

«ЖИВИ ОФФЛАЙН». ИЛИ ПРОФИЛАКТИКА ИНТЕРНЕТ-РИСКОВ СРЕДИ ПОДРОСТКОВ ЧЕРЕЗ СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОЕКТЫ



Мария Геннадьевна ПАШНИНА, педагог-психолог МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 10 с углубленным изучением отдельных предметов» г. Череповец

Все чаще мы слышим выражения: «онлайн-среда», «онлайн-общение», «онлайн-жизнь». Сегодняшних наших учеников называют детьми поколения Z, родившихся в цифровом мире и не представляющих свою жизнь без гаджетов, Интернета и социальных сетей. Интернет захватывает умы и сердца детей и подростков, так как действительно имеет широкие возможности для удовлетворения самых разных потребностей: в познании, общении и досуге, в самостоятельности и независимости. Однако многие из современных подростков начинают смотреть на жизнь через экран монитора, слонюны к «реальной» сетевой активности и к идентификации своей жизни. Тем самым они подвергают ряду рисков, в том числе связанных с опасным интернет-контентом и анонимным сетевым общением, а также киберрадикацией (игровой зависимостью).

В 2016/2017 уч. г. в школе № 10 в целях профилактики компьютерной (в том числе сетевой и игровой) зависимости учащихся разработана программа «Живи оффлайн». Программа направлена преимущественно на работу с младшими подростками, так как в возрасте 9–11 лет наблюдается всплеск активности и самостоятельности в использовании гаджетов, социальных сетей и различных интер-

психолого-педагогическая поддержка в образовании

нет-ресурсов. Программа ориентирована на минимизацию деструктивного влияния сети Интернет на учащихся школы через систему воспитательных, развивающих мероприятий, а также создание условий для снижения гаджет-активности на переменах (полыта замены онлайн-игр настольными, интеллектуальными).

Мы включили в программу несколько блоков:

1. Мониторинг интернет-активности (анонимное анкетирование учащихся и родителей, анализ интенсивности вовлечения в сетевое общение, увлечения онлайн-играми, группами и пабликами социальных сетей, в частности сети ВКонтакте и т.п.).
2. Развитие культуры безопасной сетевой активности, мимемизация рисков. Этот блок традиционно уже не первый год реализуют классные руководители через различные формы работы с учащимися и их родителями (классные часы, занятия в рамках внеурочной деятельности, родительские собрания).
3. Создание условий и стимулирование интереса к оффлайн-активности учащихся (живого непосредственного общения, в том числе игрового). Этот блок был реализован педагогами психологом, в том числе через групповую социальную проект «Игромы» и сотрудничество с представителями компании «Hobby Games».
4. Анкетирование учеников 5, 7-х и 10-х классов, а также изучение содержания личных страничек и подписок сети ВКонтакте проведено самими учениками в рамках группового социально-психологического проекта «Живи ВКонтакте – риси и возможности». Оказалось, что характер активности наших учеников в социальной сети ВКонтакте несколько отличается от данных аналогичного исследования по России (проведенного в 2013 году):
 1. Уже в 11 лет практически каждый подросток (более 95%) имеет

свой профиль (страничку) в социальной сети ВК.

2. С возрастом число проведенных часов в соцсетях увеличивается. Более 50% десятиклассников находится в сети постоянно, в том числе в школе (на переменах).

3. 5–7-й класс – лик пользовательской активности ВК, создание нескольких профилей (имеет более одного профиля, в том числе фэйковые странички под разными именами-повторяемки в 5-м классе – каждый пятый, в 7-м классе – каждый третий).

4. Более 60% являются не пассивные потребители информации сети, а активные создатели групп, бесед, пабликов. Удивительно, но учащиеся 7-х классов лучше ориентированы в интернет-терминологию и понимают интернет-сленг, чем десятиклассники (видимо, сообщество активных пользователей с каждым годом молодеет).

5. Сеть ВК в любом возрасте остается для подростков преимущественно средством коммуникации. Большинство подростков имеет более 100 сетевых друзей, большую часть из которых знает лично. 10% знают менее половины своих сетевых друзей, возможно для них сетевое общение является заменой живого.

6. Каждый подросток в 7-м классе подписан в среднем на 20–30 групп, пабликов. Приятно удивил и парадокс рейтинг групп (по популярности) в одной из 7-х классов:

- мамы, картинки, юмор (Лайфхак, Четкие приколы, Улыбнуло, Оптикет);
- полезная, познавательная информация: (Журнал для умных, Science/Наука, ЕГЭ);
- полезная, практическая информация (Барак Обама, Рецепты, Здоровое питание);
- увлечения, реальные объединения (спорт, музыка, рисование, комиксы);
- группы с цензурным содержанием.

