

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Поволжская академия образования и искусств имени Святителя
Алексия, митрополита Московского»**

Кафедра педагогики и психологии

Направление подготовки 44.04.02 «Психолого-педагогическое образование»,
Направленность (профиль) «Практическая педагогика и психология.
Инжиниринг развивающей среды»

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

на тему:

**«Увлеченность компьютерными играми и развитие коммуникативной
компетентности детей младшего школьного возраста»**

Выполнила студентка
2 курса группы Пм-201
очной формы обучения
Мелкова Антонина
Александровна

Научный руководитель
Филиогло Лариса Дмитриевна
доцент, кандидат
педагогических наук

Допустить к защите:
Заведующий кафедрой

«___» _____ 20__ г.

Тольятти 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
Глава 1 Теоретические аспекты проблемы взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и развития коммуникативной компетентности младшего школьника	13
1.1 Особенности развития коммуникативной компетентности детей младшего школьного возраста.....	13
1.2. Увлеченность младших школьников компьютерными играми как психолого-педагогическая проблема.....	28
Выводы по 1 главе.....	38
ГЛАВА 2. Эмпирическое исследование взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и компонентов коммуникативной компетентности детей младшего школьного возраста	40
2.1 Разработка и реализация программы исследования взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и компонентов коммуникативной компетентности у младших школьников	40
2.2. Исследование корреляции степени увлеченности компьютерными играми младших школьников и уровня сформированности компонентов их коммуникативной компетентности.....	45
2.3. Разработка программы развития коммуникативной компетентности младших школьников	55
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	62
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	65
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	75

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Современный мир предъявляет высокие требования к компетентности человека как на профессиональном или социальном, так и на межличностном уровне. Поскольку в основе жизни человека в обществе лежит необходимость постоянного взаимодействия с другими людьми, определяющей качество жизни, особо востребованной личной компетентностью является коммуникативная компетентность. Вот почему формирование, развитие и закрепление коммуникативных навыков и умений детей младшего школьного возраста в развитом обществе является важной психолого-педагогической проблемой.

Одним из приоритетных направлений Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО) является формирование и развитие коммуникативных универсальных учебных действий, которые обеспечивают развитие коммуникативной компетентности [1]. Формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников, овладение универсальными учебными коммуникативными действиями, в которые включаются общение, совместная деятельность, решение коммуникативных задач лежат в основе не только межличностного и социального взаимодействия, но и организации совместной учебной деятельности, решения разнообразных задач, выстраивания долгосрочных коммуникаций, качественного восприятия и передачи информации, работы с эмоциями, формирования гибкого восприятия разнообразия ценностей, мнений, взглядов и потребностей людей.

В младшем школьном возрасте ребенок попадает в новую среду, в которой существуют новые правила, условия, и ребенку необходимо к ним адаптироваться. В качестве ученика ему важно научиться устанавливать контакты со сверстниками и педагогами, успешность таких действий во многом зависит от его эмоционального состояния и навыков общения,

которые, прежде всего, были заложены в него семьей, а затем и акторами более широкого социального окружения – друзьями, одноклассниками, педагогическим сообществом.

Одновременно с этим ребенок сталкивается с технологическими аспектами развивающегося мира, предлагающего ему разные инструменты и формы коммуникации. Так, коммуникативная составляющая жизни современного человека практически невозможна без электронных устройств, используемых людьми в разных сферах жизни – в работе, учебе, общении, развлечении. Будучи знакомыми с ними с самого раннего возраста, дети являются не просто активными, а, по мнению ряда исследователей (А.Г. Кошелевой., Г.У. Солдатовой., С.В. Чигарьковой и др.), гиперактивными их пользователями. Наиболее показательным признаком компьютерной увлеченности младших школьников является время, проводимое за электронными устройствами. Компьютерная увлеченность постепенно ведет к сосредоточению интереса ребенка вокруг гаджетов, чаще всего, в силу возраста, как места компьютерных игр, с возможным игнорированием других видов деятельности.

Компьютерные игры, с одной стороны, могут предлагать ребенку возможности развития определенных навыков (организаторские способности, навыки планирования, координации, умение пойти на компромисс при обсуждении конфликтной ситуации и т.д.), а с другой – негативно влиять на формирование практического опыта коммуникации с реальными людьми в оффлайн пространстве.

Поиск баланса между временем и вниманием, отводимым компьютерным играм, и развитием коммуникативной компетентности у детей младшего школьного возраста представляется непростой задачей для современной педагогики и психологии.

Научная разработанность темы. Вопросы, связанные с коммуникативной компетентностью младших школьников, вызывают интерес как у зарубежных, так и у отечественных ученых. Так, особенности развития

коммуникативной компетентности младшего школьного возраста изучали Ю.П. Азаров, О.Л. Зверева, С.Г. Комисарова. В работах таких авторов, как А. Корниенко, О.И. Крушельницкая, Л. Миронова, Дж. Оструфф, А.В. Хуторской, рассмотрены педагогические условия и методы формирования коммуникативной компетентности младших школьников в условиях начального образования. Исследования О.В. Запятой, И.А. Зимней, С.Ю. Прохоровой, Д.Я. Райгородского, Е.Г. Хрисановой посвящены диагностике коммуникативной компетентности.

Проблема увлеченности компьютерными играми и, как следствия, ее воздействия на личность ребенка и его коммуникативную компетентность также широко изучается в научном сообществе. В частности, исследуются проблемы компьютерной аддикции (С.В. Дремов, Е.Н. Загоруйко, Ц.П. Короленко, И.В. Малиновский, Н.Л. Мамышева, А.М. Уразаев), связи агрессии и игр (М.А. Брутова, Т.Н. Мосина, Л.А. Петровская, Н.М. Платонова, Е.А. Федотова), использования гаджетов и развития коммуникативных навыков (А.А. Андреева, Б.С. Ахметов, М.В. Бугаевская, Е.И. Булин-Соколова, Е.А. Волкова, О.Е. Горьковая).

В научных работах современных исследователей (О.Р. Ельмикеев, М.А. Исайкина, Л.С. Ямпольский) увлеченность компьютерными играми рассматривается в контексте развития ребенка в общении и взаимодействии. При этом А.Г. Мазур, Н.П. Маркова, И.Я. Медведева, М.Н. Миронова, Е.А. Репринцева, Ю.С. Шевченко, Т.Л. Шишова обращают внимание на негативные последствия воздействия компьютерных игр на коммуникативную и эмоциональную сферы ребенка.

Несмотря на имеющиеся результаты в изучении вопросов коммуникативной компетентности и увлеченности детей младшего школьного возраста компьютерными играми, стоит отметить растущий запрос современного начального образования на практические способы работы по развитию коммуникативной компетентности школьников в условиях информационной среды.

Проблема: существует ли взаимосвязь активности по отношению к компьютерным играм у детей младшего школьного возраста и составляющими их коммуникативной компетентности; если существует, то как именно она проявляется?

Цель исследования: установить особенности взаимосвязи увлеченности детьми младшего школьного возраста компьютерными играми и компонентов их коммуникативной компетентности.

Объект исследования: формирование коммуникативной компетентности детей младшего школьного возраста.

Предмет исследования: особенности взаимосвязи между увлеченностью компьютерными играми младшими школьниками и компонентами их коммуникативной компетентности.

Гипотеза исследования: между увлеченностью компьютерными играми младших школьников и компонентами их коммуникативной компетентности прослеживается следующая связь:

- чем сильнее выражена увлеченность компьютерными играми, тем ниже уровень сформированности представления о способах выражения своего отношения к сверстникам;

- чем сильнее выражена увлеченность компьютерными играми, тем выше уровень сформированности навыка согласования действий в процессе организации и осуществления сотрудничества;

- чем сильнее выражена увлеченность компьютерными играми, тем ниже уровень сформированности умения ориентироваться на собеседника с учетом его позиции и эмоционального состояния;

- чем сильнее выражена увлеченность компьютерными играми, тем ниже уровень сформированности навыка передачи, восприятия и интерпретации информации в условиях межличностного взаимодействия со сверстниками.

В соответствии с целью и гипотезой были определены **задачи исследования:**

1. Выделить особенности развития коммуникативной компетентности детей младшего школьного возраста на основе анализа психолого-педагогической литературы.

2. Изучить проблему увлеченности компьютерными играми детей младшего школьного возраста, представленную в психолого-педагогической литературе.

3. Провести исследование взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и компонентов коммуникативной компетентности у младших школьников.

4. Разработать программу развития коммуникативной компетентности младших школьников с учетом увлеченности детей компьютерными играми.

Теоретической основой исследования являются:

- теория развития личности, концептуальные подходы к роли общения в развитии личности (Л. С. Выготский, М. И. Лисина, А. В. Мудрик);

- исследования по выявлению негативных последствий чрезмерной увлеченности компьютерными играми на личностные особенности человека (О.С. Гостимская, Е.Ю. Зотова, Г.В. Солдатова, О.Д. Федоров, Н.И. Хохлова, А.И. Чекалина, И.В. Чудова);

- исследования взаимосвязи между увлеченностью компьютерными играми и процессом развития коммуникации у детей (А.А. Алиев, Н.И. Алмазова, И.В. Бурлаков, К.В. Вынту, М.В. Жукова, И.А. Зимняя, М.С. Иванов, Л.А. Карпова, Л.А. Колмогорова).

Методы исследования: теоретические (изучение и анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования); эмпирические (педагогический эксперимент, включающий констатирующий этап); математико-статистические (ранговая корреляция Спирмена).

Новизна исследования заключается в выявлении наличия и выделении особенностей взаимосвязи между увлеченностью компьютерными играми детьми младшего школьного возраста и степенью сформированности компонентов их коммуникативной компетентности.

Практическая значимость исследования. Программа развития коммуникативной компетентности младших школьников и психолого-педагогические рекомендации, разработанные на основе проведенного исследования, могут быть использованы педагогами, педагогами-психологами для формирования коммуникативной компетентности младших школьников с учетом увлеченности детей компьютерными играми.

Положения, выносимые на защиту:

1. Коммуникативная компетентность является интегративным новообразованием, важным для развития младшего школьника, требующего отдельного внимания у детей, увлеченных компьютерными играми.
2. Коммуникативная компетентность содержит инструментальную, или операциональную (когнитивный и поведенческий аспекты), составляющую, а также личностно-смысловую, или психологическую (ценностно-смысловой, личностный, эмоциональный аспекты).
3. Символическое содержание, представленное в компьютерных играх, влияет на социально-психологическое здоровье детей, способность освоения ими новых знаний, умений и навыков. Одним из признаков увлеченности компьютерными играми в младшем школьном возрасте является проведение ребенком за играми более 25 минут в день.
4. Между увлеченностью компьютерными играми младших школьников и компонентами их коммуникативной компетентности прослеживается связь, которая проявляется следующим образом:
 - чем сильнее выражена увлеченность компьютерными играми, тем ниже уровень сформированности представления о способах выражения своего отношения к сверстникам;
 - чем сильнее выражена увлеченность компьютерными играми, тем выше уровень сформированности навыка согласования действий в процессе организации и осуществления сотрудничества;

- чем сильнее выражена увлеченность компьютерными играми, тем ниже уровень сформированности умения ориентироваться на собеседника с учетом его позиции и эмоционального состояния;
- чем сильнее выражена увлеченность компьютерными играми, тем ниже уровень сформированности навыка передачи, восприятия и интерпретации информации в условиях межличностного взаимодействия со сверстниками.

Экспериментальная база исследования: государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа с. Подстепки, учащиеся 4 классов в количестве 100 человек.

Структура работы соответствует логике исследования и включает в себя введение, две главы (теоретическую и экспериментальную), заключение, библиографический список, приложение.

Результаты апробации:

Материалы исследовательской работы были представлены на следующих научных конференциях:

1. XXXLL Рождественские образовательные чтения Тольяттинской епархии, доклад на тему «Цифровые технологии в современном обществе: православный взгляд», декабрь 2022 года, II место.
2. Международная научно-практическая конференция «Роль науки и образования в модернизации и реформации современного общества», доклад на тему «Цифровая аддикция в современном обществе: православный взгляд», июнь 2023 года, I место.
3. XLVI International Multidisciplinary Conference «Recent Scientific Investigation», SOCIALIZATION OF PRIMARY SCHOOL CHILDREN IN A DIGITAL ENVIRONMENT, Primedia E-launch LLC. Shawnee, USA, 2023.
4. XXXLLL Рождественские образовательные чтения Тольяттинской епархии, доклад на тему «Изучение увлеченности компьютерными

играми младшими школьниками и развитие их коммуникативной компетентности», декабрь 2024 года, сертификат участника.

5. Международная молодежная научно-практическая конференция «Поволжский фестиваль науки», доклад на тему «Профилактика увлеченности компьютерными играми в младшем школьном возрасте», март 2025 год, сертификат участника.

Результаты исследования отражены в научных статьях:

1. Мелкова А.А. Цифровые технологии в современном обществе: православный взгляд // Педагогический форум. - №6. – 2022. С.35-39.
2. Мелкова А.А. Социализация младших школьников в условиях цифровой среды // Поволжский вестник науки. - №4. – 2023. С. 48-53.
3. Мелкова А.А. Изучение увлеченности компьютерными играми младшими школьниками и развитие их коммуникативной компетентности // Поволжский вестник науки. - №5. – 2024. С. 44-51.
4. Мелкова А.А. Негативные последствия чрезмерной увлеченности компьютерными играми на развитие детей младшего школьного возраста // Вестник науки. - №6. – 2024. С. 815-823.

Глава 1 Теоретические аспекты проблемы взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и развития коммуникативной компетентности младшего школьника

1.1 Особенности развития коммуникативной компетентности детей младшего школьного возраста

Для определения понятия коммуникативной компетентности целесообразно вначале рассмотреть понятие «компетентность», понимаемое различно в различных сферах науки, а также определить контекст, в котором данное понятие используется в рамках данного исследования.

Понятие «компетентность» – широко используемая категория для описания личной и профессиональной жизни человека в самых разных сферах, начиная от межличностного общения и заканчивая политической деятельностью.

Следует отметить, что уже при переводе слова «competence» равноценно существуют два русских перевода-кальки: «компетентность» и «компетенция», которые вызывают осложнения в понимании и споры в их правильном использовании.

В «Словаре иностранных слов» компетенция трактуется как круг вопросов, в которых личность обладает познаниями и опытом, а «компетентность» – как обладание компетенцией [30].

Н.И. Алмазова раскрывает компетентность как качество и способность человека разбираться в какой-либо профессиональной сфере, имеющего в ней теоретический и практический опыт и способного выносить профессиональные суждения [8].

В.И. Байденко характеризует компетентность как способность переводить знания в практическую деятельность, опыт превращать ресурсы в результат деятельности, в конкретный продукт [14].

С. И. Архангельский трактует компетентность как способность к решению профессиональных задач, включающую знаниевый и процессуальный аспект, а также готовность к постоянному обновлению знаний и навыков, обогащающих профессиональный опыт человека [10].

Е.В. Бондаревская под компетентностью в педагогике называет способность к постоянному развитию в условиях специализации знаний и ориентации на узко направленное углубленное знание своей отрасли [19].

Н.Ф. Талызина, ссылаясь на Ж. Перре, приводит трактовку компетентности как способности человека в определенной ситуации мобилизовать свои теоретические знания и практический опыт для решения конкретной задачи [86].

Различая понятия «компетенция» и «компетентность», А.В. Хуторской предлагает разграничивать их следующим образом. Компетенция, по мнению ученого, представляет собой совокупность знаний, умений, навыков и опыта относительно ограниченного круга объектов, систематизированных и используемых для решения практических и теоретических задач. Понятие компетентность более широкое, поскольку охватывает не только указанную совокупность знаний и умений, но и личностное когнитивное и эмоциональное отношение человека к этой компетенции, готовность использовать навыки и испытывать определенную удовлетворенность от решения стоящих задач [95, с. 23].

По мнению И.А. Зимней, поскольку компетенция не может включать скрытые психологические новообразования, предполагается, что они возникли сами по себе, независимо от воли и желания человека, тогда как представляется, что компетенция развивается в рамках систематического обучения и воспитания, однако психологические компоненты играют здесь не последнюю роль, поскольку некоторые из них могут способствовать более успешному усвоению необходимых знаний и развития необходимых умений.

Таким образом, мы видим существующую несогласованность во взглядах ученых относительно понятий «компетенция» и «компетентность»,

причем разночтения существуют даже применительно к форме их возникновения.

Резюмируя, отметим: многие авторы исходят из того, что компетентность формируется постепенно, как совокупность определенных навыков и способностей, компетентностью невозможно владеть, она присутствует как данность, как свойство человека в личной и профессиональной сфере. И хотя компетенция и компетентность реализуются в ограниченной сфере, однако компетенция носит более прикладной характер.

В рамках данного исследования мы будем исходить из того, что компетентность является объединением знаний, навыков, умений, практического опыта и психического отношения человека к определенному явлению или деятельности. Компетентность позволяет человеку успешно и эффективно решать возникающие перед ним задачи и на основании постоянного обновления знаний и прикладного опыта не только выносить экспертные суждения, но и непосредственно решать конкретные задачи. По своей сущностной природе компетентность охватывает практические (навыки, умения, опыт) и нематериальные аспекты (когнитивные, психические) аспекты.

Можно выделить компетентность в профессиональной, социальной и индивидуальной жизни человека, в связи с чем выделяется коммуникативная компетентность, как способность к общению, обмену информацией, восприятию чужого мнения, самопрезентации, когнитивной и эмоциональной обработке информации.

Современное понятие коммуникации произошло от древнегреческого «*koínoia*» и латинского «*communio*». Данные слова обозначали совместную организованную человеческую деятельность преимущественно в политической сфере. Однако в своей основе они подразумевали смысл человеческого взаимодействия в обществе. В прошлом веке понятие коммуникации было введено в научную сферу и используется уже для разных задач, так, появляются понятия «речевая коммуникация», «коммуникативное

действие», «коммуникативное поведение», «коммуникативная революция» и т.д. Данные категории используются, преимущественно, в рамках бихевиоризма. Однако позднее, в середине 20 века, термин «коммуникация» все больше начинает использоваться в психологии как свойство межличностного взаимодействия.

Существует множество подходов и объяснений понятия коммуникации. Так, А.П. Панфилова рассматривает коммуникацию как взаимный способ передачи информации и эмоций, вербальное и невербальное взаимодействие [68].

Для А.А. Леонтьева коммуникация характеризуется не монологичность, а двусторонним характером, когда два участника взаимодействия обмениваются информацией [54], в связи с чем и психику ученый рассматривает как диалогичное образование, рассматривая ее монологичность как недостаток.

Следовательно, мы видим, что основным свойством коммуникативного процесса является его двусторонний характер, когда движение информации идет от одного участника к другому и наоборот.

Вторым важным свойством коммуникации является ее содержательный характер, поскольку многие авторы упоминают не только об информационной составляющей, но и таком аспекте коммуникации, как эмоции и чувства, выражаемые и передаваемые партнерами друг другу. Другими словами, коммуникация содержит не только информационную составляющую, но и эмоционально-чувственный посыл.

Под коммуникативной компетентностью О.Д. Федоров подразумевает свойство личности, которое развилось как совокупность знаний и опыта общения, сформированных навыков и умений. Коммуникативная компетентность, по мнению автора, формируется в результате объединения этих способностей и подкрепляется практическим и эмоционально-чувственным опытом человека [89].

Е.Н. Рябышева определяет коммуникативную компетентность как интегральное личностное качество, обеспечивающее ситуационную адаптивность и свободу владения вербальными и невербальными средствами общения, возможность адекватного отражения психических состояний и личностного склада другого человека, верной оценки его поступков, прогнозирование на их основе особенностей поведения воспринимаемого лица [77, с. 17].

С.В. Недбаева относит коммуникативную компетентность к психологическим образованиям [61], добавляя, что психологическая компетентность включает не только способность общаться, но и также и внутреннее отношение к этому процессу, психологические состояния, сопровождающие процесс общения.

В теории коммуникативной компетентности ее формирование представлено как практическое использование социального знания и социального навыка в рамках межличностного, социального и профессионального общения [45].

В качестве составляющих коммуникативной компетентности человека называются следующие элементы:

- соответствие эмоционально-волевого, когнитивного, поведенческого аспекта ситуации диалога двух людей;
- адекватность используемых человеком коммуникативных паттернов и инструментов ситуации общения и отношениям, сложившимся на момент общения;
- теоретическое знание правил и принципов построения коммуникации и их практическое использование;
- постоянная и своевременная адаптация к изменению коммуникативной связи;
- изменение применяемых инструментов коммуникации в зависимости от изменения ситуации или цели общения;

- психологическая способность выдерживать напряжение, изменение ситуации и готовность к длительному коммуникативному взаимодействию.

В качестве критерия оценки коммуникативной компетентности автор называет удовлетворенность участников общения его процессом и результатами [45].

Л.А. Петровская рассматривает коммуникативную компетентность в рамках субъект-субъектного взаимодействия по поводу организации совместной деятельности. Автор выделяет два уровня коммуникации: операциональный, или технический, и личностно-смысловой, или психологический (что подтверждает выбор понимания компетентности как совокупного образования навыков и умений и смысловой основы) [70].

А.К. Болотова определяет коммуникативную компетентность как совокупность внутренних когнитивных и психических ресурсов, чтобы выстраивать коммуникативное взаимодействие в рамках разного рода общения [18].

Критерием эффективности общения по А.К. Болотовой будет:

- возможность рефлексии по поводу общения, т.е. объективной оценки процесса общения и его результативности;
- способность постановки цели общения и организации своих действий таким образом, чтобы последовательное решение задач в общении привело к поставленной цели;
- способность при необходимости изменить цель общения без серьезных внутренних противоречий.

Структура коммуникативной компетентности представляет собой совокупность элементов и их внутренних связей, обеспечивающих реализацию коммуникативной потребности человека [28, с. 74]. Обращаясь к ней, отметим, что здесь также существуют разночтения относительно элементов или компонентов данного образования личности.

Г.А. Ковалев выделяет в коммуникативной компетентности:

- теоретические знания и навыки в сфере языкознания;
- непосредственно коммуникативные навыки, которые включают две подгруппы: продуктивные навыки для передачи информации и рецептивные – для восприятия [5].

Е.В. Филатова в структуру коммуникативной компетентности включает:

- теоретический аспект – знания (принципы и правила построения диалога, порядок межличностной коммуникации);
- опытные умения (умение выстраивать общение, поддерживать связь, близость, выдерживать конфликтные ситуации, умение говорить и слушать);
- личностные качества (эмоциональный интеллект, эмпатия, экстраверсия, толерантность) [91].

