

Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті
Казахский национальный педагогический университет имени Абая
Kazakh National Pedagogical University after Abai

ХАБАРШЫ ВЕСТНИК BULLETIN

«Психология» сериясы

Серия «Психология»

Series «Psychology»

№2 (43), 2015

Алматы

Казахский национальный педагогический
университет имени Абая

ВЕСТНИК

Серия «Психология»,
№2 (43), 2015

Выходит с 2000 года.
Периодичность – 4 номера в год

Главный редактор
д.психол.н., проф.
Ж.И. Намазбаева

Редакционная коллегия:
доктор PhD, гонорар-проф.
Н.А. Михайлова (Дюссельдорф),
доктор PhD Н.Л. Нагибина (Берлин),
проф. А.Р. Ерментаева,
к.психол.н., доц. Ж.К. Ибраимова,
магистр психологии
А.С. Косшыгулова
(ответ. секретарь)

© Казахский национальный
педагогический университет
имени Абая, 2015

Зарегистрировано
в Министерстве культуры и информации
Республики Казахстан
8 мая 2009 г. №10103-Ж

Подписано в печать 04.08.2015.
Формат 60х84 1/8.
Объем 17,0 уч.-изд.л.
Тираж 70 экз. Заказ 132.

050010, г. Алматы,
пр. Достык, 13. КазНПУ им. Абая

Издательство «Ұлағат»
Казахского национального педагогического
университета имени Абая

Джердималиева Р.Р. Феномен музыкального искусства в воспитании личности.....	61
Нургалиева А.К. Развитие ответственности подростков в детском коллективе.....	64
Сатыбалдина Н.К., Ахтаева Н.С., Байшукурова А.К. Влияние финансового положения мужчин на ценностные ориентации и тип межличностных отношений.....	68
Айтпаева Ж.Ж., Байгожина Ж.М. Оптимизация подготовки будущего учителя к активизации познавательной деятельности младших школьников.....	73
Айджанова З.Ж. Балалардың гиперактивті мінез- құлқының пайда болу себептері.....	78
Болат Ж., Ахтаева Н.С. Орта жастағы әйелдердің этно-психологиялық ерекшеліктері.....	82
Өскенбай Ф.С., Калымбетова Э.К., Толегенова А.А. Терапия психических травм как профилактика зависимости от компьютерных игр (на примере психологической игры).....	87
Қуанәлі М.А., Шамшиева А.М. Жекелеп оқыту- бастауыш сынып оқушыларының зияткерлік қабілеттерін дамыту құралы ретінде.....	92
Сабирова Р.Ш. Методы психодиагностических исследований в условиях начальной школы.....	95
Аяғанова А.Ж. Оқыту үдерісінде интерактивті әдістерді пайдаланудың психологиялық негіздері.....	98
Абдигапбарова У.М., Шалабаева Л.И. Диалогическое общение в структуре учебно-воспитательного процесса (на примере младшего школьника).....	101
Имангалиева Ш.Д. Болашақ бастауыш мектеп мұғалімдерін университет жағдайында дайындаудың әлеуметтік-педагогикалық ерекшеліктері.....	105
Орманова З.Қ. Білім беру жүйесіндегі педагогикалық- психологиялық қызметтің ерекшеліктері.....	108

УДК 615.851

ТЕРАПИЯ ПСИХИЧЕСКИХ ТРАВМ КАК ПРОФИЛАКТИКА ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР (НА ПРИМЕРЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ИГРЫ)

Өскенбай Ф.С. – *Phd докторант, КазНУ имени аль-Фараби*

Калымбетова Э.К. – *доцент, КазНУ имени аль-Фараби*

Толегенова А.А. – *Phd доктор, КазНУ имени аль-Фараби*

В статье дается обзор современных психологических исследований проблемы зависимости от компьютерных игр по доступным отечественным и зарубежным научным публикациям. В результате анализа многочисленных зарубежных и отечественных публикации выделены основные мотивы поведения склонных к аддиктивным формам поведения. Выявлены причины и симптомы возникновения таких поведений.

Ключевые слова: психологическая травма, стресс, посттравматическое стрессовое расстройство, психологическая игра.

