

Основная часть. Сегодня мы сталкиваемся с рядом проблем: отсутствие у молодых людей духовно-нравственных ценностей, слабые познания в области культуры и истории, недостаточная работа по военно-гражданской тематике [2].

Отметим, что патриотическое воспитание – это целенаправленная деятельность, призванная формировать у детей и молодежи ценностные ориентации, качества, нормы поведения гражданина и патриота. К проблеме воспитания подрастающего поколения активно привлекается система дополнительного образования, имеющая огромный потенциал для формирования и развития личности ребенка. Данная деятельность обладает целым арсеналом разнообразных форм организации деятельности, таких как посещение или создание военных музеев, организация тематических походов, проведение выставок, посвященных памятным датам, создание условий для деятельности детских объединений исторического или археологического профиля и другие мероприятия [1].

Формирование чувства патриотизма и гражданственности начинается в семье, однако и школа не должна оставаться в стороне, именно ей дана ведущая роль в этом организованном и целенаправленном процессе. Учебно-воспитательная деятельность школы должна быть пронизана гражданским, морально-нравственным, правовым, трудовым воспитанием.

Для совершенствования патриотического воспитания нужно, чтобы родители были патриотами своей страны и для этого они должны своим примером показывать своему ребенку любовь и гордость за свою Родину. Ребенок в первую очередь смотрит и подражает своим родителям. Если отец или мать будут приходить с работы и жаловаться при ребенке на те или иные проблемы, связанные с городом, работой, политической ситуацией в стране, то и в последствие, по мере взросления, у ребенка будут накапливаться негативные мысли и чувства к своей стране.

Заключение. Таким образом, в формировании патриотического воспитания детей должны принимать активное участие все заинтересованные лица: родители, учреждения образования и дополнительного образования, объединяясь в единой цели.

Список использованных источников

1. Современные проблемы патриотического воспитания [Электронный ресурс] Режим доступа — <https://mkkprf.ru/20457-sovremennye-problemy-patrioticheskogo-vozpitanija>. Дата доступа: 08.10.2021
2. Проблемы воспитания чувства патриотизма и гражданственности у современного подрастающего поколения [Электронный ресурс] Режим доступа <https://prodod.moscow/archives/11565>. — Дата доступа: 08.10.2021.

УДК 371.78

Н. С. Михновец, Д. А. Титок

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

ВЗГЛЯДЫ УЧЁНЫХ НА ПОЛЬЗУ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Введение. В современном мире сфера компьютерных игр продолжает развиваться и все больше привлекает внимание как исследователей, деятелей политики и культуры, так и бизнеса. Например, в финансовых отчетах и новостях Forbes компаниеразработчики игр все чаще выходят на первый план, а выставки компьютерных игр становятся заметными и значимыми событиями. В Республике Беларусь на протяжении ряда лет успешно функционируют и развиваются основные подразделения компаниеразработчика «World of Tanks» и «World of Warships» Wargaming, являющейся одной из наиболее известных отечественных организаций, производящих популярные во всем мире многопользовательские онлайн-игры.

Основная часть. Компьютерная игра – компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. К компьютерным играм также относят видеоигры и мобильные игры. Существуют попытки выделить компьютерные игры как отдельную область искусства, наряду с театром, кино и т. п. [5].

По данным компании DFC Intelligence, к середине 2020 года количество людей, играющих в видеоигры, выросло до 3,1 миллиарда. Учитывая, что в июле общее население Земли превысило 7,8 миллиарда, с играми знакомо чуть меньше 40% [6].

В обществе всё еще не развеяны стереотипы по поводу влияния игр на молодой организм. Зачастую более старшие поколения считают, что игры провоцируют агрессивное поведение. В научной литературе встречаются разные позиции рассмотрения данной проблемы. Например, ученые из Оксфордского университета пришли к выводу, что дети, проводящие меньше часа в день за компьютерными играми, более уравновешены, что позитивно сказывается на их развитии, чем те, кто не играют совсем. Но у тех, кто играет более трех часов в день, уровень удовлетворенности жизнью был в целом ниже [1].

Как отмечает в пресс-релизе доктор Эндрю Пшибыльский (Andrew Przybylski), видеоигры не опасны для здоровья сами по себе, а существуют другие психологические факторы, оказывающие значительное влияние на

состояние людей. Также учёный считает, что компьютерные игры, наоборот, положительно влияют на душевное здоровье и запрет видеоигр лишь помешает людям улучшить своё психологическое состояние [2].

Первые исследования влияния игр на улучшение функций мозга изначально были получены на основании тестирования симуляторов стрельбы (шутеров).