Л.А. Колмогорова выделяет следующие содержательные компоненты коммуникативной компетентности:

- когнитивный (набор знаний о правилах и принципах построения коммуникации);
- ценностно-смысловой (предполагает некое общее единство менталитета, ценностей и смыслов, понимаемых собеседниками);
- личностный (психическое отношение к себе и партнеру по общению, учет интересов участников диалога, способность интегрировать различные точки зрения, обрабатывать их и выстраивать диалог согласно сделанным выводам);
- эмоциональный (чувственно-эмоциональный опыт общения, способность различать и воспринимать собственные эмоции и эмоции собеседника, делать на основе этого выводы);
- поведенческий (способность постановки цели и задач общения, использование имеющегося опыта общения, корректировка поведения, учет контекста общения) [88].

Можно заключить, что в структуру коммуникативной компетентности авторы включают различные элементы, при этом все их можно разделить на две группы:

- внешние практические навыки и умения (инструментальные навыки, опыт взаимодействия, определенные коммуникативные техники);
- внутренние смысловые психологические аспекты (когнитивное и психическое отношение, понимание роли и ценности общения, личностные качества).

Формирование коммуникативной компетентности происходит путем объединения теоретических знаний о межличностной коммуникации, личностных характеристик (темперамент, акцентуация), опыта общения, в рамках которого происходит апробация инструментов общения, выводятся и закрепляются собственные эффективные схемы взаимодействия.

На развитии коммуникативной компетентности у детей младшего школьного возраста увлеченность компьютерными играми сказывается неоднозначно. С одной стороны, дети, погруженные в компьютерные игры, общаются с другими игроками, расширяют свой круг единомышленников, с другой стороны, виртуальное общение не равноценно живому общению, оно сокращает, а не обогащает словарный запас – вместо грамотного построения высказывания и умения точно выразить собственную мысль реальные слова зачастую заменяются символами и условными обозначениями. Именно в период младшего школьного возраста дети впервые активно изучают виртуальный мир, развивается увлеченность компьютерными играми, а родительский контроль к концу данного возрастного периода часто сокращается. Данный факт отражает особенности развития коммуникативной компетентности младших школьников, увлеченных компьютерными играми.

Следует учесть, что младший школьный возраст представляется сложным периодом, поскольку сопровождается серьезными психофизиологическими и социальными изменениями в жизни ребенка. Данный возрастной этап связан с серьезными психофизиологическими

изменениями организма, на которые накладываются изменение социального статуса ребенка, начало нового жизненного этапа, появление новых обязательств. В новых условиях ребенку требуется активно формировать и развивать навыки и умения, прежде всего, навык коммуникации, необходимый для обучения, взаимодействия с новыми для ребенка людьми, как сверстниками, так и взрослыми. От того, насколько успешно он сможет пройти этап взросления, насколько эффективно будут усвоены знания, сформированы навыки и умения, зависит его успешность на следующих этапах обучения и во взрослой жизни. Таким образом, необходимо раскрыть особенности данного возрастного этапа с точки зрения развития коммуникативной компетентности.

Обращаясь к психофизиологическим особенностям возраста детей начальной школы, можно отметить, что на данном этапе идет дальнейшее физическое и психофизическое развитие, активно развивается головной мозг, появляется неустойчивость в умственной работоспособности, повышается утомляемость, нервно-психическая ранимость, наблюдается неспособность длительного сосредоточения, развивается словесно-логическое мышление, умение рассуждать. У ребенка возрастает возбудимость, эмоциональность. Познавательная деятельность по-прежнему остается ведущей, возникает новый вид учебного мотива – мотив самообразования, что выражается в активном интересе к дополнительным источникам знаний, на первом месте оказывается потребность понимания смысла обучения «для себя» [25, с. 13]. Появляются следующие центральные личностные образования: произвольное саморегулирование поведения и деятельности, возникновение рефлексии, анализ и умение строить внутренний план действий, ориентированность на группу сверстников [7, с. 20].

Важным для школьной деятельности является развитие произвольного внимания, когда учащийся приобретает навык концентрации и удерживания непроизвольного внимания на определенных объектах. Однако длительность такой сосредоточенности может привести к переутомлению [43, с.

8].Е.И. Рассказова и Г.У. Солдатова обратили внимание в коллективном исследовании «Рожденные цифровыми: семейный контекст и когнитивное развитие» на то, что дети, которые часто играют в компьютерные игры, сосредоточенные на игре, на достижении нового уровня, во-первых, перенапряжены, по сути, принуждают свое внимание, зрение и слуховые ощущения быть направленными на многократную смену действий в одном феномене (игровом действии), что противоречит естественным факторам и биологическому режиму, смене нагрузки и отдыха. Во-вторых, чрезмерные нагрузки в сосредоточении приводят к тому, что реальное сосредоточение резко снижается, ребенок становится неусидчивым и очень эмоциональным.

В рассматриваемый период младший школьник переходит с позиции «я хочу» на позиции «надо», «должен». Этому способствует руководство взрослых, школьный распорядок, а также укрепление нервной системы и стабилизация нервно-психических процессов. Стоит обратить внимание также на увлечения детей, особенно на то, насколько ребенок увлечен компьютерными играми: согласен он прочитать и обсудить книгу, уделяет ли время на классические настольные игры, проводит ли время на улице, или при всем этом, чаще ребенок рассказывает об успехах в компьютерных играх, новых достижениях, разнообразии компьютерных игр.

Период младшего школьного возраста является важным с точки зрения развития регулятивных, познавательных, личностных и коммуникативных действий, лежащих в основе всей деятельности человека, начиная от освоения новых знаний и заканчивая взаимодействием с окружающими. Системное формирование навыков коммуникации имеет в этот период особое значение, поскольку именно общение и построение диалога в младшем школьном возрасте для ребенка выходит на первый план.

Важными умениями у детей младшего школьного возраста, с точки зрения формирования коммуникативной компетентности, являются следующие:

- работать в парах, группах, общаться и взаимодействовать;

- формулировать несложные, но целостные речевые высказывания;
- понимать эмоции других и правильно выражать свои.

В начальной школе происходит активная социализация личности ребенка. На взгляд И.В. Шаповаленко, в младшем школьном возрасте происходит важное изменение, касающееся сферы отношений со сверстниками [98]. По мнению Е.О. Смирновой и В.М. Холмогоровой, общение и отношения детей проходят сложный путь развития. Важным новообразованием личности ребенка становится ощущение себя как личности, позиционирование себя по отношению к окружающим, оценивание себя. Ребенок приходит к пониманию, что он часть социума, он взаимодействует с окружающими, при этом у каждого члена общества есть определенная социальная роль: учитель учит, ученики выполняют задания, директор руководит школой и т.д. Ребенок задумывается о своей роли, начинает ее пробовать, изучать. Для младшего школьника важно подтверждение правильности его выводов о себе, ему нужна поддержка, объяснение, за которыми он идет к учителю, родителям, близким родственникам. Здесь важно, чтобы реально существующая роль ребенка: ученик, сын или дочь, друг – не была подменена другими понятиями, свойственными обозначениями в компьютерных играх, также роль должна соответствовать биологическому возрасту, а не «человек-паук», «шеф» и др. Социальная роль должна проявляться в коммуникативном взаимодействии со сверстниками и взрослыми [25, с. 21].

Рассматриваемые особенности должны учитываться в личностном плане и в рамках взаимодействия ученика со школьным социумом, взрослыми и сверстниками.

Формирование коммуникативной компетентности в младшем школьном возрасте у детей, увлеченных компьютерными играми, как отмечает Л.А. Колмогорова, должна включать аспекты: «когнитивный, ценностно-смысловой, личностный, эмоциональный и поведенческий аспект» [85].

Коммуникативная компетентность, как было показано ранее, содержит инструментальную, или операциональную, составляющую, а также личностно-смысловую, или психическую, поэтому деятельность педагога по формированию коммуникативной компетентности младшего школьника должна включать:

- когнитивный аспект (предполагает получение школьником знаний о сущности общения, его важности и ценности для получения знания, развития личности; охватывает получение знаний о порядке и принципах межличностного общения);

- ценностно-смысловой аспект (формируется как понимание практических знаний о ценности общения в ходе взаимодействия школьника со взрослыми и сверстниками, включает навык, умение и желание обсуждения интересов, формирование круга близких участников общения, но также и восприятие участников, имеющих отличное от собственного, мнение);

- личностный (предполагает формирование личного отношения школьника к общению, находится под влиянием собственных генетически определенных факторов, а также воспитания и стиля общения в семье и среди близких взрослых);

- эмоциональный (предполагает теоретический и практический аспект понимания и восприятия эмоций, распознавания их и принятия (своих и чужих), а также способность их регулирования);

- поведенческий (формируется на основе опыта социального и межличностного общения в рамках школы и вне школьной деятельности, затрагивает обратную связь от участников коммуникации, комментарии сторонних субъектов, объяснение от преподавателя сложных коммуникативных ситуаций, коллективное обсуждение коммуникативных трудностей) [8].

На этапе начального образования школьник получает теоретические знания о коммуникации и на основе опыта социального и межличностного взаимодействия с окружающими людьми интегрирует теоретические знания с

практическими навыками, формируя умение общаться, представлять себя, передавать и получать информацию, оценивать информацию содержательно и на предмет контекста, рефлексировать о своей роли в общении и воспринимать личность другого в диалоге, организовывать целенаправленное общение для решения практических задач и для развлечения.

Учитывая сказанное, современная общеобразовательная школа предъявляет высокие требования к уровню и качеству развития личности школьника. Так, Федеральный государственный образовательный стандарт общего начального образования устанавливает, что в условиях урочной (уроки русского языка, литературного чтения, родного языка и др.) и внеурочной деятельности у младших школьников будут сформированы такие метапредметные образовательные результаты, как универсальные коммуникативные действия [1]. ФГОС НОО называет в качестве результата обучения в начальной школе формирование таких коммуникативных действий, как общение (восприятие и передача информации устно и письменно, общение посредством вербальных и эмоциональных аспектов, уважение и восприятие чужого мнения и т.д.) и способность к совместной деятельности (способность к организации совместной деятельности, выполнении руководящих и исполнительских функций в совместном проекте, способность оценивать свой вклад в общее дело и т.д.).

В данном случае универсальные коммуникативные действия являются теоретической основой для формирования и развития коммуникативной компетентности, поскольку сами по себе без личностных аспектов и необходимого коммуникативного опыта значения они не имеют.

В более широком представлении коммуникативный навык можно представить как компетенцию младшего школьника, посредством которой он выстраивает коммуникативные связи с окружающими, постигает окружающий мир, усваивает новые знания.

Как и любой психофизиологический процесс, формирование коммуникативной компетентности не всегда происходит поступательно и

гладко. Проблема коммуникативных трудностей, возникающих в детском возрасте, в психологии относится к разряду наиболее сложных. Трудности межличностного общения становились объектом специальных исследований таких отечественных и зарубежных психологов, как Д. Кати, Л. Ли, Г. Лассвель, М. Андерсон, Е. С. Кузьмин, Б.Д. Парыгин, Б.Ф. Ломов, Н.Л. Коломинский, Е. А. Климов и др. Большинство ученых сходится во мнении, что, чаще всего, трудности ребенка в общении со сверстниками вызваны нарушениями процессов формирования эго-идентичности и протекания нормативного кризиса [63].

А. Г. Самохвалова [79] и В.И. Кашницкий [42] выделяют три уровня факторов возникновения причин коммуникативных трудностей:

1. Микроуровень. Этот уровень включает в себя биологические, а именно ограниченные возможности здоровья; одаренность или отставание в развитии; синдром дефицита внимания и гиперактивность; особенности темперамента ребенка [80] и диспозиционные факторы, то есть соотношение личностных черт, качеств, которые сформировались во время социализации;

2. Мезо-уровень. В этот уровень входят средовые факторы такие, как разрушительное или недостаточное влияние семьи и близкого социального окружения на умение ребенка общаться, разного рода аддикции;

3. Макроуровень. На этом уровне находятся факторы социокультурного характера: деструктивное влияние общества и культуры на формирование межличностных отношений ребенка.

Коммуникативные трудности имеют специфические особенности. Так, процесс коммуникативного развития осложняется разного рода акцентуациями, высокой эмоциональной чувствительностью, заниженной самооценкой, которые осложняют развитие навыков межличностного общения.

Таким образом, под коммуникативной компетентностью в рамках данного исследования будем понимать интегральное личностное качество, обеспечивающее ситуационную адаптивность и свободу владения

вербальными и невербальными средствами общения, возможность адекватного отражения психических состояний и личностного склада другого человека, верной оценки его поступков, прогнозирование на их основе особенностей поведения воспринимаемого лица.

В ходе формирования личности человека процесс освоения коммуникативного взаимодействия является определяющим для успешности всей его дальнейшей жизни. Поэтому формирование коммуникативной компетентности является важным, с точки зрения педагогов, и является неотъемлемой частью воспитательного процесса начального образования.

Коммуникация как способ взаимодействия людей между собой, способ не только передачи информации, но и передачи чувств, эмоций, переживаний, может быть сложным и непредсказуемым, что требует внимания со стороны педагогов. У детей, увлеченных компьютерными играми, эмоциональное взаимодействия или отдельные реакции особенно выражены. Данную особенность необходимо учитывать при воспитательном процессе.

В условиях начальной школы формирование коммуникативной компетентности происходит путем объединения теоретических знаний о межличностной коммуникации, личностных характеристик (темперамент, акцентуация) и опыта общения, в рамках которого происходит апробация инструментов общения, выводятся и закрепляются собственные эффективные схемы взаимодействия.

При формировании коммуникативной компетентности следует учитывать межличностные коммуникативные барьеры, которые проявляются как трудности прогнозирования развития событий, неумение предвидеть развитие конфликтной ситуации, сложности в оценке эмоционального состояния собеседника. Серьезную проблему в настоящее время представляет вовлеченность младших школьников в использование цифровых технологий, что, по мнению исследователей, значительно ограничивает их коммуникативный опыт и снижает вероятность успешного развития навыка взаимодействия со сверстниками и взрослыми.

1.2. Увлеченность младших школьников компьютерными играми как психолого-педагогическая проблема

Современный высокотехнологичный мир предлагает человеку множество способов облегчить жизнь, избавляя его от тяжелого физического или монотонного труда, освобождая время для творчества, обучения, общения, саморазвития и созидания. Однако зачастую высокие технологии начинают при избыточном их потреблении вредить человеку. Кроме практического использования Интернета (поиск информации, выстраивание социальных связей, обучение и т.д.), дети младшего школьного возраста играют в онлайн игры, которые объединяют игру и общение участников [74]. Согласимся с Г. Кристелл в том, что погружение в цифровые технологии и отрыв от реальной жизни может стать формой деструктивного поведения, проявляющегося в стремлении к уходу от реальности путем постоянной фиксации внимания на определенных видах деятельности, например, компьютерных играх [48].

Увлеченность компьютерными играми как фактор, влияющий на развитие ребенка, негативные и позитивные аспекты данного явления привлекают особое внимание ученых. При этом, поскольку игра – понятие общенаучное, в зависимости от того, где используется (философия, педагогика, психология, социология или теория искусства), оно имеет разные толкования [57].

По сути, это идеализированный мир, в котором существуют определенные правила, более конкретизированные для каждого вида игр. Положительным аспектом игр является то, что в игре человек удовлетворяет инстинкт познания, тренирует свою способность предугадать ту или иную ситуацию, социальные или двигательные навыки, а также может отвлечься от своих повседневных проблем (развлечение). Коллективные игры развивают

коммуникативные навыки, навыки самоорганизации, лидерские качества, способность анализировать ситуацию, планировать и координировать действия участников. Сказанное касается как обычных, так и компьютерных игр.

Проблему широкой увлеченности детей компьютерными играми начали исследовать в 80-х гг. XX в. Впервые этой проблемой занялись зарубежные социологи, педагоги и психологи М. Шоттон, Ш. Текл, Т. Больбот. Они установили, что уход из реального мира в виртуальный может выражаться в появлении трудностей коммуникативного характера, что мешает несовершеннолетним адаптироваться среди сверстников [50].

Ф. Флорес, наоборот, исследуя увлеченность компьютерными играми, рассматривала ее как альтернативу преодолению трудностей в отношениях [92], поскольку в коллективных играх участники развивали межличностное общение, учились четко и лаконично передавать друг другу информацию, координировать свои действия согласно действиям других участников.

Интерес к влиянию фактора увлеченности несовершеннолетними компьютерными играми на их социальное и психологическое развитие наблюдается и в отечественной прикладной научной сфере.

По результатам анкетного опроса, проведенного М.С. Ивановым, 80% учащихся начальной школы увлекаются компьютерными играми, причем многие увлекаются достаточно серьезно: к возрасту 10-12 лет игроки имеют опыт 4–6 лет, т.е. они начинают играть со среднего и старшего дошкольного возраста [36]. Между тем, в ряде исследований было показано существенное влияние компьютера на снижение интереса к чтению и общению со сверстниками за счет их вытеснения «общением с компьютером», снижение фантазии и способности создавать собственные визуальные образы, на развитие эмоциональной незрелости, безответственности, снижение эффективности некоторых видов памяти (М. Коул, Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский, В.Н. Сонькин, О.В. Стукова, Ю.В. Фомичева, А.В. Федоров, А.Г. Шмелев, С.А. Шапкин).

Несомненным остается тот факт, что символическое содержание, представленное в компьютерных играх, оказывает сильное воздействие на развитие личности современного ребенка, влияет на социально-психологическое здоровье детей, способность освоения ими новых знаний, умений и навыков [7].

Учеными отмечается связь между особенностями нейронной системы ребенка и высоким риском возникновения склонности к компьютерным играм. Многочисленные исследования показывают, что изначально низкий уровень гормона-нейромедиатора дофамина побуждает человека к поиску легких способов его получения, так формируется зависимость от компьютерных игр или поиска интересной информации в сети Интернет [94].

Б. Кнутсон установил, что дофамин отвечает за предвкушение награждения (именно в этом и состоит его эволюционная роль мотиватора, который побуждает человека двигаться к своей цели), поэтому становится очевидной причина высокой популярности компьютерных игр – они предоставляют множество легких побед, держат игрока в постоянном напряжении и ожидании награды, побуждая снова и снова заходить в игру и проходить новые уровни [67].

Влияние чрезмерной увлеченности компьютерными играми на формирование личности младшего школьника и его коммуникативные навыки неоднозначно и сложно. С одной стороны, интернет-коммуникации увеличивают количество коммуникативных партнеров. Так, обзор литературы показал, что отмечаются как положительные, так и отрицательные стороны общения, опосредованного сетью Интернет. В зарубежных исследованиях учеными говорится о позитивном влиянии интернет-коммуникаций в самораскрытии, самореализации личности человека, благодаря анонимности, отсутствию прямого зрительного контакта. Это тот же опыт, получаемый в киберпространстве, способствующий самоактуализации личности человека.

Исследования зарубежных психологов многопользовательских онлайн-игр на примере показали, что участники испытывают чувство общности,

социальной поддержки и социальной идентичности. В игре они получали большую эмоциональную поддержку и даже заботу[93].

Преимуществом компьютерных игр становится то, что они становятся своеобразной компенсацией коммуникативных неудач, компьютерные игры позволяют справляться с негативными эмоциями, одиночеством, отвлекают от проблем. С. Каплан говорит о мотивах участия в онлайн и оффлайн-играх как о способе снятия стресса, отрицательного настроения, депрессии и т. д. [101].

К отрицательным факторам влияния общения посредством Интернет-коммуникаций как отечественные, так и зарубежные исследователи относят возникновение зависимости [85]. Подмена реального общения виртуальным происходит на фоне внутреннего дискомфорта и напряженности взаимоотношений с окружающими.

Личностными особенностями, провоцирующими трудности в общении и одновременно являющимися результатом этих трудностей, являются высокий уровень интроверсии, нейротизм, негативизм и негативная коммуникативная установка, низкий уровень общительности [24]. Важную роль играет низкий уровень эмпатии, в совокупности с вышеперечисленными особенностями, затрудняющий установление эмоционально близких отношений.

А.Е. Войскунский отмечает, что частое и долгое участие в компьютерных играх приводит к привыканию, эмоциональной привязанности человека к тем ощущениям и чувствам, которые дарит компьютерная игра [22].

Н.В. Чудова выделяет у младших школьников, много времени посвящающих компьютерным играм, ряд специфических черт:

- трудности принятия собственного тела,
- склонность к интеллектуализации, негативизму;
- эмоциональную напряженность, необщительность, чувство одиночества;
- заниженную самооценку;

- гиперболизированные представления об идеальном «Я»;
- склонность к уходу от проблем и избеганию ответственности;
- существование одной или более фрустрированных потребностей [96].

Как следствие, происходят изменения в личностной, социальной и межличностной сферах.

С.В. Толстая отмечает возникновение сложностей в социализации ребенка, адаптации к школьному обучению, сокращению социальных контактов в ситуации, когда в его интересах преобладают компьютерные игры [87]. Такие дети с трудом вступают в контакт и поддерживают долговременные связи, для них представляет сложность одновременно общаться более чем с одним сверстником. Дети предпочитают выбрать одного друга и общаться только с ним.

Р.В. Овчарова отмечает, что компьютерные игры не позволяют детям проводить время вместе в периоды отдыха от обучения. Так, если раньше на переменах школьники общались, обсуждали свои личные вопросы, обменивались мнением, то сейчас время на перемене они проводят за гаджетами. Как правило, каждый играет поодиночке, либо один ученик играет в компьютерную игру на смартфоне, а несколько товарищей наблюдают за этим. Такую коммуникацию сложно назвать продуктивной с точки зрения межличностного взаимодействия и повышения коммуникативной компетентности [66].

В своем исследовании К.В. Вынту отмечает, что для младшего школьного возраста характерно межличностное общение, учеба, внеурочная деятельность, в рамках которых ребенок учиться взаимодействовать на межличностном и социальном уровне, однако в ситуации, когда в жизни младшего школьника возникает смена приоритетов, в частности, начинают преобладать интересы, связанные с компьютерными играми, общением в социальных сетях, серфингом в сети Интернет, это напрямую отражается на качестве коммуникации ребенка. Общение детей характеризуется негативными проявлениями, в том числе, враждебностью, негативизмом,

обидчивостью, чаще всего межличностное общение сводится к минимуму [24].

Л.Н. Никитина связывает с погружением в компьютерные игры такие формы поведения, как отклонения в построении социальных связей и общении, уход из дома, навязчивый страх преследования, делинквентное поведение [62].

