

Всероссийский конкурс исследовательских и проектных работ школьников «Высший пилотаж»

Изучение влияния компьютерных игр на эмоциональную сферу подростков

Выполнил: Артамонов Артём Евгеньевич,
11ый «В» класс, МБОУ «Лицей современных технологий управления №2» г. Пензы

Руководитель: Мацупко Татьяна Сергеевна,
Педагог-психолог,

Пенза

2022 год

1

Содержание

Введение.....	3-5
Глава 1. Теоретическое изучение влияния компьютерных игр.....	6-11
Глава 2. Практическое изучение влияния компьютерных игр.....	12-14
Заключение.....	15-16
Список литературы.....	16
Приложение.....	17-19

Введение.

За последние несколько лет информационные технологии плотно вошли в нашу жизнь, в особенности в жизнь молодёжи, оказав на неё сильное влияние. Один из компонентов этой информационной среды являются компьютерные игры, которые серьёзно упрочнились в жизни подростков и играют непосредственную роль в мировоззрении современных детей. Сама по себе, компьютерная игра – это программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), общения с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

В настоящее время люди относятся с презрением к людям, которые часто играют в игры. Многие считают, что если человек много играет в игры, то он асоциальный, замкнутый, забитый и т.д. Часто, это касается молодёжи. Также полагают, что игры отрицательно влияют на несовершеннолетнего.

Но стоит учитывать тот факт, что сегодняшняя игровая индустрия не стоит на месте. Ведь с одной стороны компьютерные игры являются программами, с другой стороны – видеоиграми, а с третьё – жанром искусства. И на данный момент игры имеют разные ветви подачи историй, завлечения игроков, сплочения людей ради достижения общих целей, рассказа какой-то идеи.

Актуальность исследования: многие представитель старшего поколения считают, что компьютерные игры – это пустая трата сил и времени, приписывая к этому какие-нибудь отклонения в здоровье и/или психике, толком не зная, что из себя представляет нынешняя игровая индустрия. В свою же очередь представитель молодёжи всё больше проводят времени в компьютерных играх, и не всегда это оборачивается хорошим финалом. Поэтому можно с уверенностью сказать, что проблема влияния компьютерных игр на человека является одной из актуальных проблем сегодняшнего общества.

Цель исследования: Изучить влияние компьютерных игр на человека

Объект исследования: Особенности эмоциональной сферы играющих и неиграющих подростков

Предмет исследования: Проявление негативных эмоций и состояний

Гипотезы исследования:

- 1) Существует отличия в эмоциональной сфере играющих и неиграющих подростков
- 2) Некоторые эмоции ярче проявляются в группе играющих подростков

Задачи исследования:

1. Изучить такое понятие как «подростковый возраст»
2. Рассмотреть влияние игр в подростковом возрасте
3. Обозначить возможное влияние
4. Провести диагностику агрессивности учащихся 10-х и 7-х классов
5. Обработать результаты тестов
6. Проанализировать и обобщить результаты исследований
7. Сформулировать рекомендации

Теоретико-методическая база: При поиске информации нашей методической базой стали исследования ученых - психолог Добровидова Н. А., кандидат философских наук Емельяненко В. Д.

Методы и методики исследования: В ходе исследования использовались такие методы, как анализ литературных источников, контент анализ, психологическое тестирование с применением методик Басса-Дарки, В. В. Бойко, Г. Азенка.

Эмпирическая база исследования: Муниципальное Бюджетное Общеобразовательное Учреждение «Лицей современных технологий управления №2» г. Пензы.

Эмпирическая выборка исследования: в исследовании приняли участие 39 человек: 24 учеников 7-х классов в возрасте 13-14 лет, 15 учеников 10-х классов в возрасте 15-16 лет.

Практическая значимость: наше исследование может использовать в рамках психологического образования как в школах, так и в повседневной жизни. Сведения о влиянии компьютерных игр на человека помогут составить психологический современный человека (подростка). Также полученные результаты будут полезны учителям, родителям, а также самим подросткам. Таким образом, мы сможем пролить свет на современную проблему на родительских собраниях.

Глава 1. Теоретическое изучение влияния компьютерных игр

Вообще, подростковый возраст сам по себе является одним из самых сложных периодов в жизни человека. В этот период происходит не только перестройка психических особенностей, которые сложились ранее, но и возникают новые, закладываются основы сознательного поведения, вырисовывается общая направленность в формировании нравственности и социальных установок. Личность подростка характеризуется некоторыми чертами, которые существенно отличают его от взрослого человека: это повышенная чувствительность и возбудимость, неуравновешенность, раздражительность, сочетание стеснительности, стыдливости с заносчивостью и развязностью, стремление к независимости, освобождение от влияния авторитетов, переход к самостоятельности, индивидуализация психики и вместе с тем недостаточность ее индивидуального характера, влияние ближайшего окружения. Эти особенности отражаются на многом: поведении, общении, переживаниях — всё это объединяют выражением «трудности подросткового периода».

