

язнь и даже ненависть к детям, беременным женщинам и всему, что связано с детьми и их воспитанием [6]. Грань, разделяющая понятия «чайлдфри» и «чайлдхейт», тонка лишь на первый взгляд. На самом же деле, не хотеть детей в своей жизни и ненавидеть всех детей и родителей в принципе — это две совершенно разные вещи. И, если современные «чайлдфри», просто видят свою жизнь более интересной без материнства и отцовства, то «чайлдхейтеры» хотели бы жить в мире без детей и готовы этому поспособствовать.

**Заключение.** Явление «чайлдфри» можно охарактеризовать как добровольный отказ пар, имеющих возможность иметь детей, от их заведения. Основной идеей «чайлдфри» является отказ от детей во имя личной свободы и пропаганда бездетного образа жизни. К «чайлдфри» не следует относить людей, откладывающих рождение ребёнка на более поздний срок, одиноких женщин, не желающих рожать вне брака, а также супружеские пары, не имеющие детей по медицинским показаниям.

Следует помнить, что влиянию такой модной тенденции как «чайлдфри», прежде всего, подвержены молодые люди, чьи ценностные ориентиры ещё не до конца сформированы. Поэтому важно прилагать усилия для того, чтобы ложные ценности не стали преобладать в сознании юношей и девушек, так как в дальнейшем, казалось бы, сознательный выбор отказа от деторождения может обернуться личной трагедией для некоторых людей, которые уже в преклонном возрасте осознают, что «чайлдфри» — не их собственный выбор, а навязанный ложный стереотип, не имеющий ничего общего с традиционными семейными ценностями, которые на протяжении столетий формировались в обществе.

Формирование ценностей семьи и родительства должно закладываться ещё со школьной скамьи. Поскольку далеко не каждая семья может осуществить правильное всестороннее доброе воспитание молодёжи. Перед педагогами стоит цель — подготовка учащихся к браку и будущей семейной жизни, ответственному выполнению супружеских и родительских обязанностей. Необходимо сформировать высокие жизненные позиции молодых людей. Расширить их знания о семье, её закономерностях, традициях и обычаях. Также необходимо включить в учебно-воспитательный процесс учреждений образования соответствующих занятий, факультативов и программ.

#### Список цитируемых источников

1. *Исупова, О. Г.* «Чайлдфри», или добровольная бездетность [Электронный ресурс] / О. Г. Исупова // ДемоскопWeekly — 2010. — Режим доступа : <http://www.demoscope.ru/weekly/2010/0427/gender01.php>. — Дата доступа: 05.02.2020.
2. *Синельников, А. Б.* Трансформация семьи и развитие общества : учеб. пособие / А. Б. Синельников. — М. : КДУ, 2008. — 320 с.
3. Демографический ежегодник Республики Беларусь : стат. сб. / Нац. стат. ком. Респ. Беларусь. — Минск, 2019. — 429 с.
4. *Бичарова, М. М.* Добровольная бездетность как следствие кризиса института семьи в современном российском обществе / М. М. Бичарова, О. В. Пищенко // Касп. регион: политика, экономика, культура. — 2014. — № 4 (41). — С. 194.
5. *Полутова, М. А.* Ценностные и мотивационные установки сообщества «чайлдфри» с позиций постмодернизма / М. А. Полутова // Вест. Забайкал. гос. ун-та. — 2015. — № 1 (116). — С. 89—100.
6. *Бичарова, М. М.* «Чайлдфри и Чайлдхейт» среди российской молодёжи: к вопросу о причинах / М. М. Бичарова // Инновации в науке : сб. ст. по материалам LXIV междунар. науч.-практ. конф., Новосибирск, 28 дек. 2016 г. — Новосибирск : СибАК, 2016. — С. 37—41.

УДК 37.013.42

**В. В. Кунцевич**

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

## МЕТОДИКА СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРОФИЛАКТИКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ

**Введение.** С развитием компьютерных технологий и расширением рынка игрового программного обеспечения значительно увеличилось количество детей, увлекающихся компьютерными играми. Виртуальный мир компьютерных игр, в которые играют дети, зачастую настроен враждебно к виртуальному герою. Сам же герой противостоит этому миру, имея для этого всё необходимое: силу, ум, знания, оружие, средства защиты. Ему приходится «убивать» компьютерных «врагов», а те, в свою очередь, пытаются «убить» его. Ребёнок или подросток, находясь длительное время в такой среде, переносит законы игры в реальный мир: начинает чувствовать себя неуязвимым, считает, что большинство людей враждебно настроены, и мир в целом является более опасным, чем есть на самом деле. Такие игры для большинства детей и подростков служат поводом к неосознаваемому изменению своего отношения к миру, обществу, к себе самому, что в конечном итоге приводит к усилению дезадаптации, повышению уровня тревожности. В результате бесконтрольного времяпровождения у компьютера дети становятся излишне раздражительными, вспыльчивыми, эмоционально неустойчивыми.