В.Д. Белкина указывает на высокую вероятность возникновения затруднений в межличностном общении у младших школьников, которые играют в компьютерные игры в ущерб общению, учебе и играм, не связанным с компьютером и сетью Интернет [15].

В исследованиях влияния компьютерных игр отмечается негативное влияние игр с агрессивными элементами на поведение несовершеннолетних. Так, согласно теории социального научения, компьютерные игры с элементами насилия, агрессивным поведением персонажей, могут повлечь воспроизводство ребенком такого поведения в реальной жизни [7].

В последнее время все большую озабоченность у общественности вызывают игры с насилием, становящиеся все более и более реалистичными и садистскими (например, в финале игры «MortalKombat» игроки вырывают друг у друга позвоночники, сердца, насаживают друг друга на копья, замораживают и воруют души в честном (и не совсем) поединке один на один). Основной сюжет таких игр – войны и битвы [41]. В качестве примера агрессивных игр можно также назвать Геншин, Контр-Страйк, Хонкай Стар Рейл, Майн Крафт, Аут ласт, Хит мен, Робокон, Бетмен, Катана Зиро, игры с виртуальными очками, где игроки убивают друг друга.

Исследователи построения компьютерной игровой коммуникации отмечают чрезмерную агрессивность и демонстрацию сцен насилия, вызывающих привыкание и нормализацию подобных явлений [44].

Также учеными отмечается, что игроки могут повторять поведение персонажа в игре, вербально и действиями продуцировать агрессивное поведение, повторяя то, что они неоднократно видели в игре [31].

На практике сказанное могло бы подтвердиться заявлениями несовершеннолетних правонарушителей о том, что на совершение того или иного проступка их натолкнули компьютерные игры, однако такая ситуация видится как способ избежать ответственности и переложить ее на разработчиков игр [74], хотя отрицать негативное влияние на психику жестоких сцен в играх отрицать нельзя.

С другой стороны, отмечается, что компьютерные игры позволяют получить разного рода эмоциональный опыт во время прохождения игры. Так, игрок может отреагировать злость, агрессию, обиду, снять напряжение и в реальной жизни уже вести себя спокойнее [52]. Определенная доля правды в этом есть, однако взаимодействие с компьютерными персонажами, поведение которых алгоритмизировано, не дает того практического опыта взаимодействия, который формируется в реальном общении. Взаимодействие с живыми людьми сложнее, оно непредсказуемо и требует концентрации, проявления внимания, терпения, эмпатии, толерантности, требует постоянного развития, широты взглядов, адаптации и выбора разного рода копинг-стратегий. Всего этого лишен игрок компьютерной игры. Хотя компьютерная игра способствует развитию иных навыков и умений, например, координации действий, логически мыслить, структурировать данные, координировать действия игроков в игре по сети, планировать стратегические действия и т.д.

Вопрос пользы и вреда компьютерных игр для детей младшего школьного возраста очень актуален. Представляется, что сами по себе они не обладают ни признаком вредности, ни признаком полезности, точно так же, как и любой другой предмет. Однако, сочетание определенных факторов может вызвать и вызывает привыкание к игре, агрессию, другие негативные последствия [90].

Психологический анализ игр, наиболее популярных среди детей, показывает, что при длительном общении с такими играми у ребенка может наступить деформация личности в виде проявлений ярких признаков агрессии,

нарушения адаптации в социуме, характерных эмансипационных конфликтов с родителями, а в дальнейшем приводит к неприятию авторитарных фигур, так как сюжет подобных игр приводит к инфантильным фантазиям всемогущества, ожиданию неограниченного удовлетворения своих желаний[93]. Постоянное возвращение к игре означает протест, бессознательно агрессивное отношение к реальной действительности, не желающей подчиняться этим фантазиям.

Исследователи игр выработали такое понятие, как «феномен после игровой жестокости». Он означает, что агрессивное поведение игрока обусловлено проявлением некоторых его личностных качеств в благоприятной ситуации. Таким образом, для агрессии необходимо два условия: первое – наличие определенных личностных качеств игрока, которые преимущественно выработались в процессе игровой практики (внутренние признаки) и второе – благоприятные условия (внешние признаки). Если первое условие развивает готовность к агрессии, то второе является ее катализатором [50].

В число внутренних признаков специалисты включают:

- предрасположенность к агрессии, имевшаяся до игровой практики (личностные особенности характера, воспитания и социального окружения младшего школьника);
- агрессивный прайминг (агрессивное состояние, которое сопровождает игрока после того, как игра уже закончилась);
- положительный опыт переноса игровой практики в действительность (стремление решать проблемы и задачи реальной жизни способами, принятыми в игре);
- признаки лабильности сознания (восприятие персонажа как части личности игрока, действие в реальной жизни по паттернам игровой коммуникации);

- деформация сознания под влиянием игр (гиперкомпенсация комплекса неполноценности, десенсибилизация агрессии, повышение тревожности и страха);

- высокий уровень социальной фрустрированности.

Вторым условием являются внешние признаки (жизненные ситуации, располагающие к агрессии, в которых оказывается ребенок). По мнению Ю.И. Кузина, наличие этих двух условий может привести в итоге к криминальной агрессии [49].

Говоря о том, что увлеченность несовершеннолетними, особенно младшими школьниками, компьютерными играми вызывает беспокойство со стороны педагогического сообщества, родителей и общества в целом, необходимо сказать о роли Православной церкви, чьи представители неустанно повторяют о важности соблюдения умеренности и ориентации на духовное и нравственное развитие личности.

Не отрицая важности цифровых технологий в жизни современного общества, представители церкви предостерегают родителей и детей от чрезмерного увлечения компьютерными играми, уводящими человека из реальной жизни, лишаящими его положительного опыта общения с живыми людьми, накопления знаний и формирования необходимых в будущем навыков и умений.

Так, в 2020 году в издании «Православный взгляд» в интервью митрополита Томского и Асиновского Ростислава отмечается, что во всем должна быть мера, всего, что есть в человеческом мире не должно быть чрезмерно много [64].

Священник Игорь Фомин отмечает опасность увлечения компьютерными играми, из-за которых ребенок забывает поесть и отдохнуть, не говоря уже о том, что необходимо выполнять домашние дела и делать уроки. Священник отмечает, что неудержимая страсть к игре ставит человека на путь греха [40].

Протоиерей Федор Бородин отмечает, что компьютерные игры не стоит запрещать, но надо строго контролировать (предлагать детям играть в развивающие игры, в которых нет жестоких сцен). Сам протоиерей разрешает детям играть в компьютерные игры только после того, как они смогут ему объяснить, какое важное качество они сформируют, играя в ту или иную игру [39].

Осознавая опасность увлеченности детей компьютерными играми, священники по просьбе родителей проводят молебны об исцелении детей, рассматривая компьютерные игры как как болезнь [97].

В своей речи 23 сентября 2022 года Патриарх Кирилл отмечал также, что необходимо разграничивать пользу от цифровых технологий и видеть вред, который они могут нанести душе человека [27].

Таким образом, проведя анализ исследований увлеченности детей компьютерными играми в отечественной и зарубежной психологической литературе, можно сделать вывод о том, что школьники, длительно уделяющие время компьютерным играм, чаще имеют затруднения в межличностном общении, им свойственна заниженная самооценка и замкнутость. Ребенок, значительную часть жизни проводящий в игровом компьютерном пространстве, становится его частью, он находит в нем то, чего ему не хватает в реальном мире.

Хотя влияние компьютерных игр на развитие агрессии и повышение конфликтности в научных кругах вызывает споры, поскольку убедительных доказательств данного факта пока не найдено, тем не менее, считается доказанным, что непосредственно после игры ребенок демонстрирует повышенный уровень агрессии, ему сложно воспринимать реальный мир как не виртуальный, также ему сложно отделить свою личность от личности персонажа игры, что дополнительно усложняет процесс социального взаимодействия между ребенком и окружающими людьми. Еще более сложная реакция на вовлеченность в игровой компьютерный мир наблюдается в связи с социализацией детей, развитием межличностного общения. В этой

сфере отмечаются трудности, обусловленные снижением количества социальных контактов, а также снижением навыка коммуникации.

Выводы по 1 главе

В процессе формирования личности человека освоение коммуникативного взаимодействия является определяющим успешность всей его дальнейшей жизни. В связи с этим формирование и развитие коммуникативной компетентности как необходимого условия взаимодействия человека с окружающим миром является важной задачей на этапе начального общего образования.

Изменения психофизиологического характера, происходящие в организме младшего школьника, а также особенности его нового социального статуса, требующие развития новых навыков и компетенций, создают необходимость предпринимать особые усилия для формирования у ребенка коммуникативной компетентности. В начальной школе ученик осваивает теоретические знания о коммуникации и на основе опыта социального и межличностного взаимодействия с окружающими людьми интегрирует теоретические познания с практическими навыками, формируя умение общаться, представлять себя, передавать и получать информацию, оценивать информацию содержательно и на предмет контекста, осознавать свою роль в общении и воспринимать личность другого в диалоге, организовывать целенаправленное общение для решения практических задач и для развлечения.

Причинами коммуникативных трудностей у детей младшего школьного возраста являются:

- подмена реального мира взаимодействия и общения, виртуальным взаимодействием;
- подмена социальной роли;

- перенагрузка, и, как следствие, чрезмерное эмоциональное реагирование.

Проведя анализ исследований увлеченности детей компьютерными играми в отечественной и зарубежной психологической литературе, можно констатировать, что школьники, посвящающие длительное время компьютерным играм, чаще имеют затруднения в межличностном общении, им свойственна заниженная самооценка и замкнутость. Ребенок, значительную часть жизни проводящий в игровом компьютерном пространстве, становится его частью, посредством игры он удовлетворяет потребности, которые не может удовлетворить в реальной жизни, например, потребность ощутить успех, достижение целей, значимость.

И хотя влияние компьютерных игр на развитие агрессии и повышение конфликтности в научных кругах вызывает споры, поскольку убедительных доказательств данного факта пока не найдено, тем не менее, считается доказанным, что непосредственно после игры ребенок демонстрирует повышенный уровень агрессии, ему сложно воспринимать реальный мир как не виртуальный, также ему сложно отделить свою личность от личности персонажа игры, что дополнительно усложняет процесс социального взаимодействия между ребенком и окружающими людьми. Еще более сложная реакция на вовлеченность в игровой компьютерный мир наблюдается в связи с социализацией детей, развитием межличностного общения. В этой сфере отмечаются трудности, обусловленные снижением количества социальных контактов, а также снижением навыка коммуникации.

ГЛАВА 2. Эмпирическое исследование взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и компонентов коммуникативной компетентности детей младшего школьного возраста

2.1 Разработка и реализация программы исследования взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и компонентов коммуникативной компетентности у младших школьников

Практическая часть исследовательской работы проводилась на базе государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области «Средняя общеобразовательная школа с. Подстепки». В исследовании приняли участие учащиеся 4-х классов в количестве 100 человек, из них 55 девочек и 45 мальчиков, средний возраст учащихся 10 лет.

Целью исследования было установить наличие и особенности взаимосвязи увлеченности компьютерными играми младшими школьниками и компонентов их коммуникативной компетентности, которые были выделены в 1 главе.

Гипотеза исследования: между увлеченностью компьютерными играми младших школьников и компонентами их коммуникативной компетентности прослеживается связь, которая проявляется следующим образом:

- чем сильнее выражена увлеченность компьютерными играми, тем ниже уровень сформированности представления о способах выражения своего отношения к сверстникам;
- чем сильнее выражена увлеченность компьютерными играми, тем выше уровень сформированности навыка согласования действий в процессе организации и осуществления сотрудничества;
- чем сильнее выражена увлеченность компьютерными играми, тем ниже уровень сформированности умения ориентироваться на собеседника с учетом его позиции и эмоционального состояния;

- чем сильнее выражена увлеченность компьютерными играми, тем ниже уровень сформированности навыка передачи, восприятия и интерпретации информации в условиях межличностного взаимодействия со сверстниками.

Опытно-экспериментальная работа по установлению связи между увлеченностью компьютерными играми и компонентами коммуникативной компетентности младших школьников включала следующие этапы:

1. Констатирующий этап (диагностический). На данном этапе ставилась задача изучения специализированной литературы с целью подбора необходимых методик для диагностики коммуникативной компетентности младших школьников, а также поиска способа установления количества времени, проводимого школьниками за компьютерными играми. Подобранные методики были применены для проведения диагностической работы.

2. Аналитический этап. На данном этапе собранные в результате диагностики данные были количественно и качественно обработаны, проанализированы и описаны. Далее были сопоставлены результаты диагностики для выявления корреляционной связи между количеством времени, которое уделяют школьники компьютерным играм, и уровнем сформированности компонентов их коммуникативной компетентности.

3. Проектный этап. На данном этапе были разработаны и апробированы рекомендации для учителей начальной школы и родителей учащихся, направленные на развитие коммуникативной компетентности младших школьников с учетом времени, уделяемого компьютерным играм.

Для оценки уровня увлеченности компьютерными играми родителям было предложено зафиксировать время, проводимое детьми за компьютерными играми. Родители могли получить данные с помощью программ, установленных на свой телефон: родительского контроля и специальной статистической программы QualityTime по сбору данных из приложений. Также время, проводимое в приложении, можно было узнать

непосредственно в настройках телефона ребенка. Таким образом, родителям было предложено три разных способа получить данные о времени, проводимом ребенком за компьютерными играми.

После 3х недель работы программы была собрана статистика по каждому испытуемому, что позволило определить, сколько времени дети проводят за играми в течение дня, и разделить всю группу на три категории.

Согласно требованиям санитарных норм и правил, в настоящее время действуют следующие нормативы по использованию компьютеров и компьютерных игр младшими школьниками:

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28: общая продолжительность использования ЭСО на уроке не должна превышать для компьютера для детей 3-4-х классов – 25 минут [2];

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 3 июня 2003 г. N 118: время проведения компьютерных игр с навязанным ритмом не должно превышать 10 минут для учащихся 2-5-х классов [3].

На основании нормативных рекомендаций были установлены следующие критерии:

- нормативное время использования игр, рекомендуемое СанПин – до 10 минут в день (min), что соответствует отсутствию увлеченности детьми компьютерными играми;

- допустимое время использования игр – от 11 минут до 25 минут в день (norm), соответствует предувлеченности детьми компьютерными играми;

- превышенное время, проводимое за компьютерными играми – более 25 минут в день (max), соответствует увлеченности детьми компьютерными играми.

При подготовке к диагностике были выделены критерии оценки уровня сформированности коммуникативной компетентности. За основу критериев оценки были выбраны компоненты коммуникативной компетентности, выделенные Л.А. Колмогоровой [48]:

- когнитивный аспект (включает совокупность полученных школьником знаний о сущности общения, знания о порядке и принципах межличностного общения);
- ценностно-смысловой аспект (включает навык, умение и желание обсуждения интересов, формирование круга близких участников общения, но также и восприятие участников, имеющих отличное от собственного, мнение);
- эмоциональный аспект (включает теоретический и практический аспект понимания и восприятия эмоций, распознавания их и принятия (своих и чужих), а также способность их регулирования);
- поведенческий аспект (реализуется как опыт межличностного взаимодействия школьника со сверстниками и взрослыми на принципах уважительного отношения, а также ориентации на результат).

Для оценки коммуникативной компетентности школьников в соответствии с выбранными критериями были подобраны следующие методики (таблица 1):

1. Опросник межличностных отношений ОМО (автор А.А. Рукавишникова)
2. Методика «Кто прав?» (методика Г.А. Цукерман и др.) [13]
3. Диагностика коммуникативных УУД, 3 класс (автор Е. О. Смирнова)
4. Задание «Совместная сортировка» (автор Г.В. Бурменская)

Таблица 1 – Критерии и показатели сформированности коммуникативной компетентности младших школьников

Критерий	Показатели	Шкала	Диагностические методики
Когнитивный	Знание норм и правил общения и взаимодействия со сверстниками	Низкий / средний / высокий уровни	Опросник межличностных отношений ОМО (автор А.А. Рукавишникова) Назначение: диагностика различных аспектов межличностных отношений и изучения коммуникативных особенностей личности.
Ценностно-смысловой	Обучающийся: - понимает важность позиции собеседника;	Низкий / средний /	Методика «Кто прав?» (автор Г.А. Цукерман).

Критерий	Показатели	Шкала	Диагностические методики
	- может учитывать отличие взгляда другого человека на один и тот же предмет; - учитывает существование разных точек зрения; - умеет проявить свою позицию по вопросу, но при этом проявляет уважение к другой точке зрения.	высокий уровни	Назначение: диагностика способности оценить ситуацию с разных точек зрения, поставить себя на место другого человека.
Эмоциональный	Обучающийся: - умеет понимать эмоции другого человека по выражению лица, макрожестам (поза); - обладает эмпатией; - может объяснить причины эмоционального состояния человека.	Низкий/ средний / высокий уровни	Диагностика коммуникативных УУД (Е.О Смирнова) Назначение: диагностика умения распознавать свои и чужие эмоции, учитывать их в общении.
Поведенческий	Обучающийся: - принимает участие в обсуждении; - соотносит свои действия с действиями партнера; - корректно указывает на ошибки; - адекватно реагирует на критику; - имеет представления об аргументации; - понимает значение контроля и может осуществлять его.	Низкий / средний / высокий уровни	«Совместная сортировка» Г.В. Бурменской Назначение: диагностика способности организовать совместную деятельность, координировать усилия.

Соотношение элементов гипотезы и компонентов коммуникативной компетентности, для которых были подобраны соответствующие методики, представлено в Приложении Б.

Диагностика компонентов коммуникативной компетентности проводилась в течение 2х недель. В проведении диагностики помощь

оказывали классные руководители 4«А» и 4«Б» классов. Диагностика по методике коммуникативные УУД проводилась фронтально с каждым классом отдельно.

В результате подобранные диагностические методики позволили собрать данные об уровне сформированности компонентов коммуникативной компетентности учащихся. На следующем этапе исследовательской работы результаты данной диагностики мы сопоставили с ранее собранными данными относительно времени, проводимого учащимися за компьютерными играми.

2.2. Исследование корреляции степени увлеченности компьютерными играми младших школьников и уровня сформированности компонентов их коммуникативной компетентности

Данные, полученные при диагностике сформированности компонентов коммуникативной компетентности у учащихся, были количественно обработаны и описаны, и далее сопоставлены с результатами, полученными в ходе замеров времени, уделяемого школьниками компьютерным играм.

Согласно собранным родителями детей данным относительно времени, уделяемого школьниками компьютерным играм, более половины испытуемых проводит за играми такое количество времени, которое не превышает нормативного значения для учащихся исследуемой возрастной категории (рисунок 1).

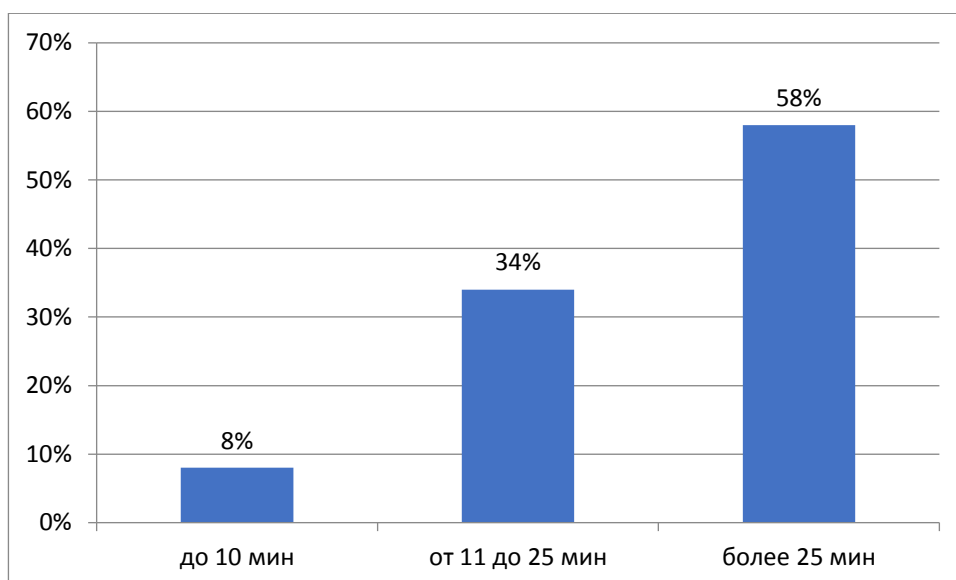


Рисунок 1 -Результат оценки времени, уделяемого школьниками компьютерным играм (%), n=100 (констатирующий этап)

Не более 10 минут в компьютерные игры играют 8% младших школьников, 42% детей играют в игры до 25 минут, еще 58% – играют более 25 минут, эти дети уже злоупотребляют компьютерными играми. В последней категории, следует заметить, не все время дети играют в игры, часть времени посвящается общению в социальных сетях, непосредственно играм посвящается от 25 минут до 1 часа.

Далее мы проанализировали результаты диагностики сформированности компонентов коммуникативной компетентности школьников.

На основе методики «Совместная сортировка» Г.В. Бурменской, был исследован поведенческий аспект (рисунок 2).

Низкий уровень умения координировать совместные усилия в совместной работе показали 16 % детей. В их рисунках не было сходства, в процессе обсуждения рисунков дети либо молчали и принимали позицию партнера, либо начинали спорить и конфликтовать.

Средний уровень умения наладить совместную работу показали 45% детей. В этой группе наблюдается частичное сходство рисунков, в процессе

обсуждения совместной работы предпринимались попытки договориться, дети шли на компромиссы, старались не вступать в спор.

