific substantiation of theoretical foundations and the development of practical recommendations for the prevention of addictive gaming. The essence of the concept of "game dependence" and its types are determined. Game addiction of teenagers is described. The reasons and consequences of the game dependence among adolescents are substantiated. The behavior of adolescents who are subject to game dependence is analyzed. Developed programs and analysis of the results of the research of addictive game addiction. Prophylactic work has been proposed, concerning the reduction of the game dependence among adolescents.

Key words: game addiction, adolescent, addictive behavior, computer game play, social prophylaxis.