Феномен компьютерной зависимости в настоящее время является серьезной проблемой современного общества. Компьютер – это не только электронное устройство для обработки различной информации, но и машина, которая может развлечь человека, которая позволяет человеку общаться на расстоянии, не прилагая никаких особых усилий, при этом поглощая его и вовлекая в свой безграничный виртуальный мир. В процессе вовлечения личности в этот «виртуальный мир» и появляется компьютерная зависимость. Наиболее подверженными этому становятся дети в возрасте 15-17 лет, так как в этот переходный период они наиболее уязвимы в эмоциональном плане, и как следствие более агрессивны.

Впервые о компьютерной зависимости заговорили в начале 80-х годов американские и английские исследователи. Английский психолог М. Шоттон объясняет причину возникновения данного феномена тем, что подростки и взрослые воспринимают компьютер в роли некоего «конкурента» – последовательного, умного, многофункционального [1]. Суть конкуренции человека с машиной состоит в том, что подростки и взрослые пытаются осуществить «контроль» за этим высокотехнологичным устройством, особенно если получить контроль в других сферах деятельности у них не получается. У зависимых подростков, чаще всего, контроль утерян не только в различных сферах деятельности, но и в социальных отношениях: они пытаются контролировать поступки и слова других людей, нередко самых близких, однако им это плохо удается. В отношении подростковой зависимости М. Шоттон отмечает также опасность истощения эмоциональной сферы подростка, поскольку в процессе игры ещё никому не удавалось выигрывать с первого раза. Это значит, что подросток, переживая бурю негативных эмоций в себе от проигрыша пробует снова и снова пройти злополучный этап, что в свою очередь порождает череду негативных эмоциональных всплесков. Изучая компьютерную зависимость, ученые неоднократно подтверждали своими исследованиями, что эмоции, переживаемые от поражения в процессе игры очень сходны с эмоциональными переживаниями горя. Большинство компьютерных игр, по мнению автора, провоцируют агрессивное поведение, неустойчивое настроение и неадекватные реакции [1].

Основоположниками психологического изучения зависимости от интернета считаются американские исследователи: К. Янг и И. Голдберг [2]. В своих работах они дают характеристику типам компьютерной зависимости:

- зависимость от интернета - это род зависимости при котором человек испытывает моральное удовлетворение от поиска информации в интернете (зачастую бесполезной), также человек заводит бесцельные знакомства в интернете, не приводящие к развитию социальных контактов (с данной позиции люди ищут по различным параметрам себе собеседников, общаются, но при этом не приносят пользы для развития своей личности);
- зависимость от игры - это навязчивое увлечение компьютерными играми по сети или стационарно.

Следует отметить, что примерно в то же самый период или несколько раньше психолог Ш. Текл проводила исследование стадий освоения компьютеров детьми и подростками [1]. Она также отметила, что для целого ряда обследованных испытуемых важным моментом является осуществление «контроля» над компьютером. Для нашего исследования важным выступают выделенные Ш. Текл показатели компьютерной зависимости: нежелание отвлекаться от работы или игры за

компьютером; раздражение при вынужденном отвлечении от работы за компьютером; забывание домашних дел, обязанностях, учебе, встречах в процессе работы за компьютером; пренебрежение собственным сном, здоровьем, социальными отношениями ради времени за компьютером.

Ряд физиологов, которые изучали причины и следствия возникновения компьютерной зависимости, выяснили, что в процессе игры у подростков и взрослых происходит ряд химических реакций, сходных с чувством счастья, удовлетворенности. Ученые обнаружили, что у испытуемых в крови после серии удачных компьютерных раундов, присутствует серотонин (гормон счастья). После проигрышей в компьютерных играх у испытуемых было зафиксировано в крови высокое содержание тестостерона (гормон агрессии и стресса). На основе этого был сделан вывод о том, что компьютерные игры напрямую воздействуют на психоэмоциональное состояние человека. Учеными доказано, что испытывая положительные эмоции и эйфорию, человек вновь стремится испытать чувство, впадая в зависимость. В случае с компьютерной игрой, человек испытывает удовольствие победы, затем стремясь его испытать вновь, возвращается к игре, но побеждать всегда невозможно, за победой следует поражение, которое вызывает негативные эмоции.