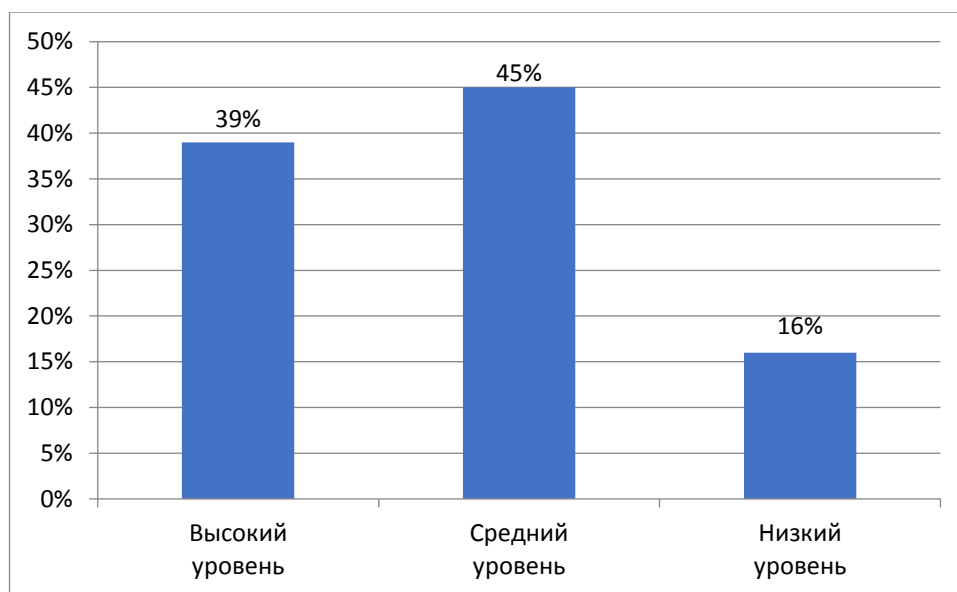


Рисунок 2 - Результат диагностики испытуемых по методике «Совместная сортировка» (%), n=100 (оценка поведенческого аспекта, констатирующий этап)

Высокий уровень способности организовать совместную работу в паре, договориться и найти общее решение поставленной задачи показали 39% детей. В этой группе изначально шло согласование совместной работы, рисунки были похожими, дети смогли выслушать партнера и предложить свои варианты.

На рисунке 3 представлены результаты применения методики «Кто прав?» (ценностно-смысловой аспект).

Дети, показавшие низкий уровень (24% школьников) не могли себя поставить на позицию другого человека, принять его точку зрения, оценить ситуацию с разных точек зрения. Чужое мнение для них однозначно неприемлемо, свою позицию они считали правильной.

В категорию среднего уровня проявления способности оценить ситуацию взаимодействия, решения общей задачи с разных точек зрения, поставить себя на место другого человека вошли 41% детей. Во время обсуждения различных ситуаций дети выдвигали предположения, что правым

может быть и тот, и другой человек, также они соглашались, что можно обсудить правоту обоих участников ситуации, однако обосновать свою позицию, аргументировать, почему такой подход оптимален в общении, они не могли.

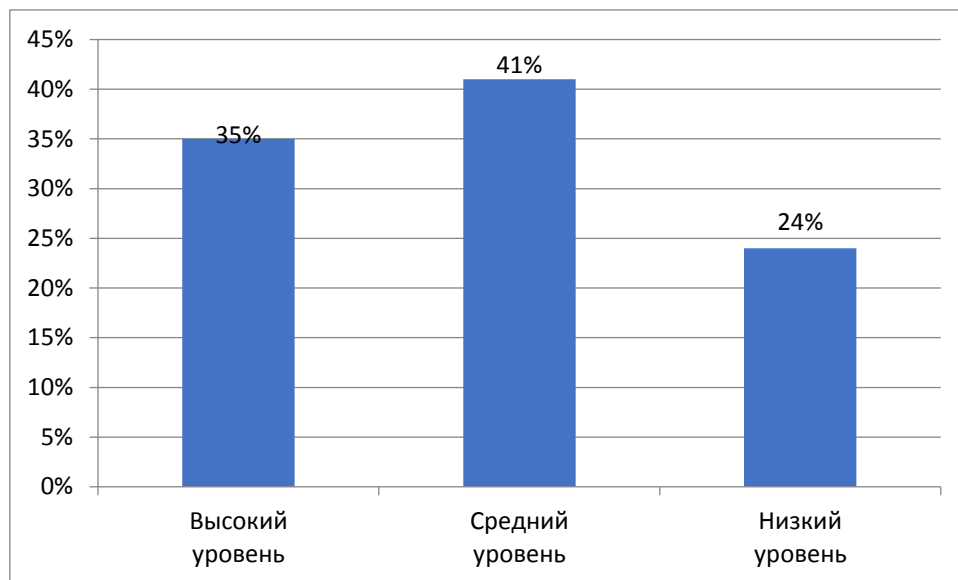


Рисунок 3– Результат диагностики испытуемых по методике «Кто прав?» (%), n=100 (оценка ценностно-смыслового аспекта, констатирующий этап)

Высокий уровень по диагностике показали 35% школьников. Эти дети обсуждали возможность различных точек зрения и понимания правоты в каждой ситуации каждым участником. Некоторые школьники объясняли, что «все люди разные», «у каждого человека свое мнение», т.е. они старались объяснить возможность различных оценок ситуации и их неоднозначность в целом.

На рисунке 4 представлены результаты диагностики коммуникативных универсальных учебных действий (УУД).

Поскольку методика представляет собой батарею заданий, были оценены все коммуникативные УУД, однако в рамках данного исследования нас интересуют задания из блока 2, направленные на оценку понимания испытуемым эмоционального состояния сверстника (эмоциональный аспект).

Понимание эмоционального состояния сверстника на низком уровне у 18% испытуемых. Эти школьники затруднились по картинкам оценить

состояние детей в той или иной ситуации, они выдвигали предположения, которые были неверными.

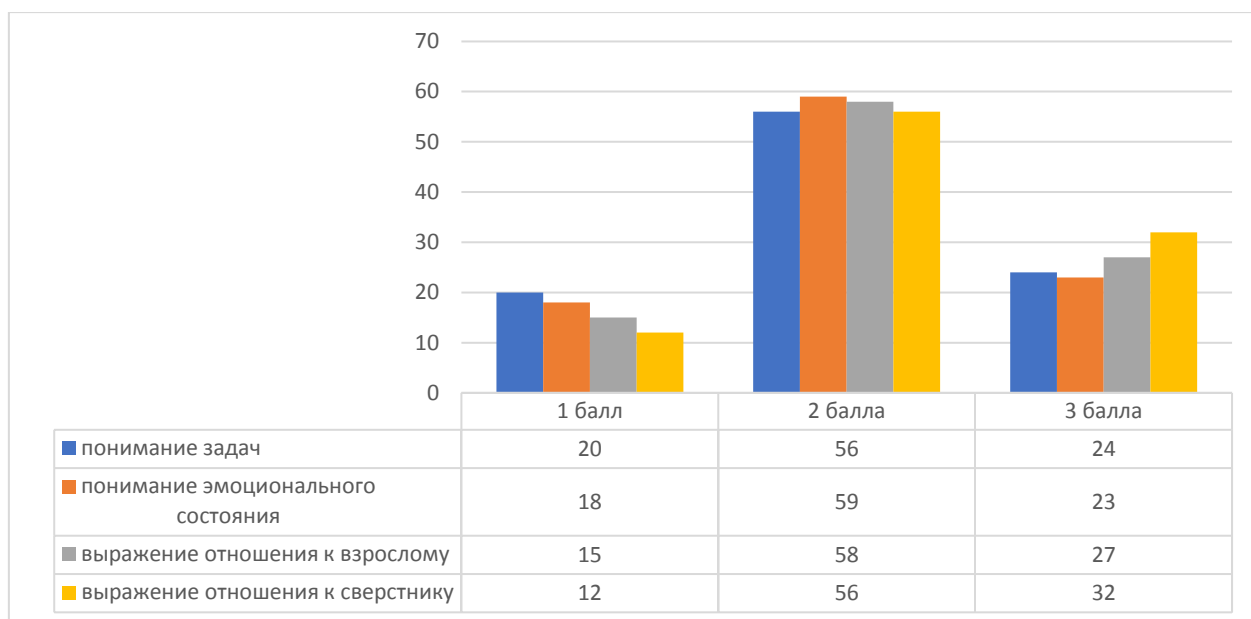


Рисунок 4 - Результат диагностики коммуникативных УУД младших школьников (эмоциональное состояние сверстника) (%), n=100, (оценка эмоционального аспекта, констатирующий этап)

На среднем уровне понимание эмоционального состояния сверстника находится у 59% испытуемых. Эти дети в большинстве случаев, верно, давали оценку эмоционального состояния ребенка на рисунке либо выдвигали предположение о его чувствах.

Высокий уровень различения эмоционального состояния показали 23% испытуемых. Школьники верно указывали не только эмоции, но и могли объяснить, почему ребенок чувствует ту или иную эмоцию, они также характеризовали мотивацию участников ситуации.

Отметим также, что по данной методике мы увидели, что детям легче выразить свое отношение к сверстнику (высокий уровень у 32% в группе) и сложнее выразить отношение к взрослому (27%).

Понимание задач, даваемых взрослыми, также представляет определенные трудности, высокий уровень понимания в группе показали 24% школьников.

По данным методики «Опросник межличностных отношений ОМО А.А. Рукавишникова» мы определили знание правил и норм общения и взаимодействия (когнитивный компонент). (рисунок 5)

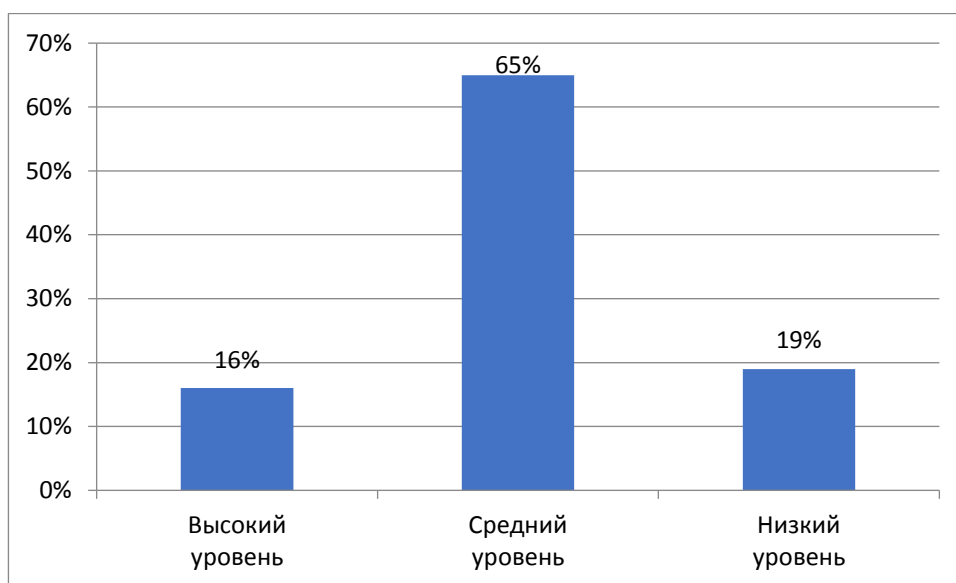


Рисунок 5 - Результат диагностики испытуемых по методике «Опросник межличностных отношений ОМО» А.А. Рукавишникова (%), n=100, (оценка когнитивного аспекта, констатирующий этап)

Низкий уровень по методике «Опросник межличностных отношений ОМО А.А. Рукавишникова» показали 19% учащихся. При работе в парах они не смогли правильно формулировать вопросы, объяснить, что им необходимо для выстраивания рисунка, их рисунок не был похож в итоге на образец, при объяснении они также не могли доходчиво и точно объяснить, что нужно партнеру по заданию.

65% испытуемых показали средний уровень, они задавали вопросы и старались объяснить схему рисунка, но тем не менее, не смогли найти контакт с партнером и точно выполнить упражнение, их рисунок частично совпадал с образцом.

16% школьников показали высокий уровень. Их рисунок соответствовал образцу, они работали спокойно, задавали вопросы, старались уточнить информацию; в роли объясняющего они не сердились, а терпеливо объясняли

и старались помочь партнеру, чтобы у него тоже получился правильный рисунок.

Таким образом, в группе испытуемых был выявлен достаточно низкий уровень сформированности компонентов коммуникативной компетентности. Школьники в целом могут найти общий язык со сверстниками, они способны презентовать себя, стараются взаимодействовать как со сверстниками, так и со взрослыми, однако в ситуациях коммуникационных сложностей для них представляет проблему выйти из ситуации, разъяснить свою позицию, спокойно вести диалог, стараться понять и принять точку зрения другого человека. Часто дети настаивают на своем мнении, что приводит к конфликтам, либо отстраняются и больше не пытаются взаимодействовать с «обидчиком».

Далее для установления взаимосвязи увлеченности детей компьютерными играми и степенью сформированности компонентов их коммуникативной компетентности мы сопоставили показатели количества времени, проведенного за компьютерными играми, и результаты диагностики уровня сформированности коммуникативной компетентности.

Был проведен расчет корреляций между степенью увлеченности компьютерными играми и уровнем сформированности отдельных компонентов коммуникативной компетентности. Сопоставление измеренных параметров для установления связи между ними на основании применения ранговой корреляции Спирмена позволило определить, можно ли сделать вывод о взаимосвязи длительности включения школьников в компьютерные игры и уровнем сформированности компонентов их коммуникативной компетентности.

Для сравнения мы сопоставляли высокий и низкий уровни по методикам диагностики, сравнивая его с нормативным, допустимым и превышенным временем, что соответствовало степени их увлеченности компьютерными играми. Результаты расчета представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Корреляция между уровнем развития компонентов коммуникативной компетентности и увлеченностью компьютерными играми

Уровень развития коммуникативной компетентности	Уровень увлеченности компьютерными играми		
	min	norm	Max
Знание норм и правил поведения в обществе			
Низкий уровень	-	-	
Высокий уровень	-	-	,341*
Умение понимать позицию другого и умение проявить свою позицию по вопросу			
Низкий уровень	-	-	-
Высокий уровень	,367*	-	
Умение понимать эмоции другого и выражать собственные эмоции			
Низкий уровень	-	-	,343*
Высокий уровень	,331*	-	-
Умение организовать совместную деятельность			
Низкий уровень	-	-	-
Высокий уровень	,404**	-	-

*. Корреляция значима на уровне 0,01 (двухсторонняя).

В результате расчета ранговой корреляции r_s Спирмена между степенью увлеченности компьютерными играми и результатами диагностики уровня сформированности компонентов коммуникативной компетентности младших школьников были получены следующие результаты.

Шкала «высокий уровень» по методике «Рукавички» (при $p < 0,01$) коррелирует с уровнем увлеченности компьютерными играми ($r_s = ,341^*$). Данная методика предполагала, что учащиеся смогут сориентироваться и договориться, каким образом им раскрашивать рукавички, чтобы они были симметричными друг по отношению к другу. Очевидно, что ребята, которые часто играют в компьютерные игры, хорошо ориентируются в пространстве, в деталях узора и могут быстро определить, как симметрично зеркально располагать тот или иной цвет. Напротив, школьники, которые не играют в

игры, где необходимо размещать в пространстве детали, строить, располагать какие-то элементы, напротив, хуже справились с заданием.

Шкала «высокий уровень» по методике «Кто прав?» (при $p < 0,01$) коррелирует с отсутствием увлеченности компьютерными играми ($r_s = ,367^*$). Чтобы оценить справедливость ситуации, необходимо иметь социальный опыт взаимодействия людей, например, ребенок участвует в общении родителей, взрослых, слушает, как они рассуждают, сам участвует в разговоре и пытается понять, кто в той или иной ситуации прав или не прав. Такое взаимодействие представляет собой наработку коммуникативного опыта, реализации коммуникативной компетентности. В случае, когда подобного опыта мало или недостаточно, ребенок будет хуже ориентироваться в ситуациях, где необходимо оценить правоту или справедливость того или иного решения или поступка. Поэтому по данной методике у ребят, которые больше интересуются играми, нежели живым общением, результат оказался хуже.

Шкала «высокий уровень» по методике оценки коммуникативных УУД (восприятие эмоционального состояния сверстника) (при $p < 0,01$) коррелирует с отсутствием увлеченности компьютерными играми ($r_s = ,367^*$). Одновременно имеется обратная связь между низким уровнем развития коммуникативной компетентности (распознавание эмоционального состояния) и увлеченностью компьютерными играми ($,343^*$).

При диагностике коммуникативной компетентности мы сравнивали результат по такому показателю, как способность воспринимать и оценивать эмоциональное состояние сверстника. Такой навык развивается при непосредственном общении детей со своими одноклассниками, друзьями по играм, поскольку они в диалоге могут уточнить, что чувствует собеседник в той или иной ситуации, сопоставить информацию и свое восприятие мимики собеседника – так формируется навык понимания чужих эмоций. В ситуации, когда ребенок имеет мало опыта непосредственного общения и посвящает свободное время преимущественно компьютерным играм, ему будет сложнее оценивать эмоции окружающих. В результате сопоставления результатов

диагностики и степени увлеченности компьютерными играми более высокий результат получили школьники, показатель увлеченности компьютерными играми, у которых минимален.

Шкала «высокий уровень» по методике «Дорога к дому» (при $p < 0,01$) коррелирует с отсутствием увлеченности компьютерными играми ($r_s = ,404^{**}$). По данной методике оценивалась способность младших школьников точно и правильно формулировать информацию и передавать ее собеседнику. Как правило, компьютерные игры не требуют от игрока формулировать информацию и устно или письменно ее передавать, обычно игрок выполняет действия молча или выполняет команды компьютера, обмениваясь с ним сведениями, не требующими развернутых ответов. В результате такие дети с трудом формулируют предложения и передают информацию так, чтобы собеседник их понял, они начинают использовать жесты, повторять сказанное, но это не влияет на эффективность выполнения задания. В результате дети, увлеченные компьютерными играми, получили в рамках данной диагностики минимальный результат, а высокий результат показали учащиеся, которые в большей степени общаются со сверстниками и взрослыми.

Таким образом, сравнение таких показателей, как увлеченность компьютерными играми (посредством уделяемого им времени) и уровень сформированность компонентов коммуникативной компетентности, позволило установить:

- у школьников с наличием увлеченности компьютерными играми хорошо развит навык планирования и координации действий;
- знание представлений о способах выражения своего отношения к другим ниже у детей, увлеченных компьютерными играми, чем меньше увлеченность, тем младшие школьники более владеют умениями выразить свои эмоции и умение сотрудничать с другими.
- умение учитывать позицию собеседника, ориентация на собеседника, умение понять эмоциональное состояние собеседника лучше

развиты у младших школьников, которые не увлечены компьютерными играми;

- навык построения общения и передачи информации, навык восприятия и интерпретации информации у младших школьников, не увлеченных компьютерными играми, развиты лучше, чем у тех, кто вовлечен в компьютерные игры.

Следовательно, предположение, что степень вовлеченности в компьютерные игры взаимосвязана с уровнями сформированности компонентов коммуникативной компетентности младших школьников, подтвердилось. При этом было установлено, что такая связь может быть как прямой, так и обратной.

Компьютерные игры развивают определенные навыки, которые требуются в рамках коммуникативного взаимодействия между людьми, однако они не дают практического опыта полноценной реализации коммуникативной компетентности, требуемой в разнообразных реальных ситуациях.

2.3. Разработка программы развития коммуникативной компетентности младших школьников

Работа по развитию коммуникативной компетентности младших школьников представляет собой два самостоятельных направления деятельности, обеспечивающих решение задач повышения уровня сформированности коммуникативных навыков детей и научения эффективно использовать навыки, полученные в компьютерных играх.

Работа по формированию коммуникативной компетентности младших школьников, как было показано ранее, должна включать когнитивный, эмоциональный и деятельностный компоненты:

- младшие школьники должны получить теоретические знания о межличностном общении, способах взаимодействия, значении коммуникации в жизни человека;

- у младших школьников должно быть выработано положительное отношение к коммуникативному взаимодействию со сверстниками и взрослыми;

- необходимо вырабатывать положительный опыт межличностного и социального взаимодействия, чтобы каждый учащийся смог увидеть собственный прогресс и положительные стороны развития собственной коммуникативной компетентности.

Формирование коммуникативной компетентности должно происходить путем объединения теоретических знаний о межличностной коммуникации, развития эмоционального отношения, учитывающего личностные характеристики ребенка (темперамент, акцентуация) и практического опыта общения, в рамках которого происходит апробация инструментов общения, выводятся и закрепляются собственные эффективные схемы взаимодействия.

С учетом психосоциальных факторов риска в ходе данной работы должны учитываться основные направления, нацеленные на информационное просвещение, причем не только детей, но и всех участников педагогического процесса (педагог-психолог (психолог) образовательной организации, родители, учителя, классные руководители), которое заключается в информировании:

- о факторах риска чрезмерного увлечения компьютерными играми, негативно влияющими на формирование опыта коммуникации ребенка;

- о способах воздействия на психику человека компьютерных игр, в зависимости от жанровых предпочтений (необходима пропаганда развивающих игр, игр, способствующих формированию навыков и умений логически мыслить, структурировать информацию, выстраивать коммуникационные связи). Ребенок должен не просто играть, но и понимать, что данная игра делает его лучше, умнее, способнее;

- о процессе формирования компьютерной игровой зависимости и ее последствиями как на психологическом, так и на физическом уровне.

Младшим школьником и их родителям необходимо предоставить рекомендации применительно к использованию электронных устройств, причем не только в отношении игр, но и в целом по их использованию. Данная информация может быть представлена в брошюре в форме комикса для детей либо буклета со статистическими данными для родителей.

Информационное просвещение сотрудников образовательных организаций может быть реализовано за счет лекционных занятий, просмотра научно-популярных и художественных фильмов по данной тематике с последующим дискуссионным разбором на основе полученной информации из курса лекций, практикумов, направленных на закрепление пройденного материала (исследовательские проекты, экскурсии), выступлений специалистов в области психологии, медицины.

Следующим направлением работы по развитию коммуникативной компетентности является формирование ценностно-смыслового образа мира у детей младшего школьного возраста, которое заключается в формировании социальных навыков и стратегий поведения, направленных на:

- раскрытие личностного потенциала ребенка;
- создание условий для дальнейшего развития потенциальных возможностей, способствующих его будущей самореализации и социальному становлению за счет мобилизации личностных ресурсов, развития необходимых навыков и формировании системы целеполагания на фоне творческой атмосферы.

Процесс развития коммуникативной компетентности детей младшего школьного возраста должен строиться с учетом следующих условий и факторов:

- индивидуальные рекомендации должны сопровождаться общими рекомендациями относительно сохранения и поддержания эмоционального здоровья;

- развитие творческого потенциала как совокупность и взаимодействие природных, социальных и субъективных составляющих личности.

В рамках данного блока возможно выявление детей, склонных к игровой зависимости, посредством тестирования, с дальнейшей оценкой рисков и негативных факторов развития такой зависимости, после чего организуется психокоррекционная работа с группой детей, у которых определено, что время, уделяемое компьютерным играм, больше нормативно установленного.

Проведение работы по профилактике зависимости от компьютерных игр позволяет:

- информировать всех участников педагогического процесса и детей о новом виде аддиктивного поведения, рисках и особенностях его формирования с возможными негативными последствиями для психологического и физического здоровья;

- формировать у детей просоциальное поведение и переориентацию на перспективу развития для личностного становления;

- выявлять склонных к зависимости детей для последующего проведения психокоррекционной работы.

