

Мозговой штурм осуществляется по стандартной процедуре и имеет широкую область применения в экономической подготовке школьников при изучении макро- и микроэкономики, предпринимательства. Метод мозгового штурма — один из инструментов применения в учебном процессе исследовательского метода.

В экономической подготовке школьников дискуссия занимает особое место, так как становление организационного и дидактического наполнения экономического образования совпало с периодом значительных экономических преобразований в Беларуси и поисков в экономической науке. Именно поэтому знания по экономике в рамках учебных предметов не состоят из бесспорных постулатов, а диалогичны по своей сути. Вовлечение группы учащихся или всего класса в дискуссию, связанную с экономической проблематикой, «работает» также и на формирование коммуникативной культуры учащихся.

Фронтальные методы обучения занимают до 80 % учебного времени и делятся на методы работы с аудиовизуальными средствами (опорные сигналы, телевидение) и интерактивные.

Работа с использованием аудиовизуальных средств (логические схемы, рисунки, таблицы) упростит процесс понимания и запоминания учебного материала, обеспечит пошаговое восприятие информации. Телевидение является источником актуальной экономической информации, использование которой существенно повышает интерес учащихся к знаниям. Записи информационных сюжетов и аналитических передач могут стать основой для разработки «кейсов», иллюстрирования изучаемого материала и т. д.

Интерактивным методам посвящено множество педагогических исследований. Анализ педагогической практики показал, что в экономической подготовке используются дидактические ролевые игры и имитационные.

Отличием дидактических ролевых игр является четкое следование участника выбранной роли (акционер, директор предприятия, рабочий, председатель профсоюза, конкурент и т. п.), которая задает рамки и логику игрового поведения. Отличительной особенностью дидактических игр является наличие игровой ситуации, которая обычно используется в качестве основы метода. Деятельность участников в игре формализована, т. е. имеются правила, жесткая система оценивания, предусмотрен порядок действий или регламент.

Имитационные игры в основном выполняют иллюстративную функцию, дают возможность применить уже имеющиеся знания либо освоить некоторый объем новой информации, получить определенный специальный навык, выполняя конкретные действия на заданном уровне сложности. В частности, все компьютерные игры имеют преимущественно имитационный характер.

Заключение. Экономическая компетентность способствует успешному решению проблем, возникающих у учащихся в период выбора профессии, адаптации к условиям конкурентного рынка труда. Активные методы обучения при изучении тем экономической направленности, облегчают процесс формирования экономической компетентности и развивают инициативность и мотивацию учащихся к процессу обучения.

Список цитируемых источников

1. Филиппов, Н. П. Формирование экономической компетентности курсантов военного вуза : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Н. П. Филиппов ; Костром. гос. ун-т. — Кострома, 2007. — 22 с.
2. Образовательный стандарт общего среднего образования [Электронный ресурс] : утв. постановлением М-ва образования Респ. Беларусь, 26 дек. 2018 г., № 125. — Режим доступа: <https://adu.by/images/2019/01/obr-standarty-ob-sred-obrazovaniya.pdf>. — Дата доступа: 18.06.2020.
3. Сусько, Н. В. Формы и методы экономического воспитания школьников / Н. В. Сусько // Актуальные вопросы современной науки : сб. науч. работ / Белорус. гос. пед. ун-т ; редкол.: В. В. Бушчик (отв. ред.) [и др.]. — Минск, 2011. — С. 55—57.

УДК 37.0(075.8)

Н. В. Самусевич

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

МЕТОДИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ИЗУЧЕНИЮ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРОБЛЕМЫ ИГР СМЕРТИ СРЕДИ ПОДРОСТКОВ

Введение. Совершение суицидов среди подростков — одна из актуальных тем, обсуждаемых на различных уровнях. Актуальным представляется анализ методических подходов к исследованию феномена «группы смерти», вовлечения подростков в суицидальную активность через специфические интернет-сообщества.

Основная часть. К различным факторам суицидального поведения относят урбанизацию населения, отсутствие благоприятных отношений со сверстниками и семьей, проблемы в школе, негативное влияние средств массовой информации, «заразительность» и «коллективность» самого феномена суицида [1].

В результате исследования случаев подросткового суицида Е. М. Вроно выявила специфические особенности внутрисемейной ситуации подростков-суицидентов: отсутствие эмоционального взаимодействия, в частности с матерью, систематическая демонстрация недоверия, высокие стандарты требований, тотальный контроль [2].

Нарушение структуры эффективного общения и взаимодействия со сверстниками является фатальным в подростковом возрасте, так как невозможность реализации ведущей деятельности, а именно интимно-личностного общения, приводит подростка в состояние фрустрации.