Почему человек не просто находится в плохом настроении, а проявляет агрессию? На этот вопрос дали довольно четкий ответ отечественные ученые, которые объяснили природу возникновения агрессии в процессе компьютерных игр. Дело в том, что не получая удовольствия организм впадает в состояние фрустрации, но взрослый человек чаще находит разумный выход из ситуации дефрустрации, чем подросток. Взрослый сможет лучше справиться с возникшими у него чувствами, чем ребенок подросткового возраста, и без того с несформировавшимся гормональным фоном. В отечественной психологии данная проблематика становится сферой научных интересов А.Е. Лисина, Н.Я.Иванова, которые определяют компьютерную зависимость как заболевание [3]. Авторы проводят параллели между компьютерной зависимостью и наркотической, сообщая об их сходстве в поведенческих реакциях. Данные психологи также отмечают, что подростки проявляют более агрессивные поведенческие реакции вследствие компьютерной зависимости, чем взрослые люди. Подростки также чаще проявляют физическую агрессию, а вербальную реже, взрослые же наоборот.

Большинство исследователей отмечают, что у подростков, имеющих компьютерную зависимость и увлекающихся играми, плохо формируются социальные взаимоотношения, они замкнуты, необщительны. У многих игроков возникают социальные фобии, ощущение отчуждения, покинутости. Зачастую такие подростки утверждают, что их не понимают, им трудно найти тему для разговора, вообще заговорить. Из-за узости кругозора сверстники не жалуют таких одноклассников, вследствие чего у подростков, находящихся в зависимости от компьютерных игр, формируются комплексы, агрессия, которую они адресуют внешнему миру. Из-за неумения рационально выражать чувства эмоциональные реакции у таких подростков выглядят крайне агрессивными, неадекватными, что в свою очередь вызывает удивление, страх и шок у окружающих.

Наиболее сильно человек подвержен зависимости от компьютерных игр, поскольку события в компьютерных играх не повторяются и происходят достаточно динамически, а сам процесс непрерывен. До окончания любой игры существуют некие логические стадии, которые, по большей части, достаточно жестко завязаны друг на друге, что заставляет субъекта не отвлекаться, а воспринимать прохождение всей игры от начала до конца, как некий единый процесс. Полное погружение в игру создает эффект участия игрока в некой виртуальной реальности, в некоем существующем тогда для него сложном и подвижном процессе. Именно это свойство компьютерных игр не позволяет игроку (в данном случае - игроголику), прервать процесс для выполнения каких-либо социальных обязательств в реальной жизни.

Само собой, разработчики подобных программных продуктов заинтересованы в том, чтобы игра увлекала настолько, насколько это возможно. Задача производителей игрового программного обеспечения - создать максимальный эффект «погружения», чтобы при выпуске очередной серии, человек, зависимый от компьютерных игр, не раздумывая, купил именно их продукт. Сегодня существует множество способов создания эффекта участия игрока в процессе, начиная от логики игры (первое лицо, командная игра и проч.) и. графического исполнения (трехмерная графика, изометрический вид) до музыкального сопровождения (оцифрованный голос, психологически интригующая или напряженная музыка) и натуральных звуковых эффектов. Увлечение компьютерными играми это не пристрастие к какой-либо одной компьютерной игре, поскольку это скорее психологическая «цепная реакция». Пройдя одну игру в каком-либо жанре, который понравился больше, игроголик ищет другие игры этого же жанра, сделанные в идентичной стилистике и не уступающие

по психологическому напряжению, а дальше — стремление пройти все (по крайней мере, известные) игры этого типа, которые в данный момент на рынке огромное множество. Психологические трудности взросления, противоречивость уровня притязаний и образа «я» нередко приводят к тому, что эмоциональная напряженность, типичная для подростка, захватывает и годы юности.