Студент Рочестерского университета Шон Грин, изучавший психологию, выдвинул гипотезу о том, что часто критикуемые игры могут принести пользу. Проводя исследование на визуальное внимание своих друзей, он разделил участников на две группы: первая проводила за шутером Team Fortress Classic по одному часу в день в течение 10 дней, вторая — столько же времени проходила пространственную головоломку «Тетрис». Тесты показали, что участники первой группы лучше фокусировали внимание на интересующих объектах на визуально загруженном фоне, а также могли одновременно отслеживать до пяти движущихся предметов. Во время других исследований стало известно, что «Тетрис», в свою очередь, улучшает способности к пространственному мышлению и визуальному представлению двухмерных объектов.

Когнитивный исследователь в Женевском университете Д. Бавельер, отмечает, что любители казуальных игр, например, All You Can ET, лучше переключают своё внимание между различными предметами. Также данные игры развивают способность мозга реагировать на стимулы одновременно и фокусируют внимание, концентрируясь на целевом стимуле [7].

В видеоиграх люди находят много приятного: ощущение общности, соревнования, отдых от повседневности. Особенно это важно в условиях пандемии, когда возможности непосредственного общения ограничены, а мир внутри видеоигры может отвлечь от тревог.

Сайт телевизионной программы Вести.Ru писал о том, что видеоигры не влияют на уровень агрессии у подростков, а наоборот, могут улучшить успеваемость в школе и даже могут защитить их от стресса и психологических травм. Также видеоигры могут улучшать функции мозга у пожилых людей, снижать риск развития слабоумия, улучшить зрительное восприятие. Однако, при длительном пребывании в видеоиграх у детей младшего школьного возраста наблюдаются изменения в состоянии физического и психического здоровья [2].

Самая крупная в мире американская ассоциация психологов АРА пришла к выводу, что видеоигры с элементами насилия провоцируют «агрессивные мысли, агрессивное поведение и гневные чувства среди молодежи». Вредными являются не компьютерные игры сами по себе, а страсть к ним, зависимость от них. Получаемый эффект от игр сравнивается с курением, и даже утренним кофе [4].

Заключение. Таким образом, согласно с рядом исследователей, компьютерные игры рассматриваются с позитивной стороны (в зависимости от жанра), которые благоприятно влияют на функции мозга, защищают от стресса и служат средством отдыха. Однако, необходимо помнить, что существует вероятность формирования психологической зависимости от компьютерных игр.

Список используемых источников

1. Британские ученые: видеоигры позитивно влияют на детей [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://www.bbc.com/russian/science/2014/08/140804_video_gaming_children_positive. — Дата доступа: 28.09.2021.
2. Видеоигры могут быть полезны для психологического здоровья [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.vesti.ru/nauka/article/2525653>. — Дата доступа: 28.09.2021.
3. Ученые выяснили, как жестокие видеоигры сказываются на поведении подростков :<https://smotrim.ru/article/1170126>. Дата доступа: 28.09.2021.
4. Вред и польза компьютерных игр [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.zdorov-malysh.ru/Poleznoe/VRED_I_POLZA_KOMPYUTERNIH_IGR.html. — Дата доступа: 28.09.2021.
5. Видеоигра [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/840105>. — Дата доступа: 28.09.2021.
6. Исследование: число увлекающихся видеоиграми людей превысило 3 миллиарда [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://dtf.ru/gameindustry/189500-issledovanie-chislo-uvlekayushchihhsya-videoigrami-lyudey-prevysilo-3-milliarda>. — Дата доступа: 28.09.2021.
7. На заметку игроману: чему нас могут научить компьютерные игры [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://trends.rbc.ru/trends/education/5e3d5c5a9a794751357b8d73>. — Дата доступа: 29.09.2021.

УДК37.013.42

О. А. Морощко

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

ФОРМИРОВАНИЕ ОСНОВ ГЕНДЕРНОЙ КУЛЬТУРЫ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Введение. В настоящее время проблема гендерного воспитания тревожит ученых педагогов и психологов. В основном это связано с тем, что личность ребенка привлекает все больше внимания, а гендерные особенности являются одними из главных характеристик личности. Потребность в применении гендерного подхода в воспитании и обучении младших школьников подтверждают многие зарубежные и отечественные педагоги: А.В. Мудрик [1], Л.И. Столярчук [2], Т.А. Репина [3], К. Уэст [4]. В их работах подчеркивается тот факт, что мальчики и девочки абсолютно по-разному растут, мыслят, чувствуют и играют.