Для развития коммуникативных навыков детей предлагается реализация комплекса занятий «Просто о сложном!».

Работа проводится со всеми детьми, которые вошли в исходную выборку, т.к. риск увлечения компьютерными играми в современном мире довольно высок для большинства детей.

Реализация программы развития коммуникативной компетентности детей младшего школьного возраста осуществляется посредством трех последовательно сменяющих друг друга этапов:

1. Психологическое обследование (первичная диагностика);
2. Развивающий этап (цикл из 5 занятий);
3. Повторное психологическое обследование (заключительная диагностика).

Этап первичной психодиагностики был описан в п. 2.1 данного исследования. Дополнительно можно проводить диагностику по методикам, направленным на выявление уровня сформированности коммуникативных умений, уровня общения.

Второй этап – развивающий, представляет собой основу программы и состоит из комплекса занятий с элементами тренинга, направленных непосредственно на решение задач программы. Примерная продолжительность каждого занятия – 35 минут. Программа реализуется в течение 1,5 месяца (1 внеурочное занятие в неделю).

Каждое занятие строится в соответствии с принципом смысловой целостности и имеет следующую структуру:

Структура и продолжительность занятия:

- начало работы в группе – 5-10 минут (ритуал приветствия, упражнение-разминка, поддерживающее групповую атмосферу и фокусирующие внимание, оптимизирующие работоспособность участников);

- основной этап – 15 минут (краткая теоретическая часть в форме заданий; упражнения, игры, практическая отработка приемов, развитие навыков и умений);

- завершение работы – 5-10 минут (рефлексия, обратная связь, ритуал прощания).

Предлагаемая последовательность занятий является моделью, наполнение которой конкретными упражнениями может корректироваться с учетом специфики группы и жизненного опыта участников.

Третий этап – итоговое диагностическое обследование, предполагает организацию ретестирования по методикам, предложенным для первичного исследования. Данный этап направлен на отслеживание эффективности реализации программы, выявление динамики результатов участников занятий.

Учебно-тематическое планирование программы «Просто о сложном!»

№	Тема		В том числе	Форма контроля
---	------	--	-------------	----------------

		Всего часов	Практических, ч.	Теоретических, ч.	
I.	Первичная диагностика	1	1	0	Констатирующий этап
II.	Развивающий блок	10	7,5	2,5	Рефлексия
1.	Занятие 1. «Будем знакомы»	1	20 мин.	15 мин.	Рефлексия
2.	Занятие 2. «Строй»	1	20 мин.	15 мин.	Рефлексия
3	Занятие 3. «Угадай чувство»	1	20 мин.	15 мин.	Рефлексия
4	Занятие 4. «Активное слушание»	1	20 мин.	15 мин.	Рефлексия
5	Занятие 5. «Калейдоскоп»	1	20 мин.	15 мин.	Рефлексия
6	Занятие 6. «Представление героев»	1	20 мин.	15 мин.	Рефлексия
7	Занятие 7. «Это я»	1	20 мин.	15 мин.	Рефлексия
8	Занятие 8. «Антивремя»	1	20 мин.	15 мин.	Рефлексия
III.	Итоговая диагностика	1	1	0	Контрольный этап

Подробное описание предлагаемых занятий представлено в Приложении В.

В рамках реализации программы родителям, педагогам и младшим школьникам раздаются памятки, направленные на информирование и закрепление в памяти правил работы за компьютером, нормативов времени, отводимых для игр, и создания условий для снижения увлеченности компьютерными играми (Приложение Г).

Ожидаемые результаты реализации программы:

- школьники получают теоретические знания о важности общения, обмена информацией, умения выстраивать диалог, взаимодействовать с окружающими по поводу решения разного рода задач;
- школьники будут проявлять более осознанное эмоциональное отношение к процессу общения, своим коммуникативным навыкам и умениям, сверстникам и взрослым как партнерам по общению;
- школьники получают практический опыт межличностного взаимодействия и общения, будут наблюдать за своим поведением в общении,

оценивать навыки и умения, а также воспринимать и оценивать партнера по общению;

- для школьников станет более приоритетным общение в реальной жизни в сравнении с компьютерными играми. Поскольку положительный опыт взаимодействия со сверстниками позволит им почувствовать себя востребованными и значимыми.

Таким образом, в результате реализации программы с учетом рекомендаций будут созданы условия для формирования коммуникативной компетентности у детей младшего школьного возраста, а условия для приобретения реального опыта общения создаст положительное отношение к коммуникациям в реальном мире.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе формирования личности человека процесс освоения коммуникативного взаимодействия является определяющим успешность всей его дальнейшей жизни. В связи с этим формирование и развитие коммуникативной компетентности как необходимого условия взаимодействия человека с окружающим миром является важной задачей на этапе начального общего образования.

Младший школьный возраст представляется сложным и насыщенным для ребенка, поскольку связан с серьезными психофизиологическими изменениями организма, на которые накладываются изменение социального статуса ребенка, начало нового жизненного этапа, появление новых обязательств. В новых условиях ребенку требуется активно формировать и развивать навыки и умения, прежде всего, навык коммуникации, необходимый для обучения, взаимодействия с новыми для ребенка людьми, как сверстниками, так и взрослыми. От того, насколько успешно он сможет пройти этап взросления, насколько эффективно будут усвоены знания, сформированы навыки и умения, зависит его успешность на следующих этапах обучения и во взрослой жизни. Изменения психофизиологического характера, происходящие в организме младшего школьника, а также особенности его нового социального статуса требуют развития новых навыков и компетенций, приложения особых усилий для формирования у ребенка коммуникативной компетентности.

На базе получения начального образования младший школьник накапливает теоретические знания о коммуникации и на основе опыта социального и межличностного взаимодействия с окружающими людьми интегрирует теоретические знания с практическими навыками, формируя умение общаться, представлять себя, передавать и получать информацию, оценивать информацию содержательно и на предмет контекста,

рефлексировать о своей роли в общении и умении воспринимать личность другого в диалоге, организовывать целенаправленное общение для решения практических задач и для развлечения.

На основании анализа результатов исследования увлеченности детей компьютерными играми, представленных в отечественной и зарубежной психологической литературе, можно констатировать, что школьники, уделяющие длительное время компьютерным играм, чаще имеют затруднения в межличностном общении, им свойственна заниженная самооценка и замкнутость. Исследователи утверждают, что непосредственно после напряженной игры ребенок демонстрирует повышенный уровень агрессии, ему сложно воспринимать реальный мир как не виртуальный, также ему сложно отделить свою личность от личности персонажа игры, что дополнительно усложняет процесс социального взаимодействия между ребенком и окружающими людьми. Еще более сложная реакция на вовлеченность в игровой компьютерный мир наблюдается в связи с социализацией детей, развитием межличностного общения. В этой сфере отмечаются трудности, обусловленные снижением количества социальных контактов, а также снижением навыка коммуникации.

По результатам эмпирического исследования взаимосвязи увлеченности компьютерными играми младшими школьниками и уровнем сформированности компонентов их коммуникативной компетентности были сделаны следующие выводы: более половины испытуемых проводят за играми не более 10 минут в день, 24% испытуемых играет менее 10 минут в день, что не превышает рекомендуемые значения. Уровень увлеченности компьютерными играми выявлен у 19% детей, которые проводят за играми более 25 минут в день.

Диагностика сформированности компонентов коммуникативной компетентности показала, что школьники в целом могут найти общий язык со сверстниками, они способны презентовать себя, стараются взаимодействовать как со сверстниками, так и со взрослыми, однако зачастую для них

представляет проблему выйти из ситуации, разъяснить свою позицию, спокойно вести диалог, стараться понять и принять точку зрения другого человека. Часто дети настаивают на своем мнении, что приводит к конфликтам, либо отстраняются и больше не пытаются взаимодействовать с «обидчиком».

Проверка предположения о наличии корреляции степени вовлеченности в компьютерные игры и уровня сформированности компонентов коммуникативной компетентности младших школьников его подтвердила, при этом было установлено, что такая взаимосвязь может быть как положительной, так и отрицательной.

На основании полученных данных были сформулированы рекомендации по развитию коммуникативной компетентности младших школьников, а также разработан комплекс внеучебных занятий, направленный на формирование коммуникативной компетентности детей данного возраста, реализация которого может происходить в рамках программы развития их коммуникативной компетентности.

Таким образом, поставленная цель достигнута, задачи решены, гипотеза получила свое подтверждение.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

Нормативные и законодательные документы

1. «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»: Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 №286 (ред. от 08.11.2022) [Электронный ресурс] URL: <http://pravo.gov.ru>, 05.07.2021.
2. «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»: Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28[Электронный ресурс] Режим доступа: <http://pravo.gov.ru>
3. «О введении в действие санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03»: Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 3 июня 2003 г. №118 [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://pravo.gov.ru>

Книги, статьи, сборники трудов, материалы конференций

4. Айсувакова, Т.П. Психолого-педагогические аспекты осуществления образовательного процесса в современных социокультурных условиях / Т.П. Айсувакова.– М., 2021. – 164 с.
5. Активное социальное обучение. Состояние. Проблемы. Перспективы // Теория и практика активного социального обучения. Грозный, 1985.
6. Алексеева, Н.А. Изучение личностных трудностей в общении у детей младшего школьного возраста / Н.А. Алексеева // Ученые записки университета Лесгафта. 2022. №10 (212). – С. 541-548.
7. Алиев, А.А. Компьютерная игровая зависимость детей как педагогическая проблема / А. А. Алиев // Мир науки, культуры, образования. - 2016. - № 5 - С. 32-34.

8. Алмазова, Н.И. Когнитивные аспекты формирования межкультурной компетентности при обучении иностранному языку в неязыковом вузе / Н.И. Алмазова. Автореферат дис. на соиск. Ученой степени доктора педагогических наук. Санкт-Петербург, 2003. - 47 с.
9. Андреева, Г.М. Социальная психология: / Г.М. Андреева. – М.: Аспект Пресс, 2015 – 363 с.
10. Архангельский, С.И. Учебный процесс в высшей школе, его закономерные основы и методы: Учебно-методическое пособие. -М., Высшая школа. – 368с.
11. Асмолов, А.Г. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя / А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская. - М.: Просвещение, 2011. - 159 с.
12. Асмолов, А.Г. Личность как предмет психологического исследования / А.Г. Асмолов. – М.: Изд-во МГУ, 2014. – 104 с.
13. Афанасьева, Н.В. Программа стартовой диагностики универсальных учебных действий младших школьников / Н.В. Афанасьева, О.Н. Коптяева, Н.В. Малухина / Под ред. Н.В. Афанасьевой – Вологда: ВПК, 2021. – 80 с.
14. Байденко, В.И. Болонский процесс: структурная реформа высшего образования Европы / В.И. Байденко. - 3-е изд. - М., Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, Российский Новый университет, 2003. -128 с
15. Белкина, В.Д. Создание положительной атмосферы в группе младших школьников как условие эффективного сотрудничества / В.Д. Белкина // Проблемный и ноосферный подходы к формированию культуры мышления ценностно-ориентированной личности в современном образовании для устойчивого развития цивилизации. – М.: Аст, 2020. – 218 с.
16. Божович, Л.И. Детская психология / Л.И. Божович. М., 1968. – 419 с.
17. Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте / Л.И. Божович. М., 1968. – 415 с.

18. Болотова, А.К. Социальные коммуникации. Психология общения: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. К. Болотова, Ю. М. Жуков, Л. А. Петровская. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Изд. Юрайт, 2024. — 272 с.
19. Бондаревская, Е.В. Педагогика / Е.В. Бондаревская, С.В. Кульневич. - М.: Статут, 1999. - 548 с.
20. Бочева, Н.А. Тревожность, как один из факторов адаптации первоклассников к школе / Н.А. Бочева // Вестник МГОУ. Психологические науки. 2017. № 3. С. 87-90.
21. Бурлаков, И.В. Номо Gamer. Психология компьютерных игр / И.В. Бурлаков. - М.: Класс, 2017. – 89 с.
22. Войкунский, А. Е. Актуальные проблемы зависимости от Интернета / А.Е. Войкунский // Психологический журнал. - 2004. - Т. 25. - № 1. - С. 90-100
23. Волчегорская, Е.Ю. Риски цифровой зависимости у детей младшего школьного возраста / Е.Ю. Волчегорская, М.В. Жукова, К.И. Шишкина // Перспективы науки и образования. - 2022. - №4 (58). - С. 355-368.
24. Вынту, К.В. Компьютерная зависимость у младшего школьника / К.В. Вынту, Н.Н. Колядич // Наука, техника и образование. - 2018. - №5 (46). - 110-113.
25. Горчинская, А.А. Развитие познавательного интереса младших школьников в учебной деятельности / А.А. Горчинская. – Челябинск, 2019. – 187 с.
26. Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Д.Б. Эльконин; ред.-сост. Б. Д. Эльконин. –4-е изд., стер. –М.: Издательский центр «Академия», 2007. — 384 с.
27. Доклад Святейшего Патриарха Кирилла на Собрании игуменов и игумений монастырей Русской Православной Церкви // Русская православная церковь URL: <http://www.patriarchia.ru/db/text/5962213.html>
28. Дондокова Р.П. Сущностная характеристика и структура коммуникативной компетентности // Вестник БГУ. 2012. №1-1. – С. 74-78.

29. Дремов, С. В. Аддиктивные состояния человека / С. В. Дремов. – Томск: ТГПУ, 2000. – 288 с.
30. Егорова, Т.В. Словарь иностранных слов современного русского языка / Т.В. Егорова. – М.: «Аделант», 2021. – 800 с.
31. Жукова, М.В. Увлечение компьютерными играми как фактор формирования зависимого поведения в дошкольном возрасте / М.В. Жукова // Начальная школа плюс до и после. - 2010. - № 10. - С. 32-36.
32. Запятая, О. Диагностика сформированности коммуникативных учебных действий у младших школьников. ФГОС / О. Запятая. – М.: Учитель, 2022. – 86 с.
33. Зимняя, И.А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата современного образования / И.А. Зимняя // Эйдос: интернет– журн. – 2006. – 5 мая. – С. 45– 48.
34. Зимняя, И.А. Педагогическая психология / И.А. Зимняя. – М.: Логос, 1999. – 384 с.
35. Змановская, Е.В. Девиантология: Психология отклоняющегося поведения / Е. В. Змановская. – М., 2003. – 546 с.
36. Иванов, М.С. Психологическая характеристика ролевой компьютерной зависимости сегодня / М. С. Иванов. – Кемерово: Кузбассвуиздат, 2002. – 415 с.
37. Каган, М.С. Мир общения / М.С. Каган. – М.: Политиздат, 1988. – 319 с.
38. Казанцева, В.А. Возможные трудности межличностного общения детей в младшем школьном возрасте / В.А. Казинцева // Научно-методический электронный журнал «Концепт». -2015. - Т. 9. - С. 36-40.
39. Как воспитать волю и научить ребенка пользоваться компьютером URL: <https://www.pravmir.ru/protoierey-fedor-borodin-kompyuternyie-igryi-nado-ne-zapreshhat-no-strogo-kontrolirovat/> –Текст:электронный
40. Каплан, В. Игрушки как ловушки / В. Каплан // Журнал Фома URL: <https://foma.ru/igrushki-kak-lovushki.html>–Текст:электронный.

41. Карпова, Л.А. Компьютерная зависимость / Л.А. Карпова // Вестник Психологии: электронный научный журнал. - 2022. – С. 69-75.
42. Кашницкий, В.И. Коммуникативность личности как предмет научного изучения / В. И. Кашницкий // Вестник Костромского государственного университета имени Н. А. Некрасова. Серия «Педагогика. Психология. Социальная работа. Ювенология. Социокинетика». – 2008. – Т. 14. – № 4. – С. 131–137.
43. Кикнадзе, Д.А. Потребности. Поведение. Воспитание / Под ред. и при участии проф. В.Г. Афанасьева. – М.: Мысль, 2010. – 148 с.
44. Клейберг, Ю.А. Основы психологии девиантного поведения: монография / Ю. А. Клейберг. – М.: Алеф-пресс, 2014. – 231с.
45. Колмогорова, Л.А.Формирование коммуникативной компетентности личности: учебное пособие / Л.А. Колмогорова. - Барнаул: АлтГПУ, 2015. - 205 с.
46. Короленко, И., Загоруйко, Е. Бегство от реальности. Проблемы аддиктивного поведения / И. Короленко, Е. Загоруйко // Социально-педагогический журнал для социальных работников и педагогов. – 2005. – № 2. – С. 43-44.
47. Кочубей, Б.И., Новикова, Е.В. Эмоциональная устойчивость школьника / Б.И. Кочубей, Е.В.Новикова. – М., 2018. – 147 с.
48. Кристелл, Г. Интеграция и самоисцеление / Г. Кристелл. – М.: Институт общегуманитарных исследований, 2014. – 630 с.
49. Кузина, Ю.И. Влияние паттернов вербальной коммуникации на нормализацию затрудненного общения личности / Ю.И. Кузина. Дисс.. канд. психол. наук / Ю.И. Кузина. -Новосибирск, 2006. - 171 с.
50. Кузьмина, Г.П., Сидоров, И.А. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека / Г.П. Кузьмина, И.А. Сидоров // Вестник ЧГПУ им. И. Я. Яковлева. 2012. № 2 (74). Ч. 2. С. 78-84

51. Кулева, С.М. Преодоление трудностей взаимопонимания старшеклассников со сверстниками / С.М. Кулевой // Наука, техника и образование. – 2015. – № 2. – С. 115-117.
52. Куштина, А. Проблема Heroinware. / А. Куштина // Компьютера. 2016. № 152. С. 90-91.
53. Лабунская, В.А. Психология затрудненного общения / В.А. Лабунская, 10. А. Менджерицкая, Е. Д. Бреус. – М.: Академия, 2001. – 410 с.
54. Леонтьев, А.А. Психология общения : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Психология» / А.А. Леонтьев. - 3-е изд. – М.: Смысл: Academia, 2005. - 365 с.
55. Лийметс, Х.Й. Как воспитывает процесс обучения / Х.Й. Лийметс. – М.: Знание, 1982. - 96 с.
56. Макалатия, А. Г. Мотивация в компьютерных играх / А. Г. Макалатия // 3-я Российская конференция по экологической психологии (Москва, 15-17 сентября 2016 г.). Тезисы. – М.: Психологический институт РАО, 2016. – 358 с.
57. Малий, Д.В. Профилактика игровой компьютерной увлеченности младших школьников /Д.В. Малий, М.Г. Маркова // Историческая и социально-образовательная мысль. - 2018. - № 5-2. -135-141.
58. Марахова, В.А. Основные трудности формирования коммуникативных универсальных учебных действий у младших школьников / В.А. Марахова // Педагогика. - 2013. - № 3. - С. 23-26.
59. Михайлина, М.Ю., Павлова, М.А. Психологическая помощь школьнику в кризисных ситуациях: профилактика, технологии, консультирование, занятия, тренинги / М.Ю. Михайлина, М.А. Павлова. – Волгоград: Учитель, 2019. – 207 с.
60. Мосина, Т.Н. Агрессивное поведение детей младшего школьного возраста / Т.Н. Мосина // Санкт-Петербургский образовательный вестник. 2018. № 6 (22). С. 30-34.

61. Недбаева, С.В. Коммуникативная компетентность: содержание и структура / С.В. Недбаева // Здоровье и образование в XXI веке. 2017. №12. – С. 353-357.
62. Никитина, Л.И. Чрезмерное увлечение компьютерными играми как фактор девиантного поведения несовершеннолетних / Л. И. Никитина // Прикладная юридическая психология №1 2017. – С. 86-92
63. Носова, К.А. Общение и его особенности у младших школьников / К.А. Носова // Молодой ученый. 2019. № 23 (261). - С. 190-192.
64. Обращение к телезрителям // Екатеринбургский епархиальный Информационно-издательский центр URL: <https://tv-soyuz.ru/Pravoslavnyuy-vzglyad> – Informatika
65. Обухова, Л.Ф. Возрастная психология: учебник для среднего профессионального образования / Л.Ф. Обухова. – М.: Юрайт, 2022. – 460 с.
66. Овчарова, Р.В. Справочная книга школьного психолога / Р.В. Овчарова. - 2-е изд., дораб. - М.: «Просвещение». «Учебная литература», 2022. - 352 с.
67. Осин, Д.К. Соцсети, компьютерные игры и дофаминовая петля / Д.К. Осин URL: <https://www.b17.ru/article/129276/>: Текстэлектронный.
68. Панфилова, А.П. Психология общения : учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / А.П. Панфилова. - М.: Издательский центр «Академия», 2023. — 368 с.
69. Парыгин, Б.Д. Анатомия общения: Учеб. пособие / Парыгин Б.Д. - СПб.: Изд-во Михайлова В.А., 1999. - 300 с.
70. Петровская, Л.А. Социальные коммуникации. Психология общения. / Л.А. Петровская. 2-е изд., пер. и доп. Учебник и Практикум для СПО. Изд. 2, пер. и доп. – М., 2023. - 272 с.
71. Платонова, Н.М. Агрессия у детей и подростков: учеб. пособ. / Н. М. Платонова. – СПб.: Речь, 2016. – 336 с.
72. Подласый, И.П. Педагогика начальной школы / И.П. Подласый. – М.: Владос, 2018. – 464 с.

73. Примерная Программа воспитания. М., 2020 Режим доступа: URL: <https://fgosreestr.ru/uploads/files/22fe797a18bd6d7c0048d80e0a69cfe1.pdf> – Текст:электронный.
74. Риппинен, Т.О., Слободская, Е.Р. Повседневное использование компьютера и благополучное развитие / Т.О. Риппинен, Е.Р. Слободская // Теоретическая и экспериментальная психология. 2014. № 1. С. 15-21
75. Рогов, Е. И. Настольная книга практического психолога в образовании / Е. И. Рогов. – М.: ВЛАДОС, 2015. – 720 с.
76. Романова, Е.А. Особенности формирования коммуникации как кооперация у младших школьников со стойкими трудностями в обучении / Е.А. Романова // Мир науки. Педагогика и психология. 2022. Т. 10. № 3. – С. 210-211
77. РябышеваЕ.Н., Панина А.Е. Коммуникативная компетентность в профессиональном общении: понятие, структура // Территория науки. 2019. №3. – С. 16-19.
78. Савина, Е. Тревожные дети / Е. Савина. - М.: Дошкольное воспитание. 2022. - 14 с.
79. Самохвалова, А.Г. Факторы затрудненного общения ребенка / А.Г. Самохвалова, В. И. Кашницкий // Вестник Костромского государственного университета. – 2013. – №5. – С. 202-206.
80. Сергеенко, Е.Н., Кузьмина, Н.Н. Особенности коммуникативной компетентности младших школьников с разным типом темперамента / Е.Н. Сергеенко, Н.Н. Кузьмина // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2012. №28. – С. 58-62.
81. Сивко, Е.Н., Особенности коммуникативной компетентности младших школьников младших школьников // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2015. №8. – С. 115-116.
82. Соковнин, В.М. О природе человеческого общения: (Опыт филос. анализа) / В.М. Соковнин / М-во нар. образования КиргССР. Кирг. женский пед. ин-т им. В. В. Маяковского. - [Фрунзе]: Мектеп, 1973. - 116 с.