За последнее десятилетие информационно-компьютерные технологии стали неотъемлемой частью современной подростковой субкультуры, оказав на нее стремительное влияние. Одним из основных компонентов этой среды являются компьютерные игры, популярность обращения к ним среди подростков позволяет высказать предположение об особой роли игры на данном возрастном этапе

Поэтому, когда говорят о влиянии компьютерных игр на человека, в частности на подростка, зачастую мнения расходятся на два полушария. Некоторые исследователи утверждают, что игра положительно влияет на формирование личности подростков и юношей. К этому добавляется и то, что игры проводят «подлинную революцию» в обучении, которая заключается в способности детей заниматься образовательной деятельностью без педагогов. Другие же исследователи считают, что компьютерные игры негативно влияют на людей. Помимо вреда здоровью, компьютерные игры вызывают болезненную "погруженность" в виртуальность, ограничивают интересы в социальном мире, а реальные отношения становятся второстепенными. Плюс, какие познавательные цели несут однообразные наборы бессмысленных действий? А сложные игры, заставляют человека погружаться в игру и забывать о реальности... Выходит, что одни доказывают, что эти игры полезны для развития способностей и положительных качеств человека. А другие обращает внимание только на негативные последствия увлечения играми. Вдобавок оба мнения обращают внимания на социальные, психологические и биологические факторы, способствующие усилению негативного или позитивного влияния на сознание людей

Широкая вариативность учебных игровых программ расширяет возможности повторять ситуации (даже в обратном порядке), что развивает интеллект ребенка. Многие обучающие и развивающие игры способствуют формированию «высокой устойчивости мышления». Целесообразные же задержки «на значимых признаках анализируемых ситуаций, удержании их в уме и актуализации в соответствующих условиях» весьма полезны для развития детей. Направленность на развитие самостоятельности логического мышления заложена в большинстве развивающих программ. В игре подросток не только отдыхает, но и получает возможность «оторваться от унылой реальности», стать и великим волшебником, и богатейшим из людей. Компьютерная игра привлекательна для «массового человека» и тем, что обычно он

«как винт, накрепко закрепленный в своей резьбе, зафиксирован в современной ему действительности как пассажир, налогоплательщик, избиратель», игровая же деятельность дает ему «заманчивую альтернативу абсолютной свободы». Й. Солер пишет и о социализирующей роли Интернета как места «безопасной пробы» молодежью социальных ролей и «возможных идентичностей». Д.А. Иглин и О.Е. Гришин уверены, что «деструктивное влияние компьютерных игр не доказано».

Некоторые специалисты отмечают, что игра положительно влияет на формирование личности подростков и юношей. Так, О.Н. Новикова пишет, что игра восполняет недостающие молодежи эмоции, чувства и опыт и, хотя она «более однообразна в экзистенциальном смысле», чем жизнь, является все же событием, «в котором изменяются личностные качества». Правда, роль игры в образовании противоречива, поскольку она, будучи средством «формирования личностной идентичности детей и подростков, став виртуальной игрой, вышла из-под контроля педагогического сообщества, включая и родителей». Существуют и спорные точки зрения. Д. Вое и Г. Драиден утверждают, что сейчас впервые в истории мы становимся свидетелями «подлинной революции» в обучении. Суть ее сводится к замене «учения (запоминания, приобретения навыков, достижения автоматизма в поведении, условных рефлексов и т.д.) умственным развитием (стимуляцией конструктивно-диалектического и гипотетико-дедуктивного мышления и игровой деятельности)». Ряд психологов убежден, что чем раньше ребенок познакомится с компьютером, тем меньше окажется психологический барьер между ним и машиной. Компьютер для детей в этой связи выступает как «образец для подражания». И.В. Булгаков полагает, что сейчас идет становление нового типа человека – “Homo Gamer” («Человек играющий»), конечно, имеются в виду именно компьютерные игры! По мнению этого исследователя, подобные игры стали занимать настолько важную роль в жизни детей и подростков, что «во многих случаях» они вполне могут обойтись в образовательной деятельности без педагога.