психолого-педагогическая поддержка в образовании



Играете перемена



Играете в 5-м классе

– анонимное общение (Признание, Стэнд, Срам, Пазор);

– компьютерные игры; – грустные депрессивные паблики (менее 3%);

Характер групп и пабликов, на которые подписаны подростки, меняется с возрастом. Интерес к играм, шуткам и мемам от 7-го к 10-му классу постепенно угасает, но зато растет внимание к серьезным философским темам. Больше значение приобретает контент, полезный для учебы и для жизни. Основные контентные риски, выявленные в 7-х классах, связаны не с опасными деструктивными и депрессивными группами, о которых много пишут и говорят в этом году, а с цензурным содержанием постов.

Всё полученная в ходе исследования информация стала достоянием педагогов и родителей, кому-то из них это помогло снять излишнюю тревогу, а кого-то, наоборот, заставило проявить пристальное внимание к сетевой деятельности своего ребенка.

Участники другого социально-психологического проекта («Игромы») сначала провели исследование игровой активности сверстников, которое позволило, что популярные онлайн-игры в 5-м классе у мальчиков и девочек отличаются (мальчики предпочитают шутеры и стратегии, девочки – драки и игры «люди»), а вот список популярных настольных игр у тех и других практически одинаков, значит, это хорошее поле для совместного общения девочек и мальчиков. Перечень настольных игр, в которые любят играть пятиклассники, намного меньше, чем перечень популярных компьютерных игр. Чаще всего вспоминают и называют шахматы-шашки, карты, Монополия, Твистер. К сожа-

лению, многие качественные и интересные настольные игры не просто менее известны, но и менее доступны в силу их высокой стоимости. В то же время их развивающие возможности огромны и многоплановы – это и развитие познавательной сферы (память, мышление, воображения, речи), и коммуникация в группе (умение достойно проигрывать и выигрывать, уважать соперников), и способность к саморегуляции (соблюдение общих правил, алгоритма). Мы в школе старались создать условия для освоения «умных» настольных игр и дали возможность изучать и использовать эти игры самостоятельно.

За два месяца деятельности проекта «Игромы»:

– создан банк интересных развивающих настольных игр, включенный как веселые экспресс-игры для перемены («Доббль», «Соборжариум», «Лити-Валез», «Тотем и др.), так и сложные стратегические, в которые дети могут играть после уроков («Эволюция», «Колонизаторы», «Диксит», и др.);

– с помощью сотрудников компании «Hobby Games» в школе проведена Игротека, на которой пятиклассники понакомились с девятью новыми настольными играми, выбрали те, в которые хотели бы поиграть еще (несколько игр пополнили наш школьный игровой банк);

– подготовлена группа добровольцев-инструкторов из числа пятиклассников (4 чел.), каждый из которых освоил досконально 2–3 игры; их силами обучены разным играм более 40 чел. 3–5-х классов; причем каждый из обученных на специальном бланке оценивал работу инструктора по критериям: понятность объяснения

правил, увлеченность, вежливость и т.д. Многие из обученных пожелали тоже стать инструкторами, и к концу учебного года их насчиталось уже 9 человек.

Проект «Игромы» формально завершен, но он продолжает жить своей жизнью (количество желающих учиться и учиться играть в настольные игры растет, игры пользуются спросом на переменах и после уроков). Особенно радует, что ребята увлеклись не только простыми развивательными играми, но также берутся и за сложные, стратегические, такие как «Эволюция», «Цитадель», «Колонизаторы».

Оба описанных выше социально-психологических проекта в апреле 2017 года успешно участвовали в городской конкурсе (проводится ежегодно кафедрой психологии Череповецкого государственного университета). Проектная команда наших семиклассников «Живи ВКонтакте...» (Лульянова Яна, Малышев Федор, Кузнецова Каролина) стала абсолютной победительницей конкурса, а пятиклассники «Игромы» (Морозова Арина, Кирий Ольга, Соболев Савадий, Скворцова Вячеслав) отмечены дипломом в номинации «Лучшее исследование».

Мы не стремимся оторвать детей от компьютеров, гаджетов, использовать их от социальных сетей. Когда имеется дело с поколением Z, это невозможно бессмысленно. Мы хотим лишь предостеречь детей от возможных рисков виртуального пространства, а также предложить им альтернативу, не менее яркую и захватывающую оффлайн-деятельность и привлекательные условия для живого оффлайн-общения.

ИСТОЧНИК: № 3 2017

23

24

ИСТОЧНИК: № 3 2017