83. Соколова, А.А. Специфика проявления тревожности у младших школьников / А.А. Соколова // Вестник науки и образования. 2024. №1 (144)-1. – С. 101-105.
84. Сокрыгин, А.И. Основы теории обучения на неродном для учащихся языке / А.И. Сурыгин. – СПб.: Златоуст, 2020. – 230 с.
85. Солдатова, Г.В. Колмогорова Л.А. Пойманные одной сетью: социально-психологическое исследование представлений детей и взрослых об интернете / Под ред. Г. В. Солдатовой. – М., 2011. – 176 с.
86. Талызина Н. Ф. Пути разработки профиля специалиста / Н.Ф. Талызина. - Саратов, изд. Саратовского университета, 1987. -173 с.
87. Толстая, С.В., Рошка М. Проблема развития межличностных отношений в младшем школьном возрасте / С.В. Толстая, М. Рошка // Проблемы Науки. 2016. №19 (61). – С.210-212.
88. Трофимова, Г.С. Основы педагогической коммуникативной компетентности: учебное пособие / Г. С. Трофимова. - Ижевск, 1994. - 187 с.
89. Федоров О.Д. Коммуникативная компетенция и управление собой на уроках и во внеурочной деятельности / О.Д. Федоров URL:<https://rosuchebnik.ru/upload/iblock/46d/46da2c40f8dfedf5822e71349f25a69f.pdf>. Текст:электронный.
90. Федотова, Е.А. К вопросу о проявлении агрессии в поведении младших школьников / Е.А. Федотова, М.А. Брутова // Актуальные вопросы психологии и формирования здорового образа жизни студенческой молодежи: материалы Междунар. науч. конф., 15 февраля 2023 г., Архангельск: Северный (Арктический) федеральный университет имени М. В. Ломоносова, 2023. С. 121-124.
91. Филатова, Е.В. Коммуникативная компетентность педагога: сущность и структура / Е.В. Филатова // «MagisterDixit» – научно-педагогический журнал Восточной Сибири. – 2012. – № 1 (03).– С. 119-125.
92. Флорес, Ф. Групповая психотерапия зависимостей / Ф. Флорес. - М.: Институт общегуманитарных исследований, 2014. – 254 с.

93. Хохлова, Н.И. Опосредование продуктивной деятельности как условие преодоления компьютерной зависимости в младшем школьном возрасте / Н.И. Хохлова // Российский психологический журнал. 2022. №2. – С. 451-458.
94. Хусаинов, Р.А. Эмоциональное поведение и его связь с химией мозга / Р.А. Хусаинов // Вестник науки. 2023. №12 (69). – С.503-508.
95. Хуторской, А.В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты / А.В. Хуторской // Интернет-журнал «Эйдос». – 2022. – №5. – С.23– 24.
96. Чудова, И.В. Особенности образа «Я» «жителя Интернета» / И.В. Чудова // Психологический журнал. – 2002. – Т. 22. -№ 1. -С. 113-117.
97. Чуенков, И.В. РПЦ объяснили, почему молятся об исцелении детей, одержимых компьютерными играми / И.В. Чуенков URL: <https://dailystorm.ru/obschestvo/v-rpc-obyasnili-pochemu-molyatsya-ob-iscelenii-detey-oderzhimyh-kompyuternymi-igrami>. –Текст:электронный.
98. Шаповаленко, И. В. Психология развития и возрастная психология: учебник и практикум для вузов / И. В. Шаповаленко. - 3-е изд., перераб. и доп. М.: Изд. Юрайт, 2024. - 457 с.
99. Шишкина, К.И. Актуальные направления работы педагога с семьями по профилактике компьютерной зависимости у младших школьников / К.И. Шишкина // Ученые записки университета Лесгафта. 2022. №9 (211). – С. 102-105.
100. Шукин, А.Н. Методика преподавания русского языка как иностранного: учеб. пособие для вузов / А.Н. Шукин. – М.: Высш. шк., 2003. – 118 с.

Литература на иностранных языках

101. Caplan S. E. Preference for Online Social Interaction: A Theory of Problematic Internet Use and Psychosocial // Communication research. 2003. Vol. 30. №6. P. 625–64

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Методики диагностики компонентов коммуникативной компетентности

Опросник межличностных отношений ОМО А.А. Рукавишникова

Опросник межличностных отношений (ОМО) является русскоязычной версией широко известного за рубежом опросника FIRO (Fundamental Interpersonal Relations Orientation), разработанного американским психологом В. Шутцем. Автор предлагаемой версии А. А. Рукавишников. Опросник направлен на диагностику различных аспектов межличностных отношений в диадах и группах, а также на изучение коммуникативных особенностей личности. Он может с успехом использоваться в консультативной и психотерапевтической работе.

Опросник ОМО основан на основных постулатах трехмерной теории межличностных отношений В.Шутца. Важнейшей идеей данной теории является положение о том, что каждый индивид имеет характерный способ социальной ориентации по отношению к другим людям, и эта ориентация определяет его межличностное поведение.

Опросник предназначен для оценки поведения человека в три основных областях межличностных потребностей: «включения» (I), контроля» (C) и «аффекта» (A). Внутри каждой области принимают во внимание два направления межличностного поведения: выраженное поведение индивида (e), т.е. мнение индивида об интенсивности собственного поведения в данной области; и поведение, требуемое индивидом от окружающих (w), интенсивность которого является оптимальной для него.

Опросник состоит из шести шкал, каждая из которых, в сущности, содержит утверждение, девятикратно повторяющееся с некоторыми изменениями. Всего в опроснике содержится 54 утверждения, каждое из которых требует от тестируемого, чтобы он выбрал один из ответов в рамках шестибальной оценочной шкалы.

В результате оценивания ответов тестируемого психолог получает баллы по шестиосновным шкалам: Ie, Iw, Ce, Cw, Ae, Aw, на основе которых затем составляется характеристика особенностей межличностного поведения тестируемого

Методика «Кто прав?» (методика Г.А. Цукерман и др.)

Цель: выявление сформированности действий, направленных на учет позиции собеседника (партнера).

Оцениваемые универсальные учебные действия: коммуникативные действия.

Возраст: 7-10 лет.

Метод оценивания: индивидуальная беседа с ребенком.

Описание задания: ребенку дают по очереди текст трех заданий и задают вопросы.

Т е к с т 1

Петя нарисовал Змея Горыныча и показал рисунок друзьям. Володя сказал: «Вот здорово!» А Саша воскликнул: «Фу, ну и страшилище!»

Как ты думаешь, кто из них прав? Почему так сказал Саша? А Володя? О чем подумал Петя? Что ответит Петя каждому из мальчиков? Что бы ты ответил на месте Саши и Володи? Почему?

Т е к с т 2

После школы три подруги решили готовить уроки вместе.

— Сначала решим задачи по математике, — сказала Наташа.

— Нет, начать надо с упражнения по русскому языку, — предложила Катя.

— А вот и нет, вначале надо выучить стихотворение, — возразила Ира.

Как ты думаешь, кто из них прав? Почему? Как объяснила свой выбор каждая из девочек? Как им лучше поступить?

Т е к с т 3

Две сестры пошли выбирать подарок своему маленькому братишке к первому дню его рождения.

— Давай купим ему это лото, — предложила Лена.

— Нет, лучше подарить самокат, — возразила Аня.

Как ты думаешь, кто из них прав? Почему? Как объяснила свой выбор каждая из девочек? Как им лучше поступить?

Что бы ты предложил подарить? Почему?

Критерии оценивания:

— понимание возможности различных позиций и точек зрения (преодоление эгоцентризма), ориентация на позиции других людей, отличные от собственной;

— понимание возможности разных оснований для оценки

одного и того же предмета, понимание относительности оценок или подходов к выбору;

— учет разных мнений и умение обосновать собственное;

— учет разных потребностей и интересов.

Уровни оценивания:

1. Низкий уровень: ребенок не учитывает возможность разных оснований для оценки одного и того же предмета (например, изображенного персонажа и качества самого рисунка в задании 1) или выбора (задания 2 и 3), соответственно исключает возможность разных точек зрения; ребенок принимает сторону одного из персонажей, считая иную позицию однозначно неправильной.

2. Средний уровень: частично правильный ответ — ребенок понимает возможность разных подходов к оценке предмета или ситуации и допускает, что разные мнения по-своему справедливы или ошибочны, но не может обосновать свои ответы.

3. Высокий уровень: ребенок демонстрирует понимание относительности оценок и подходов к выбору, учитывает различие позиций персонажей и может высказать и обосновать свое мнение.

Диагностика коммуникативных УУД

Комментарий для учителя

Начальная форма учебной деятельности всегда коллективная; она организуется учителем и осуществляется в ходе совместной работы с детьми. Усвоение общих способов действий (а именно на это, в первую очередь, направлена учебная деятельность) происходит в коллективных и совместно-распределенных видах образовательной работы. Это требует от ребенка умения взглянуть на себя и свои действия со стороны, внутренней смены позиции, объективного отношения к действиям других участников совместной работы.

Диагностика разработана для уч-ся 4 класса, включает в себя 4 раздела, от 3-х до 6-и заданий в каждом. Перед выполнением работы рекомендуется провести краткий инструктаж. Если ученик не может выполнить очередное задание, он должен перейти к следующему. Если он не успел выполнить работу за отведенное время, необходимо дать ребенку возможность закончить ее выполнение. Баллы, полученные учеником, не переводятся в отметки. Для учителя и родителей они являются показателем того, на каком

уровне развития находится соответствующая коммуникативная способность у ребенка и что нужно сделать, чтобы помочь ему в дальнейшем продвижении.

Разделы	Цель	Задание	Оценка	Интерпретация
1	Определить уровень развития коммуникативных способностей (понимание ребенком задач, предъявляемых взрослым в различных ситуациях взаимодействия).	Задание 1 Задание 2 Задание 3	3 балла – ребенок правильно выбрал все 3 картинки. 2 балла – ребенок правильно выбрал 2 картинки. 1 балл – ребенок правильно выбрал 1 картинку.	Оценку 3 балла получают дети, которые четко распознают различные ситуации взаимодействия, вычленяют задачи и требования, предъявляемые взрослыми в этих ситуациях, и выстраивают свое поведение в соответствии с ними. Оценку 2 балла получают дети, которые распознают не все ситуации взаимодействия и, соответственно, вычленяют не все задачи, предъявляемые взрослыми. Поведение таких детей не всегда соответствует правилам ситуации. Оценку 1 балл получают дети, которые почти не распознают ситуации взаимодействия и не вычленяют задачи, предъявляемые взрослыми в этих ситуациях. Такие дети, как правило, испытывают серьезные затруднения при взаимодействии и общении с другими людьми.
2	Выявить уровень развития коммуникативных способностей (понимание ребенком состояния сверстника).	Задание 1 Задание 2 Задание 3 Задание 4 Задание 5 Задание 6	3 балла – ребенок правильно выбрал 4 и более картинки. 2 балла – ребенок правильно выбрал 2 – 3 картинки. 1 балл – ребенок правильно выбрал 1 картинку.	Оценку 3 балла получают дети, различающие эмоциональное состояние сверстников и ориентирующиеся на него в процессе общения. Оценку 2 балла получают дети, не всегда различающие эмоциональное состояние сверстников, что иногда может приводить к трудностям в общении. Оценку 1 балл получают дети, затрудняющиеся в различении эмоционального состояния сверстников. Такие дети, как правило, имеют существенные трудности в общении.
3	Выявить уровень развития	Задание 1 Задание 2	3 балла – ребенок	Оценку 3 балла получают дети, которые имеют

	коммуникативных способностей (представление о способах выражения своего отношения ко взрослому).	Задание 3 Задание 4	выбрал ситуацию, в которой персонаж сам помогает взрослому. 2 балла – ребенок выбрал ситуацию, в которой персонаж не помогает ему сам, а обращается к другому взрослому. 1 балл – ребенок выбрал ситуацию, в которой герой не стремится помочь взрослому.	представления об общепринятых нормах и способах выражения отношения ко взрослому. Оценку 2 балла получают дети, имеющие недостаточно четкие представления об общепринятых нормах и способах выражения отношения ко взрослому. Оценку 1 балл получают дети, не имеющие четких представлений об общепринятых нормах и способах выражения отношения ко взрослому.
4	Выявить уровень развития коммуникативных способностей (представление ребенка о способах выражения своего отношения к сверстнику).	Задание 1 Задание 2 Задание 3 Задание 4	3 балла – ребенок выбрал ситуацию, в которой персонаж сам помогает сверстнику (помогает подняться упавшей девочке, защищает слабого, помогает девочке построить башню, находит выход из конфликтной ситуации (совместная игра детей)). 2 балла – ребенок	Оценку 3 балла получают дети, имеющие устойчивые представления об общепринятых нормах поведения в ситуации взаимодействия со сверстником, знающие, как оказать помощь, поддержку. Оценку 2 балла получают дети, имеющие недостаточно четкие представления о социально приемлемых действиях в ситуациях коммуникации с другими детьми. Оценку 1 балл получают дети, не имеющие четких представлений о социально приемлемых действиях в ситуациях коммуникации.

			выбрал ситуацию, в которой персонаж видит затруднения другого, но не помогает ему сам, а обращается ко взрослому (предлагает взрослому помочь упавшей девочке, защитить малыша и т.д.). 1 балл – ребенок выбирает ситуацию, в которой персонаж не стремится помочь другому ребенку.	
--	--	--	---	--

Описание работы

Раздел 1

Текст задания: сейчас мы будем рассматривать картинки, на которых нарисованы дети и взрослые. Тебе нужно очень внимательно выслушать то, что я буду говорить, выбрать картинку, на которой изображен правильный ответ и поставить крестик в кружочке рядом с ней. Ты должен работать самостоятельно. Вслух ничего говорить не нужно.

Задание 1. На какой картинке изображено, что все дети хотят заниматься? Поставь в кружочке рядом с ней крестик.

Задание 2. На какой картинке изображено, что всем детям нравится играть вместе?

Задание 3. На какой картинке изображено, что все дети хотят слушать сказку?

Раздел 2

Текст задания: Посмотри на картинку и подумай, что здесь происходит; вслух ничего не говори. Теперь посмотрите на выражение лиц детей (картинки справа).

Задание 1. Как ты думаешь, каким мальчик кажется девочке? Рядом с нужной картинкой поставь крестик в кружочке.

Задание 2. Как ты думаешь, какой девочка кажется мальчику? Рядом с нужной картинкой поставь крестик в кружочке.

Задание 3. Как ты думаешь, каким мальчик кажется девочке? Рядом с нужной картинкой поставь крестик в кружочке.

Задание 4. Как ты думаешь, какой девочка кажется мальчику? Рядом с нужной картинкой поставь крестик в кружочке.

Задание 5. Как ты думаешь, каким мальчик кажется девочке? Рядом с нужной картинкой поставь крестик в кружочке.

Задание 6. Как ты думаешь, какой девочка кажется мальчику? Рядом с нужной картинкой поставь крестик в кружочке.

Раздел 3

Текст задания: Посмотри на картинку и подумай, что здесь происходит?

Задание 1. Отметь картинку, на которой мальчик ведет себя так, что бабушка его поблагодарит.

Задание 2. Отметь картинку, на которой девочка ведет себя так, что бабушка ее поблагодарит.

Задание 3. Отметь картинку, на которой мальчик ведет себя так, что мама его поблагодарит.

Задание 4. Отметь картинку, на которой девочка ведет себя так, что мама ее поблагодарит.

Раздел 4

Текст задания: Посмотри, что происходит на верхней картинке. Теперь рассмотри нижние картинки.

Задание 1. Отметь картинку, на которой мальчик ведет себя так, что девочка его поблагодарит.

Задание 2. Отметь картинку, на которой девочка ведет себя так, что малыш ее поблагодарит.

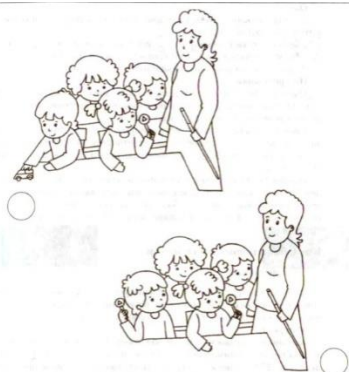
Задание 3. Отметь картинку на которой мальчик ведет себя так, что это понравится девочке.

Задание 4. Отметь картинку, на которой мальчики ведут себя так, что учитель их похвалит.

Задание 3.

Раздел 1.

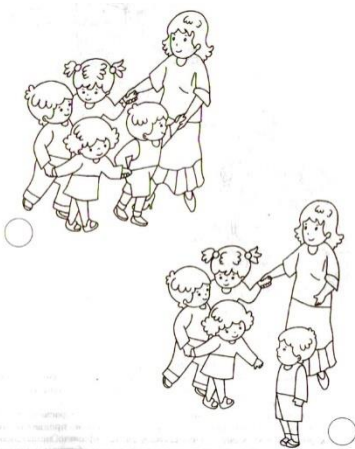
Задание 1



Задание 3.

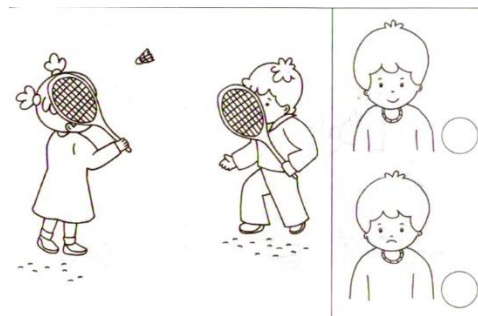
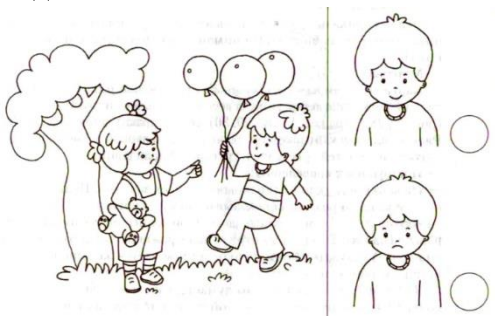


Задание 2



Раздел 2

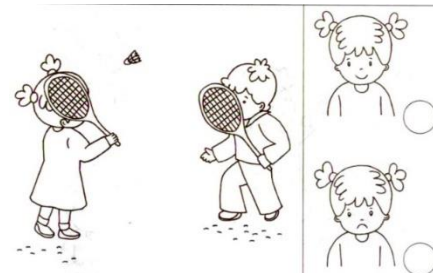
Задание 1



Задание 2

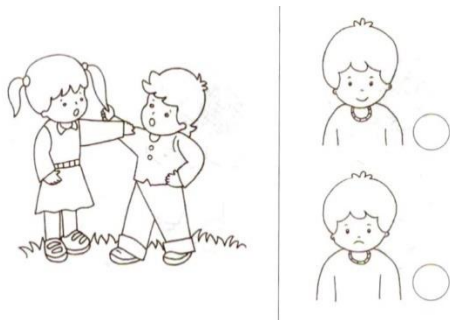


Задание 4

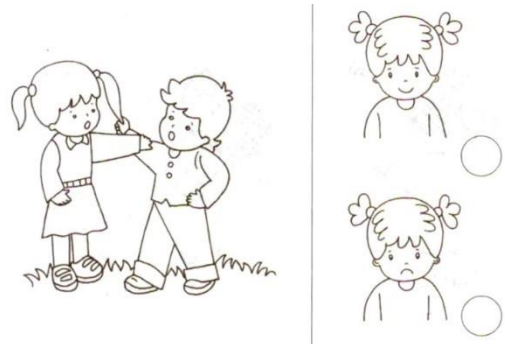


Задание 3

Задание 5



Задание 6

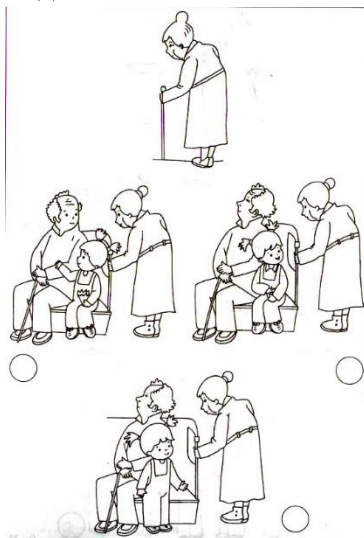


Раздел 3

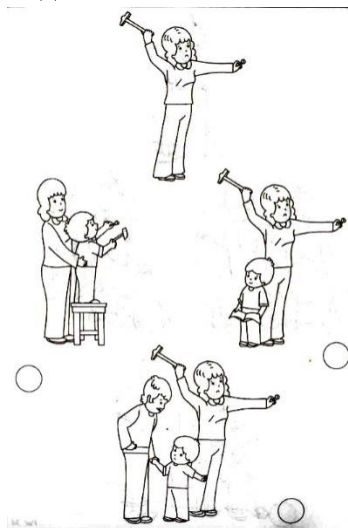
Задание 1



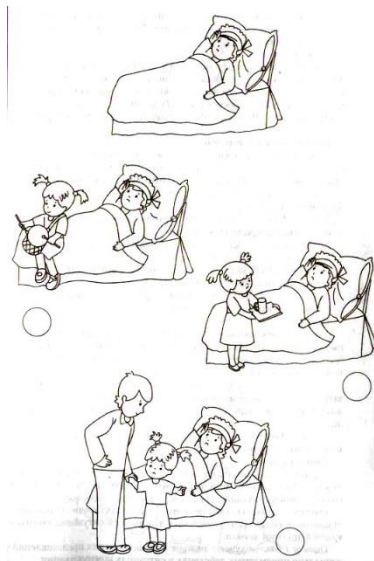
Задание 2



Задание 3



Задание 4

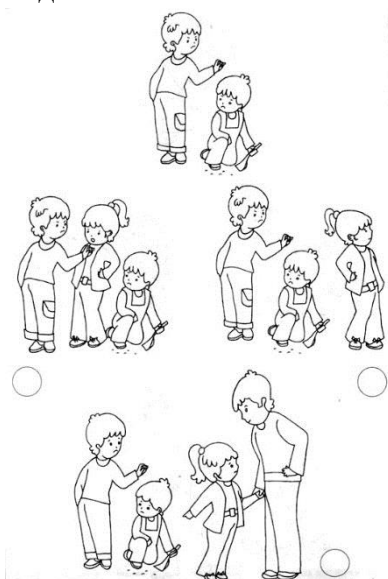


Раздел 4

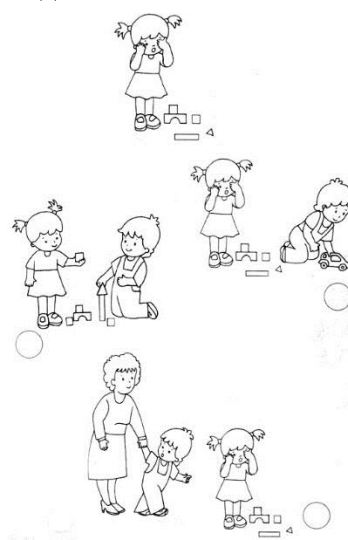
Задание 1



Задание 2



Задание 3



Задание 4



Задание «Дорога к дому» (модифицированный вариант методики «Архитектор-строитель»)

Цель: выявление уровня сформированности действия по передаче информации и отображению предметного содержания и условий деятельности.