Тем не менее другие исследователи считают, что компьютерные игры негативно влияют на людей. В самом деле, главным занятием многих представителей молодого поколения стала «игра на компьютере, круг их социальных контактов узок, вся остальная деятельность направлена лишь на выживание, на удовлетворение физиологических потребностей, а главное – удовлетворение потребности игры на компьютере». Наблюдается болезненная «погруженность» в виртуальность, ограничиваются интересы в социальном мире, объективная реальность «начинает восприниматься как нежелательная, реальные отношения становятся второстепенными, малозначительными, играют вспомогательную роль». Помимо вреда здоровью, компьютерные игры могут плохо повлиять и на духовный мир человека. В самом деле, не ограничивает ли «духовные горизонты» молодых людей игра, ведь их деятельность сосредоточена на выполнении набора самих по себе бессмысленных действий, лишенных познавательной цели? Сложные игры, созданные в соответствии с принципом «охоты» или «борьбы», часто настолько увлекают детей и подростков, что они забывают о реальности. В. Тростников даже сравнил компьютерные игры с «детским наркотиком». По его мнению, они не только вытеснили чтение книг или даже «поглощение кино-, теле- и видеопродукции», но и «отвращают» молодежь от национальных традиций и ценностей. Согласно Л.Г. Пономаренко, компьютерные игры плохо влияют на психическое и «духовное здоровье подростков». Играющие в них выполняют набор быстрых и регулярных действий, над которыми особенно не

думают, что может привести к снижению способности к сложному, аналитическому мышлению, росту импульсивности как качества личности

В. Абраменкова пишет о формировании у молодых людей в результате увлечения играми «безбожного мировоззрения», насаждении в душе «страстей гнева, зависти, блуда...». Это занятие порождает яркие эмоции, и психика не успевает отреагировать на быстрый поток событий, что приводит к «раздражительности, повышенной утомляемости, головной боли, страхам, нарушению сна, тревожности». Многие игры развивают в человеке азарт. Есть мнение, что одна из главных причин жестокости среди подростков – это именно чрезмерное увлечение компьютерными играми, ведь там геймеру нужно часто «виртуально убивать». Зависимость молодых людей от компьютерных игр способствует подрыву мировоззренческих ценностей, развитию духа пессимизма, иногда приводит к агрессии, чрезмерной конфликтности и даже саморазрушению. Главную опасность для неокрепшей психики молодых людей несут игры, имеющие насильственный характер. Увлекающийся ими человек склонен к «перениманию» характера и повадок тех персонажей, которые имеются в игре, и агрессия «перетекает» из виртуальности в реальность. Поскольку герой игры достигает целей при помощи агрессии, легко усваивается вывод, что агрессивное поведение приемлемо для достижения жизненных целей

М.Г. Нечаева полагает, что увлечение компьютерными играми приводит к тому, что молодые люди могут «путать» действительность и виртуальную реальность, и это влечет за собой самые негативные последствия, вплоть до шизофрении. Человек перестает быть зрителем, он становится активным субъектом, действуя, однако, не в реальном, а в иллюзорном мире. Ощущение себя как важной части игрового мира вызывает стремление уйти от реальности. Виртуальность игры начинает казаться не менее (а иногда и более) «настоящей», чем объективная реальность. Молодой человек так «вживается» в игру, что виртуальный мир становится для него интересней, чем реальный. Даже замкнутый подросток, которого не принимают в компанию его сверстники, в игре может стать «настоящим» героем. Однако рано или поздно он возвращается из виртуальной реальности и обнаруживает, что его существование «серое и скучное», а родные и близкие – «незначительные и жалкие» люди. Возникает дискомфорт, чувство незащитности и слабости, желание вернуться туда, где ты герой.

В мире игр все происходит не по-настоящему, и ответственность здесь по сути дела отсутствует, что вредит формированию мировоззренческих принципов человека. В виртуальности можно испытать переживания, недоступные или даже запретные в реальной жизни. Однако погружение в мир страстей и наслаждений грозит духовной деградацией. Невыполнение задач в игре никак не может негативно сказаться на отношениях с семьей или близкими людьми. Допущенную ошибку легко исправить, если повторно пройти игру с определенного момента. Существенно, что компьютерные игры быстро формируют зависимость, и молодой человек оставляет важные дела, отношения с родными портятся. Появляются раздражительность и беспокойство, слабеют интеллект и память. Существует даже мнение, что с этого момента человек начинает деградировать. К тому же игровая реальность подчиняется примитивным и жестким правилам, и игрок им вынужден следовать. Эти законы часто могут быть аморальны (по меркам объективного мира), ведь согласно им «побеждает» сильнейший, хитрейший и безжалостнейший

Личность человека в мире виртуальности перестает иметь значение; как правило, она начинает восприниматься как «условный противник» или «строительный материал». Существуют и такие «умные» игры (например, «Цивилизация»), которые ведут к формированию неограниченного властолюбия – в них в своем иллюзорном бытии можно установить «новый мировой порядок». Подросток привыкает, что в виртуальности он «всемогущ», может выполнить какие-либо действия в ускоренном режиме. Однако в реальном мире для получения устраивающего нас результата нужно терпение и время.

