

*Овсеенко Г.А.,
Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования детей Дворец детского (юношеского)
творчества г. Владимира*

СЕТЕГОЛИЗМ ПОДРОСТКОВ И ПРОФИЛАКТИКА КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ УЧАЩИХСЯ В УЧРЕЖДЕНИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ПУТЁМ СЕМЕЙНОГО ВОСПИТАНИЯ

Увлеченность детей и подростков информационными технологиями сегодня стремительно растёт. В век компьютерных технологий визуальное восприятие информации становится одной из потребностей современного человека.

Возможности информационно-коммуникационных технологий по хранению и передаче информации позволяют педагогам дополнительного образования детей решить многие задачи: повысить информационную насыщенность занятия своего объединения, выйти за рамки предметных учебников, дополнить и углубить содержание любой сферы творческой деятельности.

С одной стороны, информационно-коммуникационные технологии способны стимулировать познавательный интерес подростка, придавать учебной работе проблемный, творческий, исследовательский характер, во многом способствовать обновлению содержательной стороны занятия объединения в учреждении дополнительного образования, индивидуализировать образовательный процесс и развивать самостоятельную деятельность учащихся, повышая их стремление к самосовершенствованию. Но, с другой стороны, мы всегда должны помнить о существовании опасности, что применение информационных технологий при конкретных действиях или видах деятельности может оказывать негативное влияние на формирование и развитие личности.

Распространяющиеся глобальные преобразования психических явлений могут способствовать к изменению всей мотивационно-личностной сферы подростка и носить выраженный негативный характер. Примерами такого негативного изменения подростка может служить увлечение компьютерными играми, Интернетом, программированием и информационными технологиями в целом.

Сетеголизм подростков сегодня набирает всё большие обороты. Подросток может изображать себя в виртуальном пространстве кем угодно. Следует различать сетеголиков на: «сетевых геймеров», «сетевых серфингистов», «сетеголиков-анонимов»

«Сетевой геймер» (от английского «game» – игра) – это подростковый фанат компьютерных игр. Вся жизнь такого подростка перемещается в плоскость монитора, он может в виртуальном мире самостоятельно принимает решения и не бояться ответственности. Компьютерная игра – это

его особый, виртуальный мир, где легко он может удовлетворить основные свои потребности. В игровом киберпространстве подросток чувствует себя героем, который всё может или многое из того, что запрещается ему в реальности. Подростковый сетевой геймер может участвовать в боях, завоёвывать новые миры или управлять самой модной моделью автомобиля, современного военного самолета или космическим кораблём.

Подросток – «сетевой серфингист» – бесконечно и бесцельно бродит с сайта на сайт, убивает своё время непрерывным поглощением информации, которая зачастую ему не нужна и даже никогда не пригодится, но он постоянно поглощен просматриванием красивых виртуальных картинок или чтением «интересных фактов», преодолевая этот поток информации, как спортсмен-серфингист преодолевает волну за волной.

«Сетеголик-аноним» – это робкий в реальной жизни подросток с заниженной самооценкой, который не может обойтись без интернет-общения, активно участвует в форумах или в социальных сетях. Анонимность в сети позволяет ему лучше раскрыться, показать свои лучшие качества или найти поклонников своего творчества. Он теряет своё время, блуждая из одной сети в другую, старается в блоге достичь «котиков» и повышает репутацию. В виртуальном мире он может ревниво подсчитывать «лайки», полученные от виртуальных знакомых. Таких знакомых у него в сети несколько десятков тысяч, тогда как в реальной жизни друзей может и не быть.

Главная особенность веб-наркоманов-сетеголиков – создание своего нового образа. Некоторые живут в сетях сразу в нескольких ролях.

Чаще всего подростки уходят в компьютерный мир в поисках свободы и самоутверждения, но попадая в сети «интернетного паука», теряют ориентиры в окружающем мире, перестают понимать, что реально, а что иллюзорно. Компьютерная зависимость формируется намного быстрее, чем другие виды зависимости. В основе формирования патологического пристрастия к компьютеру лежит нарушение психических механизмов восприятия мира. На помощь к подростку от компьютерной зависимости должны прийти взрослые.

Профилактика асоциального поведения несовершеннолетних в учреждении дополнительного образования прежде всего заключается в семейном воспитании. Дворец детского(юношеского) творчества, привлекая внимание родителей, даёт их чадам уникальную возможность попробовать себя в различных творческих сферах, найти себя. В работе по профилактике компьютерной зависимости учащихся используются такие формы работы с родителями, как: родительские лектории, родительские университеты, познавательные часы, индивидуальные беседы, творческие встречи, тренинги, семейные конкурсы, концерты для родителей и другое.

Разнообразный по форме и по содержанию образовательный процесс, организованный в ДДЮТ, основывается на многообразии дополнительных образовательных программ, которые предлагаются учащимся и их родителям (законным представителям). Всем учащимся предлагается возможность

общения по интересам, творческого развития, стремления к активной самореализации, при этом компьютеры и социальная сеть выполняют роли инструментов интеллектуально-познавательной деятельности, творческого поиска, самовыражения и взаимодействия.

Специалисты и педагоги-практики дополнительного образования стремятся использовать в своей педагогической деятельности инновационные технологии семейного воспитания, новые формы массовой работы с учащимися, поскольку массовые мероприятия способствуют развитию творческой личности, воспитывают активность и любознательность, стремление к исследованию и поиску.

Педагоги дополнительного образования учат родителей, что первый шаг на пути избавления от сетевой зависимости – организация домашнего личного пространства, где подросток будет чувствовать себя комфортно. Необходимо ему позволять общаться с друзьями дома, родители должны следить за тем, чтобы игра на компьютере не подменяла реальное общение со сверстниками, друзьями, близкими. Доверительные и честные отношения между всеми членами семьи позволят ребёнку по-другому воспринимать реальность, где он уже не будет одиноким.

На смену одним интересам – компьютерным играм, общению в социальных сетях – должны прийти другие интересы, другое общение.

Активный отдых, подвижные игры как «иллюзорная реализация нереализуемых желаний» отвлекут подростков от виртуального мира.

Проектное обучение в учреждении дополнительного образования, предоставляя учащимся доступ к информации, позволит выполнить с ней весь спектр всевозможных действий, которые заложены в основу самых разнообразных компьютерных программ и Интернет-сервисов, но уже не с праздным и пустым времяпровождением в компьютерной сети, а с определенной обучающейся целью и полезным исследованием и поиском.

Выбор собственной темы проекта, постановка целей и задач, сбор и обработка тестовой, графической, видео- и аудио информации, создание оригинального дизайна позволит учащимся проявить свою творческую индивидуальность и осознать, что компьютер не может заменить человека в его творчестве, но является его большим помощником.

Семейные традиции, семейные праздники дадут подростку импульс к новым интересам, увлечениям, а новые знакомства и общение в объединениях, участие в массовых мероприятиях, в проектной деятельности совместно с родителями в творческой работе с источником информации позволят взглянуть на окружающий мир по-другому.

Литература:

1. Перегудов М.А., Халамайзер А.Я. Бок о бок с компьютером. – М.: Высшая школа, 1987.
2. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – СПб: СОЮЗ, 1997.