**Основная часть.** Зависимость — это нахождение в чьей-либо власти, в чем-либо подчинении, связанный в своих действиях, мыслях, чужой волей, влиянием.

Компьютерная зависимость — психологическое, неврологическое, психоневрологическое расстройство, связанное с нарушением нормальной функциональной асимметрии мозга и с нарушением в структуре белого вещества мозга человека, а также с нарушениями в структуре и деятельности периферийной нервной системы (например, синдром карпального канала) при работе с компьютерами, смартфонами, планшетами, гаджетами.

Компьютер — неотъемлемый атрибут современного мира. Компьютеры необходимы в делопроизводстве и в быту. Они помогают хранить, обрабатывать, находить и передавать информацию. Компьютеры настолько необходимы в учёбе, работе, досуге и личной жизни, что с их участием начинают формироваться аддиктивные схемы поведения [1]. Вместе с тем, исследователи отмечают ряд отрицательных факторов компьютеризации общества. «Во-первых, дихотомичность общества, как следствие разрушения его единства и целостности; во-вторых, отсутствие способных выполнять роль консолидирующего фактора духовно нравственных идей; в-третьих, конфликт различных типов сознания, как на уровне сознания социальных групп, так и отдельного человека. На фоне сложившейся ситуации происходит «размывание» ценностных ориентаций личности, возникают проблемы их формирования на ранних этапах онтогенеза, что приводит к усилению форм негативной самореализации, и в частности, через аддиктивное поведение» [2, с. 69—70]. Аддиктивные схемы или паттерны поведения развиваются в следствие депривации потребностей, начиная от физиологических, заканчивая депривацией потребности в самоактуализации. Компьютерная зависимость, как и прочие психологические зависимости, является результатом неуспешной социализации личности или её десоциализации [1].

Уходу подростка в компьютерный мир могут предшествовать некоторые проблемы социализации. Ведущим видом активности в подростковом возрасте является общение со сверстниками. В подростковом возрасте при успешной социализации и при нормальном психическом развитии происходит реализация потребности в принадлежности к группе (потребности в признании, любви и дружбе).

Важнейшим средством профилактики компьютерной зависимости у подростков является психологическое сопровождение, включающее меры по психологической поддержке социализации подростков. Избавить от необходимости ухода в виртуальный мир подростков можно только прочно укоренив их в реальных, а не косвенных отношениях со сверстниками. «Уход» подростков в компьютерные игры возможно предотвратить, обеспечив им возможность получения опыта достижений в реальной жизни.

В соответствии со спецификой аддиктивного поведения выделяют следующие принципы психопрофилактической работы [3]:

- комплексность (организация воздействия на различных уровнях социального пространства, семьи и личности);
- адресность (учёт возрастных, половых и социальных характеристик);
- массовость (приоритет групповых форм работы);
- позитивность информации;
- минимизация негативных последствий;
- личная заинтересованность и ответственность участников;
- максимальная активность личности;
- устремлённость в будущее (оценка последствий поведения, актуализация позитивных ценностей и целей, планирование будущего без девиантного поведения).

Наиболее действенными мерами профилактики компьютерной зависимости у подростков являются:

- проведение тренингов общения;
- создание дискуссионных клубов;
- создание кружков по интересам, не связанных с компьютерными играми (театральные студии, спортивные клубы, исторические клубы реконструкторов, музыкальные кружки по интересам);
- создание туристических клубов при школах и пропаганда туризма;
- введение в школах регулярных «Дней без гаджетов»: дней, когда все ученики и учителя обязуются отключить мобильные телефоны и оставить планшеты и ноутбуки дома;
- введение тренингов перевоплощения (включающих представление себя кем-то или неким предметом с демонстрацией своего перевоплощения перед аудиторией);
- проведение конкурса шарад (включающих демонстрацию загаданных частей слов в виде пантомимы);
- проведение конкурса сочинений «Чего меня может лишить компьютер».