Но, поскольку мне необходимые свежие и достоверные данные я провел своё тестирование с целью изучения этого вопроса

Глава 2. Практическое изучение влияния компьютерных игр

Наше исследование, состоящее из наблюдения и тестирования, было проведено в апреле 2022 года на базе «Лицея современных технологий Управления №2» г. Пензы среди учащихся 10-х и 7-х классов. Всего в исследовании приняло участие 39 человек, из них 24 из 7-х класса в возрасте 13-15 лет, и 15 человек из 10-х классов в возрасте 16-17. Каждый класс мы делили на тех, кто играет и не играет в игры. Мы решили изучать влияние игр на подростков именно в сравнении старшего и среднего звена, так как нам интересно отличие в пик подросткового возраста, когда максимально проявляются тенденции, как стремления к самоутверждению, поиску себя, поиску своего места в жизни.

Исследования проводились в формате анонимности, чтобы исключить неискренность.

Мы предложили респондентам ответить на вопросы теста, которые позволят выявить уровни следующих составляющих влияния:

- В. В. Бойко:
 - Неумение управлять эмоциями
 - Неадекватное проявление эмоций
 - Негибкость, неразвитость, невыразительность эмоций
 - Доминирование негативных эмоций
 - Нежелание сближаться с людьми на эмоциональной основе

- Басса-Дарки:
 - Физическая агрессия
 - Косвенная агрессия
 - Раздражение
 - Негативизм
 - Обидчивость
 - Подозрительность
 - Вербальная агрессия

○ Чувство вины

- Г. Азенка:
 - Тревожность
 - Фрустрация
 - Агрессивность
 - Ригидность

Далее, в соответствии с ключами, мы обработали полученные данные.

Результаты исследования представлены в приложение 1.

Исследования позволили нам выделить следующие тенденции:

- 1) Практически все опрошенные как играющие, так и не играющие имеют эмоциональные помехи, которые мешают им общаться. Это может говорить о том, что игры приучают к общению с человеком, которого ты не видишь, что может негативно сказаться в будущем. (см. график 1)
- 2) Нежелание сблизиться выше в группе играющих 7-классников (меньше самоконтроля, поэтому больше уходят в игры) и у неиграющих 10-классников (имеются лучшие друзья, нет стремления расширять круг друзей) (см. график 1)
- 3) По критерию «доминирование негативных эмоций» значимой разницы не наблюдается. Вывод: не зависит от игр (см. график 1)
- 4) У большинства опрошенных доминируют негативные эмоции. В данном случае можно сказать, что игры не имеют к этому отношения, поскольку и предупрежденные и нет ответили в среднем одинаково. (см. график 1)
- 5) Ригидность преобладает у играющих 7-классников (см. график 1)
- 6) В группах не играющих 7 и 10-классников неадекватность ниже. У играющих – выше, т.к. возможны ситуации неуспеха, как следствие стресс и сложность контролировать себя (см. график 1)
- 7) У играющих 7-классников наиболее выражено неумение управлять эмоциями. (см. график 1)
- 8) Рассматривая реакции на стрессовые ситуации, можно увидеть, что многие реагируют довольно спокойно, поскольку многие показатели ниже среднего. Есть исключения, которые превышают этот уровень, но это можно отнести к особенностям подросткового возраста. (см. график 2)
- 9) В тоже время можно увидеть, что многим присуща такая черта характера, как агрессивность, причем 7-м классам, которые больше играют, более присуща эта черта. (см. график 2)
- 10) Ярко выраженной чертой является ригидность. Эта черта проявляется как у 7-х классов, так и у 10-х. По нашему мнению, игры заставляют думать самим не прислушиваясь к чужому мнению. (см. график 3)

Таким образом, проанализировав все результаты, можно сказать, что игры определенно влияют на подростков, но в зависимости от возраста и степень вовлеченности абсолютно по-

разному. Возвращаясь к работе Емельяненко, я не могу сказать, что игры настолько ужасно влияют на подростков. Емельяненко утверждает, что игры делают делая подростков более агрессивными. У нас это подтвердилось, но это выражается не так ярко, как утверждается в исследовании.

Возвращаясь к нашему вопросу, попытаемся ответить «как игры влияют на человека?».