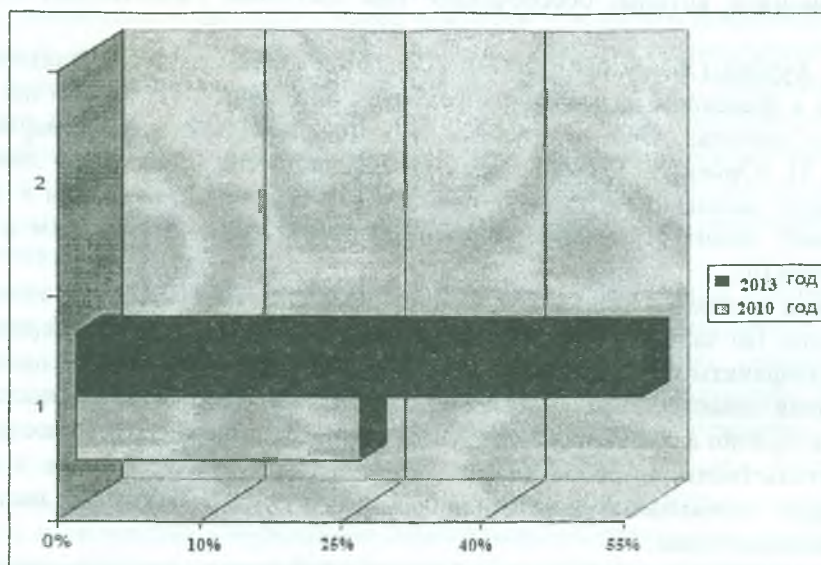


Рисунок 1. Показатели роста количества подростков, играющих в компьютерные игры на уровне, ведущем к негативным последствиям

Факторы формирования игровой зависимости

В случаях участия в азартных играх бывает довольно трудно определить начало становления аддиктивного процесса, так как аддикция развивается постепенно, исподволь и к ней полностью отсутствует критическое отношение.

В настоящее время представляется возможным выделить некоторые предрасполагающие факторы, создающие повышенный риск развития этой формы аддиктивного поведения. К ним относятся неправильное воспитание в семье, включая его различные варианты: недостаточную опеку, непостоянство и не прогнозируемость отношений, чрезмерную требовательность, сочетаемую с жестокостью, установки на престижность. Большое значение имеют участие в играх родителей, знакомых, частые игры в домашней обстановке на глазах у ребенка или подростка. Имеются данные о том, что благоприятную почву для развития игровой аддикции создает "вещизм", переоценка значения материальных благ, фиксирование внимания в семье на финансовых возможностях и затруднениях, зависть к более богатым родственникам или знакомым, убеждение в том, что все проблемы в жизни связаны только с отсутствием денег.

Венгерский психоаналитик Шандор Ференци (1999) выдвинул другое объяснение, которое получило название "гипотеза инфантильного всемогущества". Ференци считал, что совсем маленький ребенок не догадывается о своей беспомощности. Лежа в кровати, он управляет поведением взрослых, повелевая кормить, переодевать и развлекать маленького тирана. Со временем, когда ребенок учится ходить, падает и ушибается, иллюзия всемогущества начинает рассеиваться. Большинство из нас теряет чувство всемогущества к детсадовскому возрасту. Но время от времени оно вновь оживает - например, во время игры, когда игрок попадает в иллюзию, будто он может угадать номера, которые должны выпасть. Каждому, кто когда-нибудь играл в казино или на бирже, знакомо это чувство абсолютной уверенности в успехе, которое является отголоском инфантильного всемогущества.

Помимо психоаналитических существуют и другие объяснения поведения игроков. Страсть к игре связывают, например, со склонностью к риску или потребностью в острых ощущениях. Социологические исследования показывают, что в азартные игры чаще всего играют люди двух типов. Большая их часть имеет очень спокойные и даже скучные профессии (бухгалтер, библиотекарь, ветеринар), а остальные заняты профессиональной деятельностью, связанной с высоким риском (полицейские, биржевые маклеры, хирурги). Первые делают это из-за нехватки острых ощущений в повседневной жизни, а у вторых склонность к риску является, по-видимому, устойчивой чертой характера.

Генетические исследования, проводимые на детях и взрослых показали, что существуют определенные различия в интенсивности синтеза эндорфинов в популяции людей. Оказалось, что существуют ферменты (катализаторы), которые разрушает опиоидные пептиды. У людей, подверженных состоянию зависимости, активность этого фермента повышена, вследствие чего наблюдается внутренний дефицит опиоидов, которые обеспечивают нам состояние удовольствия и положительных эмоций.

Как пишет В.А. Бурова (Лоскутова) (2000): "Создается субъективное впечатление, что, таким образом, обращаясь к фиксации на каких-то предметах или действиях, можно не думать о своих проблемах, забыть о тревогах, уйти от трудных ситуаций, используя разные варианты зависимой реализации" [4]. Л. Н. Юрьева и Т. Ю. Больбот утверждают, что аддиктивная личность выбирает универсальный способ выживания - уход от проблем [5]. В основе мотивации к зависимости, по мнению В.А. Буровой, лежит стремление избежать боли (т.е. уйти от проблем и их решения) и получить удовольствие [6].