Оцениваемые универсальные учебные действия: коммуникативно-речевые действия.

Возраст: 7-10 лет.

Метод оценивания: наблюдение за процессом совместной деятельности учащихся в парах и анализ результата.

Описание задания: двух детей усаживают друг напротив друга за стол, перегороженный экраном (ширмой). Одному дают карточку с линией, изображающей путь к дому (рис. 6, а), другому — карточку с ориентирами (рис. 6, б). Первый ребенок говорит, как надо идти к дому. Второй старается провести линию — дорогу к дому — по его инструкции. Ему разрешается задавать любые вопросы, но нельзя смотреть на карточку с изображением дороги. После выполнения задания дети меняются ролями, намечая новый путь к дому (рис. 6, в).

Критерии оценивания:

- продуктивность совместной деятельности оценивается по степени сходства нарисованных дорожек с образцами;
- способность строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что он знает и видит, а что нет; в данном случае достаточно точно, последовательно и полно указать ориентиры траектории дороги;
- умение задавать вопросы, чтобы с их помощью получить необходимые сведения от партнера по деятельности;
- способы взаимного контроля по ходу выполнения деятельности и взаимопомощи;
- эмоциональное отношение к совместной деятельности:
позитивное (работают с удовольствием и интересом), нейтральное (взаимодействуют друг с другом в силу необходимости), негативное.

Уровни оценивания:

1. Низкий уровень: узоры не построены или непохожи на образцы; указания не содержат необходимых ориентиров или формулируются непонятно; вопросы не по существу или формулируются непонятно для партнера.
2. Средний уровень: имеется хотя бы частичное сходство узоров с образцами; указания отражают часть необходимых ориентиров; вопросы и ответы формулируются расплывчато и позволяют получить недостающую информацию лишь отчасти; достигается частичное взаимопонимание.
3. Высокий уровень: узоры соответствуют образцам; в процессе активного диалога дети достигают взаимопонимания и обмениваются необходимой и достаточной информацией для построения узоров, в частности указывают номера рядов и столбцов точек, через которые пролегает дорога; в конце по собственной инициативе сравнивают результат (нарисованную дорогу) с образцом.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Элемент гипотезы: 1. навык обсуждения задачи и координации действий у младших школьников с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми, выше, чем у школьников с низким уровнем увлеченности компьютерными играми	Поведенческий аспект	Обучающийся: - принимает участие в обсуждении; - соотносит свои действия с действиями партнера; - корректно указывает на ошибки; - адекватно реагирует на критику; - имеет представления об аргументации; - понимает значение контроля и может осуществлять его.	Низкий / средний / высокий уровни	Задание «Рукавички» (методика Г.А. Цукерман). Диагностика способности организовать совместную деятельность, координировать усилия.
2. умение учитывать позицию собеседника, ориентация на собеседника, умение понять эмоциональное состояние собеседника у младших школьников высоким уровнем увлеченности компьютерными играми, ниже, чем у школьников с низким уровнем увлеченности компьютерными играми	Эмоциональный аспект	Обучающийся: - умеет понимать эмоции другого человека по выражению лица, макрожестам (поза); - обладает эмпатией; - может объяснить причины эмоционального состояния человека.	Низкий / средний / высокий уровни	Диагностика коммуникативных УУД (Е.О Смирнова) Диагностика умения распознавать свои и чужие эмоции, учитывать их в общении.
	Ценностно-смысловой аспект	Обучающийся: - понимает важность позиции собеседника; - может учитывать отличие взгляда другого человека на один и тот же предмет; - учитывает существование разных точек зрения; - умеет проявить свою позицию по вопросу, но при этом проявляет уважение к другой точке зрения.	Низкий / средний / высокий уровни	Методика «Кто прав?» (методика Г.А. Цукерман). Диагностика способности оценить ситуацию с разных точек зрения, поставить себя на место другого человека.

3. навык построения общения и передачи информации, навык восприятия и интерпретации информации у младших школьников с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми, ниже, чем у школьников с низким уровнем увлеченности компьютерными играми	Когнитивный аспект	Обучающийся: - способен точно передавать информацию; - способен лаконично формулировать мысль; - высказывает свою точку зрения, не стесняясь; - корректно формулирует вопросы, не стесняется задавать дополнительные вопросы; - корректирует свои действия в соответствии с комментариями.	Низкий / средний / высокий уровни	Задание «Дорога к дому» (модифицированный вариант методики «Архитектор-строитель», А.Г. Лидерс). Диагностика способности передавать информацию, воспринимать информацию, выполнять действия на основе полученной информации, задавать уточняющие вопросы, корректировать свои действия в соответствии с комментариями.
--	--------------------	---	--	--

Комплекс занятий «Просто о сложном!»

Занятие 1 «Будем знакомы»

Цель: создание благоприятной обстановки для личностного самораскрытия.

Необходимые материалы: большой лист ватмана или бумага, маркеры, бумага, ручки, несколько старых газет.

1.Принятие правил групповой работы

Цель: выработать правила, по которым будет проходить каждое занятие; определить штрафные санкции для нарушителей.

Содержание. Ведущий рассказывает участникам, что несколько человек, которые объединяются в группу для реализации какой-либо деятельности, всегда действуют по правилам. Если эти правила предварительно не обсуждаются и не принимаются, в группе могут возникать разногласия и конфликты. Чтобы их не было в данной группе, ведущий предлагает принять правила. Они записываются на листе ватмана и оставляются на видном месте до окончания всех занятий.

Ведущий озвучивает основные пункты правил, к которым участники делают дополнения:

1. То, что происходит в группе, не должно негативно влиять на взаимоотношения.
2. Нельзя унижать и оскорблять.
3. Нельзя употреблять нецензурные выражения.
4. Обращаться друг к другу только по имени.
5. Говорить только по одному, при желании высказаться - поднять руку.
6. Указания тренеров не обсуждаются.
7. Нельзя выходить из группы без разрешения тренеров и т.д.

Кроме того, определяются штрафные санкции для нарушителей. Самым оптимальным наказанием за нарушение правил является лишение права голоса на одно упражнение. Обычно дети тяжело переживают, что им не разрешают высказать свое мнение, и этот фактор позволяет поддержать дисциплину в группе.

Заметки для ведущего.

Необходимо чтобы дети сами предлагали большинство пунктов правил. Это мотивирует их на выполнение: «Меня не заставляют, а я сам так решил».

2.Упражнение – активатор «Представь свое имя»

Цель: осуществление эмоционального разогрева.

Содержание. Ведущий предлагает участникам представиться как актеру немого кино с помощью мимики и жестов. Можно представить не только свое имя, но и свою внешность, манеру одеваться, вести себя. Главное, чтобы это было узнаваемым.

Заметки для ведущего.

В группе обычно есть стеснительные ребята, опасющиеся негативной оценки со стороны сверстников. В этом случае им нужно оказать помощь в представлении себя, - например, ведущий в паре с ребенком представить его.

3.Упражнение «Объявление об объявлении»

Цель: умение заявлять о себе.

Содержание. Ведущий предлагает участникам дать объявление о себе в газету. Объявления должны быть короткими, но нести максимум информации об авторе. Затем объявления зачитываются, и проводится обсуждение, что является основным, что является второстепенным: желание помочь кому-то, получить что-то или заявить о своих способностях. Ведущему здесь важно подчеркнуть, что совершенно не важно, хотел ли ребенок похвалиться своими способностями или объявить о своем стремлении помогать другим, главное – он о себе заявляет.

Заметки для ведущего.

Нужно напомнить ребятам о правилах: в объявлении не должно содержаться информации аморального или жестокого характера. Некоторые дети, бравируя, предлагают в объявлении далеко не безобидные услуги. Застенчивым ребятам нужно помочь, так как зачастую из-за заниженной самооценки они не могут найти в себе чего-то положительного, что могло бы заинтересовать других людей.

4. Упражнение «Ладощка»

Цель: повышение самооценки, обучение детей младшего школьного возраста умению находить в других людях положительные качества.

Содержание. На листе бумаги каждый участник обводит ладошку и внутри контура пишет качество, которое нравится в самом себе. Листки передаются по кругу, а остальные участники дописывают те качества, которые нравятся в хозяине ладошки. Листки необходимо подписать. Когда «ладошки» вернутся к своему хозяину, все ребята благодарят друг друга. Обязательно необходимо зафиксировать внимание участников на том, что пишутся только положительные качества.

Заметки для ведущего.

Если в группе уже выявлены изгои, то их «ладошки» могут оказаться пустыми или с оскорблениями. Чтобы предотвратить это, нужно объявить всем, если они не могут найти положительное в других, значит, они ненаблюдательны, ведь не бывает такого, чтобы в человеке не было ничего хорошего.

7. Рефлексия

Цель: получение обратной связи.

Содержание. Участники по кругу высказываются о том, как они себя чувствовали на занятии, что понравилось, что нет. Можно предложить свой «вес».

Занятие 2 «Строй»

Цель: формирование невербальных навыков общения; совершенствование взаимопонимания партнеров по общению.

Необходимые материалы: презентация с картинками жестов, поз, мимикой.

Разминка.

Я хочу вам рассказать одну притчу: В одном селе умирал глава большой семьи. Он попросил принести веник и предложил своим сыновьям сломать его. Каждый попытался, но хотя все они были сильные люди, ни одному не удалось справиться. Тогда отец попросил разрезать проволоку, связывающую веник, и предложил сыновьям сломать рассыпавшиеся прутья. Они с легкостью сделали это. Отец сказал: «Когда меня не будет, держитесь вместе, и любые испытания вам не страшны. А поодиночке вас легко сломать как эти прутья».

И сейчас мы посмотрим, насколько вам удастся действовать вместе. Начинаем.

1. Упражнение «Строй».

Цель: Разминка, групповое взаимодействие, сплочение группы.

Вы можете легко и быстро построиться по росту. А я попрошу вас построиться по цвету волос: от самого светлого, до самого темного... А теперь – по алфавиту, но сделать это молча. (Варианты – по цвету глаз, по дате рождения и др.) В конце упражнения задание поделится на тройки по тем признакам, которые присутствуют в группе.

2. Упражнение «Дискуссия»

Инструкция.

Вы разбили на тройки. В каждой тройке распределяются обязанности. Один из участников играет роль «глухого и немого»: он ничего не слышит, не может говорить, но в его распоряжении зрение, жесты, пантомимика; второй участник играет роль «глухого и паралика»: он может говорить и видеть; третий «слепой и немой»: он способен только слышать и показывать. Всей тройке предлагается задание, например, договориться о месте, времени и цели встречи.

Обсуждение в кругу

Что получилось, что нет, удалось ли договориться.

Что мешает нам общаться?

Сейчас мы с вами сделаем небольшой перерыв, и вернемся к работе.

Итак, общение – это установление и развитие контактов между людьми.

Наше общение состоит из слов, т.е. вербальная часть и движений тела, невербальная часть. Ученые подсчитали, что вербальная, словесная информация в общении составляет 1/6, а язык поз, интонаций, дыхания и ритма - несловесная информация - 5/6.

При этом 55% - это Язык Тела (позы, движения, мимика), около 38% - Голос (тон, интонации, ритм, тембр) и около 7% собственно слова.

Естественно, в разных контекстах эти соотношения могут немного отличаться, но общая тенденция останется. Например, во время телефонного разговора, Язык Тела будет практически отсутствовать, а большая часть информации будет передаваться при помощи голоса.

И это именно та часть общения, которую мы не осознаем, но которая является главной в любом общении. Нас с детства много обучали тому, что говорить, но очень мало тому - как.

Есть еще одно, очень забавное правило. Если сознание говорит одно, а подсознание совершенно другое - обычно побеждает подсознание. А сознание находит логичное объяснение уже совершенному поступку. Этим, как раз, и пользуются профессиональные мошенники. Им могут доверить посторожить вещи самые бдительные люди, а потом сильно удивляться тому, что пропал не только новый чрезвычайно приятный знакомый, но и чемоданы.

При общении мы выражаем то что хотим сказать (да и то, что не хотим тоже) в виде жестов, мимики, поз, движений, интонаций и только в последнюю очередь собственно слов. Но в связи с тем, что мы не осознаем этой большой невербальной части, мы обычно получаем только не совсем нам понятные сообщения из нашего бессознательного. И часто бывает совершенно не понятно, что вызвало напряжение у собеседника или почему он так чему-то обрадовался. (картинки или слайды с позами, мимикой.)

Рефлексия

Цель: получение обратной связи.

Занятие 3 «Угадай чувство»

Цель: Отработка навыка невербального проявления эмоций.

Необходимые материалы: бумага А4.

1. Упражнение «Угадай чувство»

Содержание. Ведущий просит актуализировать полученные знания с прошлого занятия, ведет дискуссию. Просит обратить внимание на доску, где написана фраза. На бумажке у каждого написано чувство, задача - продемонстрировать чувство, только с помощью мимики. Задача зрителей определить, что за чувство.

А теперь передай чувство, только голосом. На бумажке написано чувство, ваша задача произнести фразу, вложив в нее это чувство. Лицо при этом закрыто, или ребенок должен отвернуться. Задача остальных определить чувство.

Обсуждение в кругу: В каком упражнении было проще понять человека.

2. Упражнение «Толстое стекло».

Цель: отработка навыка вербального общения.

Инструкция. Представьте, что между вами и вашим партнером толстое стекло. Ваша задача договориться о побеге из тюрьмы при помощи мимики и жестов. Речь использовать нельзя.

3. Ролевая игра «Подсказка другу».

Инструкция: Участник у доски. Группе раздаются фразы из стихотворения. Один ученик. Один учитель. Задача группы без помощи речи определить порядок фраз в стихотворении и по очереди «подсказывать» ученику. Задача ученика вербально

воспроизвести стихотворение. Задача учителя сверить рассказанное стихотворение с оригиналом.

Сегодня мы с вами отработали навыки вербального, невербального общения. Узнали, что в большинстве случаев мы воспринимаем информацию, которую дает нам тело собеседника, научились распознавать невербальные сигналы общения.

Рефлексия.

Что для вас было сегодня нового? Чему научились? Ваши чувства, эмоции.

Ну что ж на этом наше занятие заканчивается. В следующий раз мы поговорим о территориях общения, и что значит уметь слушать.

А в заключении попрошу вас встать в круг, и передавая улыбку по кругу, поблагодарить друг друга за работу. Спасибо Маша, мне было приятно с тобой сегодня быть в паре.

Занятие 4 «Активное слушание»

Цель: - отработать навыки активного слушания.

Упражнение «Активное слушание»

Содержание. Сейчас мы с вами проведем одно упражнение, где каждый побудет в роли слушающего и говорящего, и сможет сравнить эти две позиции. Упражнение мы будем выполнять в парах. Выберите себе в пару того из членов нашей группы, кого вы пока узнали меньше других, но хотели бы узнать поближе. Или делимся каким-либо образом. Распределите между собой роли: один из вас будет «говорящим», а другой – «слушающим». Задание будет состоять из нескольких шагов (этапов). Каждый шаг (этап) рассчитан на определенное время, но вам не надо следить за временем. Я каждый раз буду говорить, что надо делать и когда надо завершить выполнение задания. Сначала правилами хорошего слушания руководствуется «слушающий». «Говорящий» может пока отложить их в сторону.

Итак, «говорящий» в течение 5 минут рассказывает «слушающему» о своих трудностях, проблемах в общении. Особое внимание при этом он обращает на те свои качества, которые порождают эти трудности. «Слушающий» соблюдает правила хорошего слушания и тем самым помогает «говорящему» рассказывать о себе.

Через 5 минут я останавливаю беседу.

Сейчас у «говорящего» будет 1 минута, в течение которой ему надо будет сказать «слушающему», что в поведении последнего помогало ему открыто высказываться, рассказывать о себе, а что затрудняло этот рассказ. Отнеситесь, пожалуйста, к этому заданию очень серьезно, потому что именно от вас ваш собеседник может узнать, что в его поведении побуждает других людей высказываться открыто, говорить о себе, а что затрудняет такой рассказ, а знать это каждому очень важно. После того, как 1 минута прошла, я даю следующее задание:

«Теперь «говорящий» в течение пяти минут будет рассказывать «слушающему» о своих сильных сторонах в общении, о том, что ему помогает устанавливать контакты, строить взаимоотношения с людьми. «Слушающий», не забывая соблюдать правила хорошего слушания, должен учесть всю ту информацию, которую он получил от «говорящего» в течение предыдущей минуты».

Через 5 минут снова останавливается беседа и предлагается перейти к следующему шагу.

«Слушающий» за пять минут должен повторить «говорящему», что он понял из двух его рассказов о себе, т. е. о трудностях и проблемах в общении и его сильных сторонах в общении. На протяжении этих 5 минут „говорящий» все время молчит и только движением головы показывает, согласен он или нет с тем, что говорит «слушающий». Если он делает отрицательное движение головой в знак того, что его неправильно поняли, то «слушающий» должен поправляться до тех пор, пока не получит подтверждения правильности своих слов. После того как «слушающий» скажет все, что он запомнил из

двух рассказов «говорящего», последний может сказать, что было пропущено или искажено».

Во-второй части упражнения участники пары меняются ролями: тот, кто был «слушающим», становится «говорящим» и наоборот. Все четыре шага упражнения повторяются, при этом тренер каждый раз сам дает задание на следующий шаг.

Обсуждение:

«Как вам удавалось выполнять предложенные правила, какие правила было легче выполнять, какие сложнее?».

«О чем вам было легче говорить — о своих трудностях и проблемах в общении или о сильных сторонах», «Какое впечатление произвела на вас та часть упражнения, когда вы были «говорящим», какое влияние на вас оказывали различные действия «слушающего», как они вами воспринимались?».

2. Упражнение «Ролевая игра - на приеме у психолога»

Сейчас у вас будет возможность попробовать себя в роли настоящего психолога. Приглашаю пару добровольцев. Один из вас психолог. Второй клиент. Остальные внимательно наблюдают и фиксируют использованные психологом приемы.

Инструкция. Вы психолог, к вам на прием придет клиент. Ваша задача успокоить его, используя правила активного слушания.

Заметки для ведущего: можно проиграть несколько раз меняя пары. (Клиенты: Старуха шапокляк, Буратино, Мальвина, Чебурашка, Карабас Барабас, и др.)

Наше занятие подходит к концу. Сегодня мы узнали о дистанциях комфортного общения и правилах активного слушания.

Рефлексия.

«Итак, подведем итоги...», что уносите с собой?

Занятие 5 «Калейдоскоп»

Цель: формирование адекватной самооценки.

Необходимые материалы: бумага, ручки.

1. Упражнение-активатор «Калейдоскоп»

Цель: эмоциональный разогрев, создание предпосылок к осознанию внутренних и внешних проявлений эмоциональных переживаний.

Содержание. Ведущий просит каждого участника представить себя какой-либо частью тела. Затем он называет одну за другой эмоции, а участники должны их выразить той частью тела, которую выбрали. После выполнения задания участники делятся своими наблюдениями, чем и какие эмоции было легче передавать. Как правило, оказывается, что человек в основном показывает свои эмоции позой, мимикой и жестами. Даже не замечая этого, большинство людей помогают себе в диалоге мимикой и жестами. Поэтому легче выразить чувства руками и лицом, но никак не животом или спиной. Вот поэтому не у всех получилось выполнить это задание либо это оказалось забавным, и это нормально.

Заметки для ведущего.

У ребят могут возникнуть трудности в выражении эмоций, нужно сказать, что в этом ничего страшного нет, а почему, они узнают в конце упражнения. Застенчивым ребятам может помочь кто-то из группы или сам ведущий. Очень часто ребята смеются. Действительно, когда та или иная эмоция выражается совершенно необычным способом, это выглядит смешно. Нужно не останавливать смех, а смеяться вместе с ними.

2. Упражнение «Сколько ты вешишь»

Цель: обнаружение зависимости физического состояния от эмоционального настроения.

Содержание. Участникам предлагается походить по комнате, представляя себя в следующих ситуациях, каждый раз стараясь, погрузится в соответствующее состояние: получил плохую оценку, учитель похвалил за хорошую работу, родители вручили подарок, поругался с другом, подруга наконец-то приехала из отпуска, родители не пускают гулять.

После этого обсуждается внутреннее ощущение собственного веса в случае различных переживаний: неудача, плохое самочувствие, испорченное настроение наполняют человека тяжестью – он с трудом передвигает ноги, руки не поднимаются, голова не держится, все тело наливается свинцом. Радость, влюбленность, счастье дают ощущение полета, невесомости. Ведущий договаривается с ребятами, что они в процессе занятия могут говорить о своем самочувствии в килограммах или тоннах.

Заметки для ведущего.

Это упражнение предлагает замечательный диагностический параметр для оценки в последующей работе ощущений и впечатлений от отдельного упражнения или полного занятия каждым участником. Можно сделать табличку, в которой в конце каждого занятия можно было бы отмечать «вес» каждого ребенка.

3. Упражнение «Если бы я был...»

Цель: формирование навыков самораскрытия.