По нашему мнению, игры могут влиять как положительно, так и отрицательно. Всё-таки есть много переменных, которые надо учитывать перед тем, как говорить о конечном влиянии. Наверное, главными из них будут возрастные ограничения, жанр игры, времяпрепровождение за играми и возраст игрока.

Лично я считаю, что во многом игры положительно влияют на подростков и часто помогают им понять какие-то аспекты жизни или развить их навыки. Однако чрезмерное увлечение играми может приносить вред как физическому здоровью, так и моральному.

Таким образом, наше исследование по изучению влияния компьютерных игр на человека позволило выявить некоторые зависимости между временем за играми и характером человека. Мы узнали, на что больше всего влияют игры в поведении человека. Также мы подготовили рекомендации для родителей, также могут быть полезным учителям, которые помогут более конструктивно контролировать подростка, которые играют в игры. Рекомендации представлены в приложении 2.

В ходе нашего исследования нам удалось реализовать поставленные задачи, достигнуть цели и подтвердить выдвинутые гипотезы.

Заключение

В итоге, мы провели теоретический анализ проблемы. В пользу положительного влияния игр можно отнести развитие мелкой моторики, объяснение сложного материала простым языком и хорошее снятие стресса. Однако присутствуют и отрицательное влияние: возможное развитие агрессии, психологические травмы, прокрастинация.

Делая выводы на основе теоретической и практической частей проекта, можно спокойно развеять некоторые мифы о влиянии компьютерных игр на человека:

- Игры выкачивают деньги из игроков: Это не правда. Многие игры просят заплатить только за труд разработчиков, остальное дело самого игрока.
- Игры мешают здоровому образу жизни: Они никак не мешают, потому что это зависит только от самого человека. Это всё равно что сказать, что книги мешают здоровому образу жизни.
- Игры пропагандируют жестокость: Это не совсем так. Такое можно сказать только про игры про войну (Battlefield 5), но есть ведь много и других, как симулятор фермера (Farming Simulator 22) или семейные платформеры (Rayman Legends).
- Игры отвлекают от важных дел: Опять же, это будет зависеть от самого человека и его отношением к жизни, как человек развил в себе самоконтроль

• Игры вызывают зависимость: Игры – это вам не сигареты или наркотики. В играх нет никаких веществ, влияющих на наш мозг, поэтому это не зависимость, а больше, как привычка (привычка играть по вечерам с друзьями, например).

В конечном счёте мы получаем, что игры могут негативно влиять на человека, но только в крайних случаях, требующих дополнительного анализа.

Список литературы

1. Емельяненко Владимир Дмитриевич Мироззрение и игровая компьютерная зависимость: поиск взаимосвязи // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2016. №1 (11). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mirovozzrenie-i-igrovaya-kompyuternaya-zavisimost-poisk-vzaimosvyazi>
2. Добровидова Наталья Александровна Особенности эмоциональных состояний подростков, увлекающихся компьютерными играми // Вестн. Том. гос. ун-та. 2009. №323. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-emotsionalnyh-sostoyaniy-podrostkov-uvlekayuschisya-kompyuternymi-igrami>
3. Кузьмина Галина Павловна, Сидоров Иван Анатольевич Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека // Вестник ЧГПУ им. И.Я. Яковлева. 2012. №2-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igrы-i-ih-vliyanie-na-vnutrenniy-mir-cheloveka>
4. .Статья в интернете: Влияние компьютерных игр на человека: мифы и легенды нашего времени [<https://4brain.ru/blog/vliyanie-kompyuternyx-igr-na-cheloveka-mify-i-legendy-nashego-vremeni/>]
5. Жебраткина Ирина Яковлевна, Максимова Инна Радиславовна АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК: ПОЗНАНИЕ ЧЕРЕЗ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ // БГЖ. 2020. №1 (30). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/angliyskiy-yazyk-poznanie-cherez-kompyuternye-igrы>
6. Семенова Балкумис Байжановна Влияние компьютерных игр на психологию человека // Евразийский Союз Ученых. 2016. №6-1 (27). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-kompyuternyx-igr-na-psihologiyu-cheloveka> (дата обращения: 12.01.2023).

Приложение 1.