Основным мотивом поведения подростков, склонных к аддиктивным формам поведения, является бегство от реальности. Но чаще встречаются внутренние причины, такие как переживание стойких неудач в школе и конфликты с родителями, учителями, сверстниками, чувство одиночества, утрата смысла жизни, полная невостребованность в будущем и личная несостоятельность во всех видах деятельности. Среди причин аддиктивного поведения также можно выделить страх перед обыденной, наполненной обязательствами и требованиями «скучной» жизнью, склонность к поиску эмоциональных запредельных переживаний даже ценой серьезного риска для жизни и неспособность быть ответственным за свои поступки.

Большое значение в возникновении аддикций имеет такой фактор, как **психологические травмы** детского возраста и насилие над детьми, отсутствие заботы и предоставление детей самим себе. Семьи, для которых характерны наиболее глубокие дефекты социализации, вольно или невольно провоцируют детей на раннее употребление психоактивных веществ и совершение правонарушений. Провоцирующими факторами аддиктивного поведения считаются нервно-психическая неустойчивость, акцентуации характера (гипертимный, неустойчивый, конформный, истероидный, эпилептоидный типы), поведенческие реакции подросткового возраста: группирование, реакция эмансипации, увлечения (хобби), и формирующееся сексуальное влечение (А.Е. Личко, 1986; В.А. Жмуров, 1994; Я.Д. Шабанов, О.Ю. Штакельберг, 2000; Р.В. Овчарова, 2000 и др.).

М.С. Иванов считает, что существует два основных психологических механизма образования игровой компьютерной зависимости: потребность в уходе от реальности и в принятии роли другого [7].

В.Л. Малыгин, Н.С. Хомерики и др. к факторам риска формирования компьютерной зависимости добавляют личностные особенности подростков: склонность к поиску новых ощущений, агрессивность и тревожность, асоциальные копинг-стратегии, эмоциональная отчужденность, низкая коммуникативная компетентность и др., которые являются характерными чертами для детей группы риска [8].

В современном мире человек постоянно подвергается различным воздействиям из окружающей среды. В нашей жизни имеется много источников психической травматизации индивида, и симптомы посттравматического расстройства не редкость среди окружающих людей. Травмирующие жизненные события часто влекут за собой возникновение стрессов, ухудшение психического здоровья, а затем и возникновение различных психических расстройств и болезней. Следуя психоаналитической традиции, современные исследователи особое место в понимании корней аддиктивного поведения отводят наличию у человека ранней психической травмы, следствием которой является склонность зависимого часто испытывать сильные негативные чувства: депрессию, тревогу, пустоту, вину, стыд, никчемность, страх, злость. Аддиктивное поведение имеет целью ослабить эти негативные чувства, которые переживаются аддиктами гораздо интенсивнее, чем здоровыми людьми в силу приостановки развития в эмоциональной сфере. При этом своего рода «карта» чувств у каждого аддикта своя. Соответственно и формы аддиктивного поведения неосознанно подбираются зависимыми адекватно тому чувству, которое требуется нейтрализовать. Например, у некоторых аддиктов наблюдается так называемая «алекситимия», т. е. неумение, неспособность дифференцировать свои чувства. В случае сильной детской травмы ребенок вынужден, каким то образом спастись, как бы «отключая» свои чувства. Этим объясняется, в частности, приверженность некоторых аддиктов к стимулирующим химическим веществам, что помогает им разнообразить свои переживания. В психоаналитической

традиции в качестве главной причины всех аддитивных расстройств рассматривается страдание, которое аддикты пытаются облегчить с помощью, например, наркотиков, что является отражением базовых трудностей в сфере саморегуляции, включающей четыре основных аспекта психологической жизни: чувства, самооценку, человеческие взаимоотношения и заботу о себе. Травмирующее, оскорбительное или пренебрежительное поведение родителей разрушает эти аспекты психологической жизни. Данное положение согласуется с идеей важности чувства безопасности в развитии ребенка, являющейся одной из главных в теории А. Адлера и ряда психотерапевтических направлений, базирующихся на психоанализе и гуманистической психологии. Так, К. Хорни пишет, что в развитии ребенка «главным злом» является отсутствие подлинной теплоты и привязанности, возникающее по причине неспособности родителей давать любовь вследствие их собственных неврозов. Хайнц Кохут также считает, что в основе всех аддитивных расстройств лежат нарушения эмоционального развития. В качестве основного фактора предрасположенности к зависимости рассматривается **детская психическая травма**.