Увеличение суицидальной активности среди подростков связано, в первую очередь, с дестабилизацией отношений самого индивида с социальной средой. На фоне деградации социальных институтов в постсоветское время образовавшийся нормативно-ценностный вакуум стал наполняться «переходными» мировоззрениями. Сложившиеся социально-экономические условия на современном этапе пробудили у большинства людей чувство страха и тревоги, что, в свою очередь, создавало комплекс причин и условий развития суицидальных настроений у подростков. В первую очередь лишение себя жизни напрямую связано с социальной интеграции личности. Суицидальное поведение имеет как «возбудителя», мотив, так и причину, однако в целом самоубийство — это следствие социально-психологической дезадаптации личности в условиях трансформирующегося общества [3].

Социальная сеть «ВКонтакте» представляет собой информационную платформу, содержащую персональные аккаунты пользователей, группы по интересам, социальные страницы. В последнее время одной из самых обсуждаемых тем является увеличение количества подростков, желающих «свести счеты» с жизнью.

Одним из стимулов к такому поведению является увлеченность подростков новой игрой в социальных группах — «Синий кит». Существуют разные версии относительно ее создателей, но на данный момент эту игру называют новым видом терроризма. Причем отмечается, что «киты» пришли и в другие страны: Казахстан, Украину, Эстонию, Финляндию. Все вышесказанное, несомненно, говорит о необходимости проведения экстренных мер по профилактике суицидального поведения среди детского населения.

Многие подростки приходят в такие группы, потому что им просто интересно, но постепенно группа начинает удовлетворять их потребность в признании и самооценности, у пользователя возникает сначала привязанность, а потом и зависимость от контента группы. Таким образом, подросток попадает в замкнутую систему с определенным информационным потоком и не замечает вокруг себя другие информационные системы либо принижает их достоинства.

Помимо того, что подросток участвует в смертельном квесте, он также является участником множества других сообществ. Проанализировав содержание подписок на интересные страницы играющих подростков, можно заметить, что основные интересы сконцентрированы на депрессивных группах, содержащих сцены насилия и смерти. У подростка, находящегося в подавленном эмоциональном состоянии, физическом истощении, ослабевают механизмы психологической защиты, он становится ведомым. Квестовые задания через выбросы адреналина вызывают у подростка искреннюю радость и эмоциональную разрядку, он получает похвалу от куратора и признание собственной ценности, в результате ребенок становится зависимым от игры.

По мнению А. И. Лучинкиной, подросток вовлекается в суицидальный контент при условии, если его реальная личность характеризуется суицидальными наклонностями или повышенной виктимностью. При этом происходит взаимовлияние реальной и виртуальной личности подростка [4].

Суицидальная личность в виртуальном пространстве базируется на свойствах и характеристиках реальной личности и включает когнитивную и мотивационную составляющие. К когнитивной составляющей относятся убеждения и уровень инструментальной компетентности личности; к мотивационной — мотивы нахождения в Сети.

Подростки, склонные к суицидальной активности, в реальном пространстве переносят эту активность в виртуальное пространство. Исследование виртуальных групп смерти должно охватывать методологические подходы: феноменологический (описательный), субъективный (личностные характеристики) и поведенческий в анализе и сравнении «реальной» и «виртуальной» личности.

Заключение. Большую ответственность в распространении групп смерти и суицидальных явлений имеют сами взрослые. Средства массовой информации пестрят новыми случаями о суицидах, телешоу ярко и во всех подробностях обсуждают данную тему, в новостных хрониках показывают окровавленные места преступлений. Под статьями о «группах смерти» огромное количество комментариев о том, что люди хотят сыграть в эту «игру», что они просят группы найти их и добавить. Это говорит о том, насколько все, что сейчас делается для устранения интереса к «группам смерти», вызывает обратный эффект.

Список цитируемых источников

1. Амбрумова, А. Г. Психология самоубийства / А. Г. Амбрумова // Мед. помощь. — 1994. — № 3. — С. 15—19.
2. Вроно, Е. М. Смерть как выход из тупика? / Е. М. Вроно // Воспитание школьников. — 1994. — № 5. — С. 41—45.
3. Галстян, Г. С. Суицид несовершеннолетних как крайняя форма девиантного поведения : автореф. дис. ... канд. соц. наук : 22.00.06 / Г. С. Галстян. — Майкоп, 2010. — 199 с.
4. Лучинкина, А. И. Специфика мотивации интернет-пользователей / А. И. Лучинкина // Перспективы науки и образования. — 2014. — № 6. — С. 105—109.