График 1. Результаты изучения социальных барьеров в общении (Бойко)

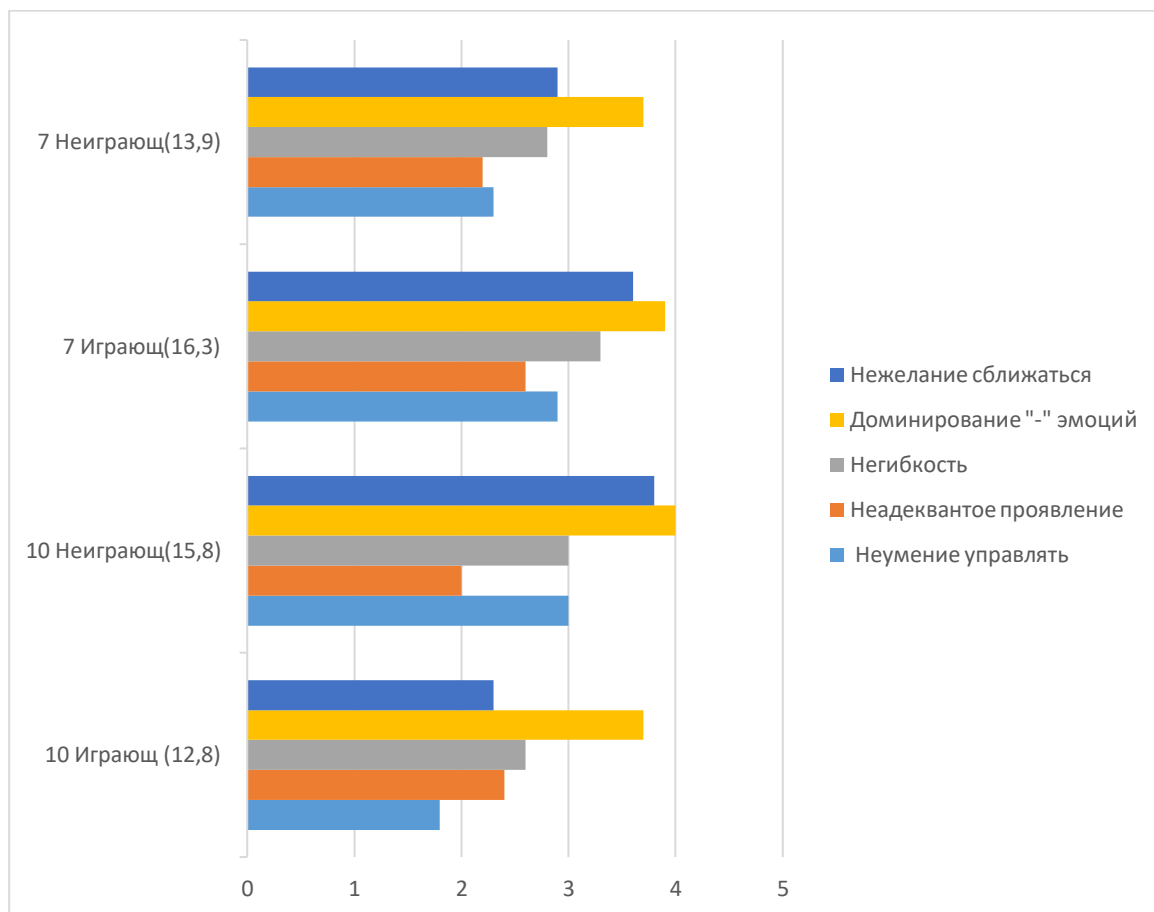


График 2. Результаты изучения уровня агрессии (Басса-Дарки)