Базовое чувство благополучия, внутренней гармонии и целостности развивается у ребенка на основе ощущения физической и эмоциональной безопасности и защищенности. Если установление базового доверия между матерью и ребенком завершилось успешно, ребенок чувствует себя в достаточной безопасности, чтобы исследовать внешний мир и в последующем, в возрасте двух-трех лет, завершить свое так называемое второе, или «психологическое» рождение. У него развивается ощущение своего «Я», которое дает возможность учиться брать на себя ответственность за свои действия, делиться, взаимодействовать и сдерживать агрессию, адекватно относиться к авторитету других, выражать свои чувства и эффективно справляться со страхами и тревогой. Если эта стадия не завершена до конца, ребенок становится психологически зависимым от других.

Мы тоже соглашаемся с этими авторами и думаем что одной из основных симптомов возникновения зависимости, в том числе зависимости от компьютерных игр и интернета это наличие не проработанной травмы. То есть, это те глубоки переживания личности, с которыми трудно справиться.

И поэтому, мы считаем, что признание и подтверждение пациенту реальности прошлой и настоящей травмы и ее преодоление обладает большим терапевтическим воздействием. Мы хотим создать психологическую игру, через которую можно будет завершить и пережить все не завершённые и не пережитые травмы. Цель игры - выявление и профилактика игровой зависимости, вызванной психологической травмой. Игра в стиле point and click adventure. Основной сюжет игры - период жизни главного героя от ребенка до его/ее становление взрослым(ой). Игра будет состоять из двух частей. Первая часть – диагностическая. В составлении вопросов были использованы стратегии из метода Мюррей, а также, из «РВД» Э.Берна. Диагностическая часть игры поможет определить какой вид травмы наиболее присуще пациенту. Мы взяли основные виды травм (Потеря, экзистенциальная, привязанности – отвержение ребенка матерью, страх одиночества, травма системных отношений). Вторая часть - профилактическая. Она включает в себя диалоговые опции, приятное графическое оформление, диагностический режим определения травмы, при котором сохраняются все выборы игрока для последующей обработки. В этой части мы разработали стратегическую игру, где будут использованы элементы метода Мюррей, элементы гештальт-терапии, НЛП и элементы расстановок. По тому, каким видам травмы обладает пациент открывается перед ним дверь и где игроку предстоит сыграть игру, с помощью которой ему нужно будет переосмыслить, пережить и принять имевшуюся травму.

Лечение компьютерной зависимости - сложная проблема, которая требует согласованной работы специалистов различных областей. Главную роль в лечении компьютерной зависимости играет социальная реадaptация пациента, которая возможна только при участии квалифицированных специалистов психологов и психотерапевтов.

Предупредить формирование компьютерной зависимости намного проще, чем преодолеть ее. Поэтому профилактическая работа имеет большое значение для решения этой глобальной проблемы.

1 Войскунский А.Е. Актуальные проблемы психологии зависимости от Интернета /А.Е. Войскунский. Психологический журнал. - 2004. - Т.25. - №1. - С.25-32.

2 Личко А.Е., Матта Н.Я. Словарь современной американской психиатрической терминологии с ее отличиями от принятой в России /У Обозрение психиатрии и мс.чиишский психологии имени П.М. Бехтерева. 1992. - С. 63-84.

3 Янг К. Поиманные в сеть / К. Янг. - Нью – Йорк: John Wiley & Sons, Inc., 1998. – 110 с.

- 4 Бурова (Лоскутова) В.А. Интернет-зависимость - патология XXI века? // Вопросы ментальной медицины и экологии. - 2000. - том VI. - №1. - С. 11-19.
- 5 Юрьева Л.Н., Больбот Т.Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: Монография. - Днепронетровск: Пороги, 2006. - 196 с.
- 6 Интернет – зависимость в медицинской парадигме/ В.А. Лоскутова// Интернет-зависимость: психологическая природа и динамика развития/ Ред. сост. А.Е. Войскунский. - М.: Акрополь, 2009. - С. 152-164.
- 7 Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека. – Режим доступа: http://www.medicinform.net/comp/comp_psych17.htm.
- 8 Малыгин В.Л. и др. Особенности личности подростков, склонных к Интернет-зависимому поведению// Журнал неврологии и психиатрии имени С.С. Корсакова. - 2011. - Т. 111. - № 4. - Вып. 1. - С. 105-108.
- 9 Иванов М.С. Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера// Психологический журнал. - 2003. - Т. 24. - № 2. - С. 10-14.
- 10 Иванов М.С. Психология компьютерной игры как проблема интегральной психологии личности. – Режим доступа: http://logiston.ru/articles/netpsy/m_ivanov2.