Родителям следует уделять внимание тому, сколько времени ребёнок тратит на просмотр телевизора. Просмотр телевизионных программ детям до двух лет не рекомендуется. Быстрая смена кадров на экране отрицательно воздействует на развитие мозга, который в этот период как раз учиться создавать образы. Телевизор весьма опасен: он лишает детей возможности избирательно направлять своё восприятие и память.

В процессе формирования компьютерной и игровой зависимости у детей чётко просматривается причинно-следственная связь между недостатками в воспитании и наличием зависимости. Авторитарный стиль в воспитании, эмоциональный дефицит, педагогическая запущенность, отсутствие нравственных аспектов в воспитании, бездуховная атмосфера внутри семьи, разобщённость между родителями, а также так называемые телевизионные семьи — всё это приводит к уязвимости в развитии эмоциональной само-

регуляции, низкой способности к быстрому восстановлению сил, неспособности контролировать свои чувства, лени, безответственности, социальной дезадаптации. Наличие таких результатов в воспитании детей должна насторожить родителей, так как в них кроется предрасположенность к различным проблемам, в том числе и к компьютерной зависимости.

Здоровое отношение к компьютеру возникает тогда, когда родители относятся к нему не как к демону и не как к средству спасения от трудностей воспитания, а всего лишь как к одному из бытовых приборов.

Компьютерная игра должна: развивать, не содержать бранных слов и выражений, не формировать циничного отношения к действительности, не содержать агрессивной информации, не вызывать привыкания к боли, драматическим ситуациям, не учить противозаконным поступкам, не уродовать внешний облик человека, не содержать сексуальной тематики.

**Заключение.** Психологическое сопровождение процесса социализации подростков, осуществление помощи в овладении подростками навыками, которые помогут удовлетворить потребности, будет являться эффективной профилактикой компьютерной зависимости. Если свести профилактику психологической компьютерной зависимости только к предоставлению информации о вреде слишком сильного увлечения компьютерными играми и социальными сетями в Интернет, положительных результатов добиться невозможно. Необходимо научить подростков быть успешными в удовлетворении потребностей в реальном мире.

#### Список цитируемых источников

1. Хилько, О. В. Практический подход к профилактике компьютерной зависимости у подростков / О. В. Хилько // Концепт. — 2015. — Т. 13. — С. 56—60.
2. Жукова, М. В. Профилактика зависимости от компьютерных игр у младших школьников / М. В. Жукова // Современ. высш. шк.: инновацион. аспект — 2011. — № 1. — С. 69—75.
3. Коптелова, Н. И. Социально-педагогическая профилактика компьютерной зависимости у подростков в общеобразовательных учреждениях / Н. И. Коптелова, В. А. Попов // Молодой учёный. — 2015. — № 24 (104). — С. 970—973.

УДК 37.013

А. С. Матяс

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

## СОЦИАЛЬНЫЕ ПРАКТИКИ КАК ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ И ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ РЕСУРС

**Введение.** При формировании планетарного мышления у подрастающего поколения необходимо отметить значимую роль социальных практик.

Для того чтобы стать сформированной личностью, готовой к жизни в социуме необходимо иметь опыт активной, самостоятельной и общественно-значимой деятельности, получение которой возможно при наличии условий детско-взрослого общества. Основным направлением во взаимодействии учащегося и педагога является формирование социальной компетентности, которую невозможно определить через совокупность полученных знаний и умений, так как основополагающая роль принадлежит обстоятельствам. Подрастающему поколению необходимо научиться актуализировать полученные знания и опыт, а также применять их в конкретной ситуации.

**Основная часть.** Понятие «социальная практика» упоминается в работах, которые посвящены проблемам среднего и высшего образования [1—5]. Существует несколько подходов к определению данного понятия (таблица 1).

Т а б л и ц а 1 — Подходы к определению социальной практики

Автор	Интерпретация определения
С. В. Кривых	<i>Деятельность</i> , направленная на формирование у учащихся социальной компетентности, а также отработку индивидуальной модели социального поведения и социальных навыков [5]
С. М. Азаркина, Г. М. Беспалова, Н. М. Виноградова	<i>Процесс</i> освоения, отработки социальных навыков, познание внутренней сущности социальной действительности [1]
Л. Ф. Файзуллина	<i>Ситуации</i> , возникающие в ходе соприкосновения, общения и совместной деятельности обучающихся с представителями различных профессий, результатом которых является получение социального опыта [4]
Е. Б. Дементьева	Инновационная <i>форма</i> профессиональной подготовки учащихся различных учебных заведений [2]
А. Н. Жарова, Г. Д. Чамовских	<i>Ситуация</i> , с помощью которой учащиеся приобретают социальный опыт [3]