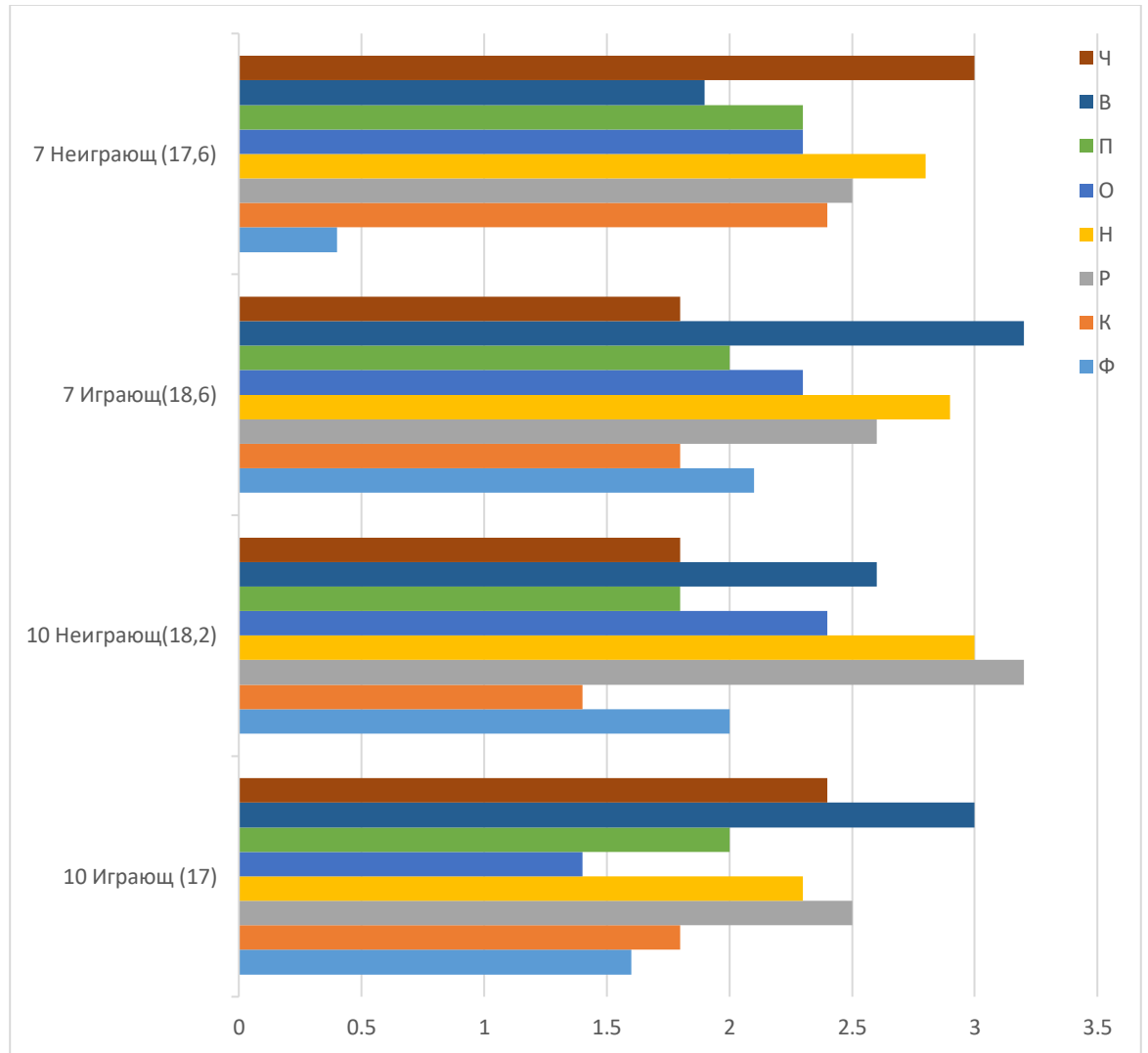
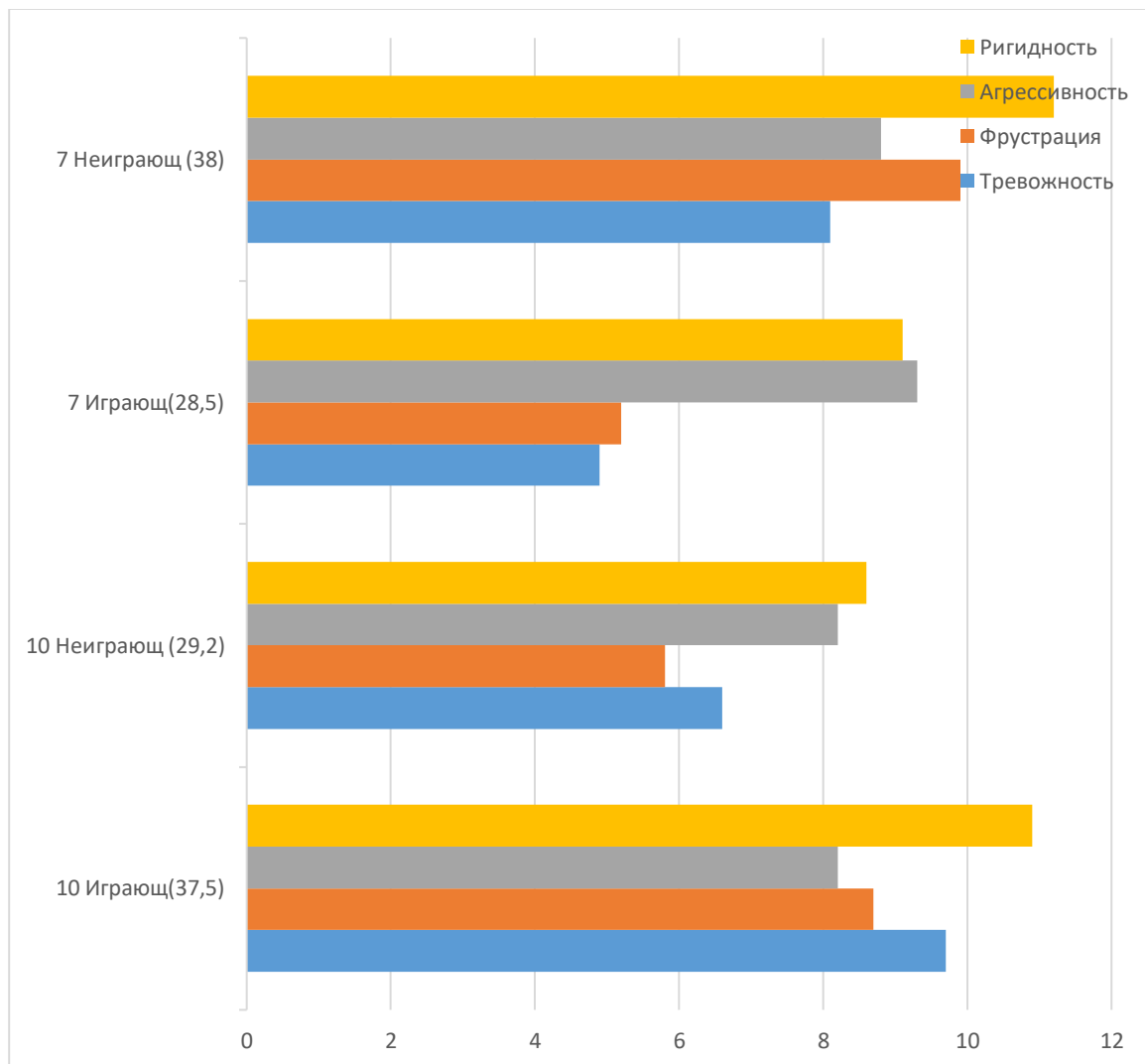