Содержание. Каждый участник выбирает себе какую-либо вещь (мороженое, абажур, стул, ручку и т.д.) и погружается в ее мир, воображает себя этой вещью, ощущает ее «характер». От лица этой вещи он рассказывает, как она себя чувствует в окружающем мире. О ее заботах, ее прошлом и будущем. Рассказывая о постороннем случайном предмете, участники невольно говорят о себе, что ведет к самораскрытию и формированию навыков управления своими эмоциями.

Заметки для ведущего.

Следует ребятам напомнить о правилах: должны быть выбраны только те предметы, которые не шокируют остальных. Застенчивым, и в этом упражнении может потребоваться помощь.

4. Упражнение «Мои сильные и слабые качества»

Цель: формирование навыков адекватной самооценки.

Содержание. Участникам предлагается разделить лист бумаги пополам и написать на одной стороне свои сильные качества, а на другой – слабые. Желающие могут зачитать их, но нельзя заставлять детей делать это без желания. Ведущий предлагает сравнить количество сильных и слабых черт и подумать, можно ли избавиться от некоторых своих слабостей, и если да, то что для этого нужно предпринять. Очень важно объяснить ребятам, что всегда можно избавиться от того, что не нравится в себе, главное, понять, что хочется изменить в себе, а вариант, как это сделать, можно найти всегда. Заметки для ведущего. Ребята с заниженной самооценкой очень часто не могут найти в себе сильных качеств, ведущий должен помочь им.

5. Упражнение «Хромая обезьянка»

Цель: снижение эмоционального напряжения.

Содержание. Участникам предлагается представить себе хромую обезьяну, ее ужимки, походку. Затем ведущий говорит, что он запрещает думать об этой обезьяне в течение двух минут. И засекает время. Засмеявшиеся участники выходят в середину круга. В конце концов, все участники оказываются там и в месте весело смеются.

Заметки для ведущего.

В группе могут оказаться провокаторы. Поэтому следует предупредить ребят, что изображать хромую обезьяну не нужно. Важно просто не думать о ней.

6. Рефлексия

Цель: получение обратной связи.

Содержание. В группе обсуждается занятие, что понравилось, что нет. Сколько весит каждый участник.

Занятие 6 «Представление героев»

Цель: осознание причин выбора модели поведения в различных ситуациях.

Необходимые материалы: видео, мультфильмы «День рождения Иа», «Винни-Пух идет в гости».

1. Упражнение «Представление героев»

Цель: развитие умения понимать себя и других людей.

Содержание. Участникам предлагается вспомнить героев сказки про Винни-Пуха и охарактеризовать их. Характеристики записываются на доске. Пятачок – зависим и неуверен в себе, не умеет противостоять влиянию. Кролик – активно навязывает другим свою точку зрения, считает, что он знает все, требует подчинения. Ослик Иа – не верит в собственные силы, ожидает неудачи, пессимистично смотрит на мир.

Заметки для ведущего.

Может оказаться, что ребята не читали сказку и не видели мультфильм про Винни-Пуха. Это необходимо предусмотреть и перед упражнением продемонстрировать им фрагменты мультфильма «Винни-Пух идет в гости» и «День рождения Иа».

3.4. Упражнение «Проблемы героев»

Цель: развитие навыка справляться с проблемами поведения.

Содержание. Участникам предлагается подумать и озвучить, что нужно изменить в себе Пятачку, Кролику и Иа. С участниками обсуждается, как героям нужно воплотить данные рекомендации в жизни. Заметки для ведущего. Пятачку надо научиться говорить «нет» и отстаивать свою точку зрения. Кролику следует научиться просить и принимать отказ. Ослику необходимо поверить в собственные силы и научиться разрешать ситуацию.

5. Упражнение «Уши–нос»

Цель: развитие способности сохранить спокойствие в стрессовой ситуации.

Содержание. Ведущий рассказывает, как важно сохранить спокойствие в ситуации, когда в адрес человека кто-то кричит, обвиняет, оскорбляет, насколько полезно порой не заразиться чужой агрессией и не ответить криком на крик. Можно предложить ребятам вспомнить ситуации, когда они заряжались чужой агрессией в конфликтах. Что из этого получилось? Чтобы конфликты не перешли во вражду, нужно уметь внутренне отстраниться от стрессовой ситуации и настроиться на конструктивное разрешение.

Участники разбиваются на пары, один будет Пятачком, другой – Кроликом. Кролик кричит и обвиняет, Пятачок очень этого боится, ему нужно научиться держать удар. Его задача - не слушать Кролика. А наблюдать за движениями кончиков его ушей или носа и запоминать свои мысли и чувства, возникающие в это время. На упражнение дается две минуты, затем участники меняются ролями.

После выполнения задания следует обсуждение: какие чувства испытали партнеры в ролях? Трудно ли было выполнить задание и почему? Что нужно сделать, чтобы прекратить нападки Кролика?

Заметки для ведущего.

Ребята разбиваются на пары по собственному желанию, если кто-то оказался без пары, его партнером становится ведущий. Если никто не хочет вставать в пару с изгоем, его партнером также должен быть ведущий.

6. Упражнение «Посидите так, как сидит...»

Цель: снятие эмоционального напряжения.

Содержание. Ведущий предлагает участникам посидеть на своих стульях так, как сидел бы: король, курица на насесте, начальник полиции, преступник на допросе, судья, жираф, маленькая мышка, слон, пилот, бабочка и т. д.

Заметки для ведущего.

Это упражнение очень смешное, не нужно останавливать смех и «клоунов», лучше посмеяться вместе с ребятами.

7. Рефлексия

Цель: получение обратной связи.

Содержание. Обсуждается занятие и «измеряется вес».

Занятие 7 «Это я»

Цель: формирование навыков определения своей позиции в затруднительных ситуациях.

1. Упражнение-активатор «Это Я»

Цель: эмоциональный разогрев.

Содержание. Один участник выходит на середину. Его задача - одним жестом передать свой характер или какую-то черту. Остальные должны угадать, что он хотел сказать. Угадавший занимает его место. Заметки для ведущего. Ведущие выходят по желанию, не нужно в этом упражнении «принуждать» ребят. Если в начале желающих не находится, ведущий показывает пример сам.

2. Упражнение «Да - нет»

Цель: осознание ощущений, возникающих в момент отстаивания позиции, поиск невербальных признаков собственного уверенного поведения.

Содержание. Участники разбиваются на пары, один произносит слово «да», другой – «нет», голос должен постепенно повышаться. При этом каждый занимает позу, в которой чувствует себя уверенно. Задача – убедить партнера. Далее следует обсуждение, построенное на следующих вопросах: удалось ли переубедить партнера, не крича при этом и не изменяя позы? Какая была поза, помогла ли она? Как ее воспринимал ваш партнер? Как вы думаете, захочет ли этот человек вновь встретиться с вами? Как, на ваш взгляд, выглядит уверенный человек? В чем это проявляется? А можно ли отказать человеку и при этом сохранить с ним хорошие отношения?

Заметки для ведущего.

Лучше если участники распределятся на пары с соседом. Партнером «лишнего» участника должен стать ведущий.

3. Упражнение «Скажи «нет»

Цель: формирование навыков достойного отказа.

Содержание. Вызываются добровольцы: один будет требовать что-то им задуманное, а второй попытается ему отказать. Если необходима поддержка, то можно позвать на помощь других участников. На разыгрывание сценки дается 5 минут. Затем следует обсуждение. Когда было легко добиться своего, отказывая или требуя? Помогли ли достичь цели помощники? Нужно ли в реальной жизни, отстаивая свою позицию, привлекать кого-то на помощь?

Заметки ведущему.

Надо предупредить добровольцев, что должны выбираться такие ситуации, в которых трудно отказать. Можно оказать помощь в выборе ситуации.

4. Упражнение «Нож и масло»

Цель: развитие умения преодолевать страх перед неприятной ситуацией.

Содержание. Участники встают в два ряда друг против друга, поднимают правую руку и ритмично одновременно передвигают ее вверх- вниз, как нож. Каждый по очереди должен пройти через этот строй. Закончивший путь встает в конце строя, а стоящий вначале – проходит через шеренгу. Далее обсуждается, как было легче избежать удара – проделав свой путь или бросившись бежать, не думая? Школьников необходимо вывести на осознание необходимости планирования действий в сложных ситуациях

Заметки для ведущего.

Следует предупредить ребят, что нельзя наносить удары, нужно просто поднимать и опускать руку. Кто будет замечен в специальном нанесении боли проходящему через строй, выводится из шеренги.

Рефлексия

Цель: получение обратной связи.

Содержание. Обсуждается занятие.

Занятие 8 «Антивремя»

Цель: актуализация знаний, приобретенных на занятиях.

Необходимые материалы: бумага, ручки.

1. Упражнение-активатор «Разожми кулак»

Цель: эмоциональный разогрев.

Содержание. Участники разбиваются на пары: один сжимает кулак, а второй пытается разжать пальцы за одну минуту. Потом партнеры меняются ролями, и ситуация повторяется. Далее следует обсуждение. Кому и как удалось это сделать. Возможны варианты: силой, просьбой, легкими поглаживаниями. Можно рассказать притчу: «Поспорили солнце и ветер, кто из них сильнее. По степи шел путник, и ветер сказал: «Кто сумеет с путника снять плащ, тот сильнее». Стал ветер дуть, он очень старался, а добился того, что путник лишь сильнее закутался в свой плащ. Тогда выглянуло солнышко и согрело путника своими лучами, он сам и снял плащ».

Ведущий задает вопрос: «Всегда ли можно добиться своего силой? Как это можно сделать по-другому?» Заметки для ведущего. Следует предупредить ребят, что не надо ломать пальцы партнера, разжимать кулак надо, не причиняя боли.

2. Упражнение «Ситуация в автобусе»

Цель: развитие умения анализировать ситуации.

Содержание. Участникам предлагается вспомнить ситуации конфликта любого человека с кондуктором автобуса и проанализировать ее.

Заметки для ведущего.

Ребятам проще анализировать ситуации, когда они являются не ее участниками, а лишь наблюдателями.

3. Упражнение «Антивремя»

Цель: обучение способам избегания конфликтных ситуаций.

Содержание. Участникам предлагается вспомнить неприятную ситуацию и рассказать о ней. Затем нужно подробно обсудить эту ситуацию, восстанавливая ход событий от конца до начала и найти ответы на вопросы: где находится узел конфликта? Как можно было его избежать? Далее ситуация разыгрывается по другому сценарию с исправлениями. Нужно спросить у детей: если бы они заранее планировали свое поведение, изменилось ли что-либо в их жизни? Избегание конфликтов – это не проявление слабости, а поступок умного, зрелого человека.

4. Упражнение «Необитаемый остров»

Цель: формирование умения принимать оценку себя со стороны.

Содержание. Участникам дается вводная ситуация: на необитаемый остров забрасывается группа из трех человек, задача – выжить. А выжить можно только рядом с людьми, которые умеют что-то делать, обладают замечательными личностными качествами. Каждый из участников должен выбрать себе двух напарников и объяснить свой выбор. Одни и те же ребята могут выбираться несколько раз.

В заключение ведущий говорит, что ему хотелось бы взять на остров с собой всех ребят, по – тому что, они все необыкновенные и обладают огромным количеством прекрасных человеческих качеств.

Заметки для ведущего.

В группе могут оказаться ребята, которых не выбрал никто, в этом случае на «необитаемый остров» с ними отправляется ведущий, объясняя свой выбор.

5. Упражнение «Чемодан»

Цель: закрепление полученных навыков, осознание их ценности. Содержание.

Ведущий объявляет, что первый блок занятий подошел к концу.

На занятиях участники приобрели определенные навыки, опыт. Им предлагается собрать для себя «чемодан» того, что они приобрели на занятиях и что хотели бы реализовать в жизни. Все предложения записываются на бумаге, зачитываются и передаются ведущему.

Заметки для ведущего.

Записки ребят используют для оценки результативности блока занятий.

6.Рефлексия и прощание

Цель: актуализация знаний, приобретенных на занятиях.

Содержание. Ведущий прощается с группой, высказывая пожелание, чтобы все, что они приобрели на занятиях, пригодилось им в жизни.

Консультация-памятка для родителей

Компьютерные игры: польза или вред?

Наше время характеризуется стремительным развитием информационных и компьютерных технологий. Современные дети быстро осваивают управление сложными электронными приборами, удивляя этим своих родителей, бабушек и дедушек. Компьютерная игра превращается в основную форму досуга детей. **Чем опасны компьютерные игры и могут ли они быть полезными?**

Можно много говорить о пользе информационных технологий и компьютере в частности: это и помощь в учёбе, и развлечение, и хобби. Однако уже давно учёные забили тревогу по поводу вреда виртуального пространства.

Самая главная опасность, которую представляют компьютерные игры – это возникновение игровой зависимости. Это настоящее отклонение психики, требующее помощи квалифицированного врача и поддержки родных и близких.

Особенно ощутим вред компьютерных игр для детей. Их неокрепшая психика за считанные дни подвергается негативному влиянию игр. К тому же, дети, в отличие от взрослых, не знают меры и хуже ощущают чувство времени – им кажется, что за компьютером они провели всего лишь несколько минут, в то время как прошло уже несколько часов.

Рассмотрим, чем же опасны разные виды компьютерных игр.

1. Самый опасный вид игр – это игры-стрелялки, поскольку игровая зависимость, вызванная ими, сопровождается агрессивностью, озлобленностью. И немудрено – часами отстреливая людей в виртуальном мире, вряд ли станешь добрым человеком.

2. Воздействовать пагубно на психику могут «бродилки» и «авиа-симуляторы». Это преимущественно динамические игры, от них очень тяжело оторваться ввиду их безостановочного сюжета. Смысл их подавляющего большинства заключается в том, чтобы как можно быстрее и больше убить или взорвать. В этих игрушках кровь льётся ведрами, а информационной начинки практически никакой. По мнению специалистов, участие в таких играх приводит к тому, что игроки начинают использовать подобные методы решения проблем в реальной жизни.

3. Вредны также бродилки, «леталки» и гонки, которые хоть и не характеризуются агрессией, но требуют повышенного внимания, затягивают, от них сложно оторваться. Конечно, совершенно невозможным для игрока представляется нажать на паузу во время очередной гонки или прохождения лабиринта.

4. Меньше воздействуют на психику «гонки» и «спортивные» игры. Эти игрушки по психическому воздействию примерно нейтральны – вреда не приносят, но и пользы от них тоже никакой, только напрасная трата времени.

Уважаемые родители, негативного влияния компьютера можно избежать, и даже сделать полезным, если правильно подбирать игры и организовывать работу за компьютером. Для этого давайте разберёмся, **какие «полезные» игры существуют и подходят для детей младшего школьного возраста.**

1. Интеллектуальные игры.

В первую очередь, стоит обратить внимание на разновидности компьютерных игр, которые способствуют развитию интеллекта, логики, внимания, памяти и других качеств. Это различные логические игры, головоломки, ребусы. Особое место среди таких игр занимают стратегии. Такие игры не требуют повышенного внимания, скорости,

напряжения глаз. Они размеренны и предназначены для длительного времяпровождения. Их можно прервать в любой момент, не рискуя быть убитым или съеденным.

2.Развивающие игры.

Играя в развивающие игры, дети учатся продумывать свои действия, задумываться над тем, к чему они приведут, т.е. делать предположительные прогнозы, усваивать и обобщать большое количество информации. Важно также, что с помощью логических игр ребёнок учится искать разные пути решения задачи и быстрее осваивает многие понятия.

Развивающие игры могут быть очень разнообразными, рассчитанными на разный возраст и характер ребёнка. Существуют также игры для девочек и мальчиков, в которых учитываются особенности их психики.

С помощью развивающих компьютерных игр ребёнок учится:

мыслить логически и включать рассудочную деятельность;

запоминать достаточно большие объёмы информации;

развивать мелкую моторику рук и глаз;

развивать образное мышление;

быть собранным и внимательным в нужные моменты;

развивать пространственное мышление.

3.Обучающие игры.

Очевидна польза обучающих компьютерных игр, которые помогут углубить свои познания в той или иной области, научат действовать в различных ситуациях, поспособствуют формированию усидчивости, сосредоточенности, внимательности.

С помощью компьютерных игр можно ненавязчиво обучить ребенка иностранным языкам, подтянуть его знания по тому или иному предмету, развить «хромающие» качества и способности. Безусловно, компьютер не должен стать единственным источником развития – по-прежнему актуальными остаются книги, развивающие настольные игры, конструкторы, паззлы.

Полученные при игре навыки и умение быстро принимать решение, когда на экране появляется совсем не то, что ребёнок ожидал, помогут при возникновении более сложных задач, ситуаций.

Именно поэтому прямая обязанность взрослых – не запретить ребенку взаимодействовать с компьютером. Лучше подобрать наиболее оптимальные для него варианты компьютерных игр, составить план занятий по ним, позволить играть во «вредные стрелялки» определённое количество времени, стимулировать ребенка к отдыху не только в виртуальном мире, но и в мире реальном.

Памятка для педагога

Компьютер: «за» и «против»

Современные дети очень много общаются с телевидением, видео и компьютером. Если прошлое поколение было поколением книг, то современное получает информацию через видеоряд.

«+» Достоинства компьютера:

Компьютер может помочь развитию у детей таких важнейших операций мышления как обобщение и классификация;

В процессе занятий на компьютере улучшаются память и внимание детей;

При игре в компьютерные игры у детей раньше развивается знаковая функция сознания, которая лежит в основе абстрактного мышления (мышления без опоры на внешние предметы);

Компьютерные игры имеют большое значение не только для развития интеллекта детей, но и для развития их моторики, для формирования координации зрительной и моторной функций;

СанПиН: использование интерактивной доски детьми до 10 лет не должно превышать 20 минут, старше 10 лет – 30 минут, компьютера – для учеников 1-2-х классов – 20 минут, 3-4-х классов – 25 минут, 5-9-х классов – 30 минут, 10-11-х классов – 35 минут.

«-» Недостатки компьютера:

Чрезмерное обращение с компьютером может привести к ухудшению зрения ребенка, а также отрицательно сказаться на его психическом здоровье. Особенно это опасно для застенчивых детей.

И главное, нельзя уповать только на компьютер. Ребенок - маленький человек, он может формироваться и развиваться, только общаясь с людьми и живя в реальном мире.

Памятка для школьников

Первоклассник, помни, что время работы ребенка за компьютером, которое рекомендуют для тебя специалисты составляет не более 10-20 минут непрерывного использования компьютера.

Чтобы ты мог сохранить свое здоровье, необходимо соблюдать режим, регламентирующий работу за компьютером.

Что нельзя делать за компьютером

- + Не стоит долго сидеть за компьютером. Даже если нужно выполнить какое-то школьное задание, требующее длительного пребывания за компьютером, нужно устраивать себе периодические разминки и выполнять упражнения для глаз.

- + Не работай за компьютером в положении лёжа, ведь это сильный удар по зрению.

- + Не работай за компьютером в темноте.

- + Не сиди за компьютером дольше 1,5 – 2 часов в день.

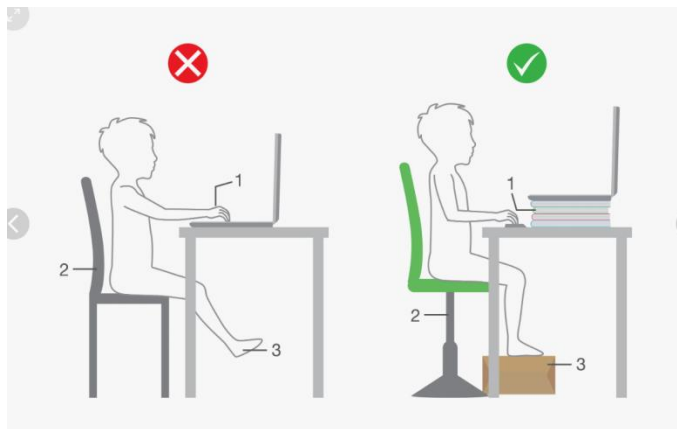
- + Не устанавливай яркость монитора на максимум.

- + Не работай за компьютером перед сном.

- + Не работай за компьютером с мокрыми руками.

- + При возникновении ошибок или каких-либо неисправностей работы компьютера, необходимо обратиться за помощью к родителям.

- + Не клади ногу на ногу и не вытягивай ноги во время работы за компьютером. Это лишняя нагрузка на спину.



- + В настройках монитора установи комфортный для глаз режим мерцания.

- + На мониторе не должны появляться блики во время использования. Избегай прямого попадания солнечного или искусственного света на монитор.

- + Идеальный размер монитора – не менее 17 дюймов.

- + Расстояние от глаз до монитора должно быть 40-75 см.

- + В темное время суток нужно работать за компьютером при включенном свете.

- + Используй дополнительное боковое освещение слева.

- + Если необходимо перепечатать текст из книги или с листов бумаги, установи их близко к экрану, чтобы глаза не напрягались при постоянном движении от текста к монитору.

- + Если ноги не достают до пола, необходимо установить под них комфортную подставку.

- + Спину необходимо держать прямо.
 - + Чтобы снизить нагрузку на поясницу, можно подложить между спинкой компьютерного стула и спиной валик.
 - + Для разгрузки кистей рук, можно сделать подставку под клавиатуру. Чтобы руки не уставали, их необходимо держать над клавиатурой. Клавиатуру лучше выбрать светлого цвета. От темной клавиатуры глаза быстрее устают.
 - + Каждые 15-20 минут необходимо делать легкую разминку и менять положение ног. Достаточно просто сделать пару наклонов и приседаний или сделать вращения шеей для поддержания минимальной двигательной активности. Если дома есть турник, то можно повисеть на нем, расслабив все тело.
 - + Если ты пользуешься ноутбуком на диване, используй подставку для ноутбука и подложи себе под спину подушку. Работу на диване стоит минимизировать или исключить полностью.
 - + Для дополнительного комфорта глаз можно использовать специальные очки для работы за компьютером.
 - + Старайся пить больше воды во время работы за компьютером. Это полезно для всего организма в целом и для суставов, которые находятся в скованном положении.
- Упражнения для глаз
- + Отвести взгляд от монитора и закрыть глаза.
 - + Не открывая глаз, зажмуриться 10 раз.
 - + Интенсивное моргание 10 раз.
 - + «Рисовать» закрытыми глазами геометрические фигуры.
 - + 10-15 раз переводить взгляд от самой отдаленной точки до кончика носа.
 - + Массаж висков по часовой и против часовой стрелки.

И помни, что время, проведенное в компьютере, лишает тебя возможности реального общения с друзьями