Түйіндеме

Мақалада компьютерлік ойындардан тәуелділік проблемасына қатысты отандық және шетелдік заманауи психологиялық зерттеулерге қол жетімді ғылыми басылымдар бойынша шолу жасалған. Көптеген шетелдік және отандық басылымдардың материялдарын талдау нәтижесінде аддиктивті мінез-құлық формаларына бейім болудың негізгі мотивтері бөліп алынды.

Тірек сөздер: психологиялық жаракат, стресс, жаракаттан кейінгі стресстік бұзылыс, психологиялық ойын.

Summary

In article the review of the modern psychological researches of computer games dependence problem is given. As a result of analysis numerous foreign and postsoviet publications the main motives of addiction behavior are clarified. The reasons and symptoms of origin of such behaviour are established.

Keywords: psychological trauma, stress, post traumatic stress disorders, psychological game.

УДК 373.3.04

ЖЕКЕЛЕП ОҚЫТУ- БАСТАУЫШ СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫНЫҢ ЗИЯТКЕРЛІК ҚАБІЛЕТТЕРІН ДАМУЫ ҚҰРАЛЫ РЕТІНДЕ

Қуанәлі М.А. – Абай атындағы ҚазҰПУ, аға оқытушы
Шамшиева А.М. – Абай атындағы ҚазҰПУ, 2-курс магистранты

Бұл мақалада білім беру жүйесіндегі жаңа педагогикалық технологиялардың бірі жекелеп оқыту- бастауыш сынып оқушыларының зияткерлік қабілеттерін дамыту құралы ретіндегі өзекті мәселелер қарастырылады. Білім беру жүйесіне жаңа инновациялық технологияларды енгізу арқылы оқыту үрдісін жетілдіру, оқушының зияткерлік қабілетін дамыту саналы деңгейге көтеру, жан-жақты дамыған жеке тұлға тәрбиелеу мұғалімдер алдына тың міндеттерді жүктеп, жаңашыл іс-әрекетке жетелейді.

Тірек сөздер: жаңа педагогикалық технологиялар, жекелеп оқыту, бастауыш сынып оқушылары, зияткерлік қабілеттерін дамыту, оқыту үрдісін жетілдіру, жеке тұлға тәрбиелеу, жекелей жұмыс жасау, мүмкіндіктер мен бағыттар.

Білім беру жүйесіне жаңа инновациялық технологияларды енгізу арқылы оқыту үрдісін жетілдіру, оқушының зияткерлік қабілетін дамыту саналы деңгейге көтеру – бүгінгі күнгі өзекті мәселе. Білімді жеке тұлғаға бағыттау, оқушыны жекелеп оқыту оның өзін-өзі тануын, өзін-өзі тәрбиелеуін, ақыл-ойын, зияткерлік қабілетін дамытуына, яғни, жан-жақты дамыған жеке тұлғаны тәрбиелеуге мұғалімдер алдына тың міндеттерді жүктеп, жаңашыл іс-әрекетке жетелеп отыр. Ал, бастауыш сынып үшін бұл білімнің мақсаттарын анықтатаудағы басымдылықтарының ауысуы: мектепте алғашқы сатыда білім алу мен тәрбиенің нәтижелерінің бірі ол – жекелеп оқыту арқылы мұғалім балаға заманауи технологияны меңгерте отырып білім алуға дайынуы болып табылады.

Осыларды жүзеге асыру мақсатында бастауыш сынып мұғалімінің тәжірибелік қызметінде балаларды үйрету үшін білім беру мен тәрбие жұмыстарында жекелеп оқыту технологияларын қолданудың қажеттілігі туындап отыр. Жекелеп оқыту жетістігі – баланың зияткерлік қабілеті мен оқу қызметінің желісін, әдісі мен мазмұнын өз қабілетіне қарай бейімделуіне мүмкіндік береді.