График 3. Результат изучения психологического состояния (Г. Азенка)



Приложение 2.

Подростки, которые много играют в игры, могут быть очень несчастны, по разным причинам: проблемы в школе, унижение от одноклассников, ссора с друзьями и тд. Если ребенок много играет, это может говорить о способе уйти от неприятной ему реальности. Вместо того, чтобы отрывать их от игр, лучше присоединитесь к ним и поиграйте с ними.

Если вы беспокоитесь, во что играет ваш ребенок, просто понаблюдайте за его игрой, если что-то вас не устраивает, лучше обсудите это с подростком.

Некоторые игры могут пугать, или даже травмировать ребёнка. Чтобы этого избежать необходимо объяснять подростку, как устроены игры, или что это нереально.

Во время игры следите за временем и иногда делайте зарядку для всего тела, глаз. Это будет полезно для здоровья.

Распределяйте своё время так, чтобы, когда вы сядились за игры, вы были спокойны за ваши запланированные дела.

Если же ребенок просит денег на какую-то игру, или вещь в игре, необходимо разумно рассмотреть ваши возможности и доступным языком дать понять, можно ему это купить, или нет.

Также стоит самому интересоваться некоторыми образовательными играми, которые развивают память, реакцию, скорость печати и тд, чтобы советовать это подростку, для его развития.

Рецензия на исследовательскую работу Артамонова Артема, ученика 11 «В»
класса МБОУ ЛСТУ №2 г.Пензы

Для работы была выбрана тема «Изучение влияния компьютерных игр на эмоциональную сферу подростков». Тема работы достаточно актуальна в наше время, так как давно ведутся споры о качестве влияния компьютерных игр на подростков и однозначного взгляда на данную проблему нет. Между тем, игровая сфера расширяется и вовлекает в себя все большее количество подростков. Поэтому каждая работа в данном направлении вносит свой значительный вклад в понимание проблемы.

В работе подробно рассмотрены точки зрения на заявленную проблему. Проведен детальный анализ современных исследований в данной области. Что немаловажно, автор проанализировал популярные и спорные установки общества, связанные с компьютерными играми.

Работа Артема выстроена правильно, грамотно, логика исследования соблюдена. Ученик умело оперирует научными терминами в рамках заявленной темы. Значительным преимуществом является создание автором компьютерной программы, содержащей необходимые для исследования тесты, что позволило автоматизировать процесс подсчета результатов.

В процессе написания работы Артем проявил ярко выраженную самостоятельность, исследовательские качества, умение ориентироваться в большом объеме информации, внимание к каждой детали исследования, стремление узнать больше.

Практическая значимость работы не вызывает сомнений. Результаты, описанные в данной работе могут быть использованы родителями, педагогами для понимания причин определенного поведения ребенка. Также, полученные результаты учтены социально – психологической службой лицея и легли в основу разработки рекомендаций для подростков по психогигиене и эффективной организации времяпровождения за компьютером.

Научная работа Артамонова Артема заслуживает высокой оценки.

Научный руководитель



Мацупко Т.С.