

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ «ХОРТИЦЬКА  
НАЦІОНАЛЬНА НАВЧАЛЬНО-РЕАБІЛІТАЦІЙНА АКАДЕМІЯ»  
ЗАПОРІЗЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

Факультет реабілітаційної педагогіки та соціальної роботи  
Кафедра соціальної роботи

## МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

на тему «ПРОФІЛАКТИКА КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ  
ПІДЛІТКІВ ЗАСОБАМИ СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ  
РОБОТИ»

Виконала студентка: 2 курсу \_\_\_\_\_  
освітньо-професійна програма Соціальна педагогіка  
спеціальність 231 Соціальна робота  
(шифр і назва спеціальності)

Малахова Л. Г.

(ініціали та прізвище)

Керівник завідувач кафедри соціальної роботи, професор,  
д. пед. н. Павленко А. І.  
(посада, вчене звання, науковий ступінь, прізвище та ініціали)

Рецензент доцент кафедри педагогіки і педагогічної  
майстерності МДПУ ім. Богдана Хмельницького,  
доцент, к. пед. н. Бельчева Т. Ф.  
(посада, вчене звання, науковий ступінь, прізвище та ініціали)

## РЕФЕРАТ

Магістерська робота «Профілактика комп'ютерної залежності підлітків засобами соціально-педагогічної роботи»: 73 с., 1 рис., 3 табл., 53 джерела, 2 додатки.

Об'єктом дослідження є комп'ютерна залежність підлітків.

Предметом дослідження є процес профілактики комп'ютерної адикції підлітків засобами соціально-педагогічної роботи.

Мета роботи: теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити цикл занять соціально-педагогічної роботи, спрямований на профілактику комп'ютерної залежності підлітків.

Методи дослідження: теоретичний аналіз соціально-педагогічних і психологічних джерел з даної проблеми; систематизація і узагальнення інформації; тестування; статистична обробка даних; експеримент.

Проблема комп'ютерної залежності підлітків в Україні набуває значущості у зв'язку з бурхливим розвитком комп'ютерної техніки і нових інформаційних технологій. Широке розповсюдження комп'ютерних ігор і соціальних мереж в Інтернеті змінює виховний простір сучасних підлітків. Істотно змінюється і структура дозвілля підлітків, тому що комп'ютер чи смартфон поєднують в собі можливості телевізора, ігрової приставки, музичного центру, книги.

В роботі обґрунтована і дістала подальший розвиток програма циклу занять соціально-педагогічної роботи з профілактики комп'ютерної залежності підлітків.

Практична значущість дослідження полягає у розробці дидактичних матеріалів з профілактики комп'ютерної залежності підлітків, які можуть використовуватися фахівцями у соціально-педагогічній роботі.

Результати дослідження пройшли апробацію на Всеукраїнській науково-практичній конференції та опубліковані у збірнику матеріалів [23].

ПРОФІЛАКТИКА, СОЦІАЛІЗАЦІЯ, КОМП'ЮТЕРНА ЗАЛЕЖНІСТЬ, СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНА РОБОТА, ПІДЛІТКИ.

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Сьогодні комп'ютерна залежність є серйозною комплексною проблемою у соціальному, медичному та економічному вимірах, що охоплює все більшу кількість людей. Проблема комп'ютерної адикції (від англ. *addiction* – залежність), особливо для молоді і підлітків в Україні стає як ніколи актуальною і значущою у зв'язку з бурхливим розвитком комп'ютерної техніки і нових інформаційних (цифрових) технологій. Пов'язане з цим вибухове зростання легкодоступної інформації різного контенту і широке розповсюдження комп'ютерних ігор й соціальних мереж в Інтернеті змінює виховний простір особистості сучасних підлітків і накладає певний відбиток на її розвиток. При цьому істотно змінюється і структура дозвілля підлітків, тому що комп'ютер чи смартфон поєднують в собі можливості телевізора й кінотеатру, ігрової приставки й ігротеки, казино, музичного центру, книги й бібліотеки і т. п. [2], [5], [8], [12], [44], [39], [43], [49].

На сьогодні як у глобальному вимірі, так і в Україні збільшується у все більших масштабах число підлітків, які вміють користуватися і працювати з комп'ютерними програмами, а також і розважатися, грати в комп'ютерні ігри. Разом з тим, гіперболізоване захоплення іграми і перебуванням в Інтернеті може привести до негативного наслідку – виникнення комп'ютерної залежності, комп'ютероманії, своєрідної емоційної «наркоманії» з використанням комп'ютерних засобів. Комп'ютерна ігрова залежність стає соціально небезпечною адиктивною формою поведінки, що обумовлює психопатологічні зміни особистості і призводить до порушення соціальних норм поведінки, правопорушенням і навіть суїцидам.

Термін «комп'ютерної залежності» є досить новим і з'явився в науковому обігу орієнтовно в 1990 році, тоді як поняття стану комп'ютерної залежності (І. Голдберг) – з 1995 року. Комп'ютерну залежність психологи класифікують як різновид адитивної поведінки і пов'язують з прагненням

втекти від повсякденності шляхом трансформації власного емоційно-психічного настрою, що супроводжується ігноруванням особою насущних проблем, гальмуванням роботи її психіки чи навіть індивідуально-особистісного розвитку. І саме так люди уникають від розв'язування життєвих проблем [2, с. 11–12].

Комп'ютеризація і діджиталізація (оцифрування) інформації у всіх сферах суспільного життя людини є одним з найбільш вражаючих технологічних подій кінця ХХ століття. Комп'ютерні пристрої стали невід'ємною частиною сучасного життя, надовго і безповоротно захоплюючи своїм впливом сучасних підлітків.

У ході аналізу психолого-педагогічних джерел і практичного досвіду з профілактики комп'ютерної адикції нами були виявлені протиріччя: між сформованістю здатності підлітків до застосування комп'ютерних технологій у своїй діяльності і недостатньою розробленістю шляхів вирішення проблеми профілактики комп'ютерної залежності в теорії педагогіки та освітній практиці; між високим рівнем розвитку комп'ютерних технологій і дотриманням умов профілактики комп'ютерної залежності при їх використанні дітьми і підлітками.

Викладене вище й обумовило проблему обґрунтування і розробки ефективної системи соціально-педагогічної роботи з профілактики комп'ютерної адикції серед підлітків. З урахуванням цього була обрана тема магістерської роботи: «Профілактика комп'ютерної залежності підлітків засобами соціально-педагогічної роботи».

**Об'єкт дослідження:** комп'ютерна залежність підлітків як соціально-педагогічний феномен.

**Предмет дослідження:** процес профілактики комп'ютерної залежності підлітків засобами соціально-педагогічної роботи.

**Мета дослідження:** теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити цикл занять соціально-педагогічної роботи, спрямований на профілактику комп'ютерної залежності підлітків.

**Гіпотеза:** впровадження експериментального циклу занять в соціально-педагогічній роботі може сприяти підвищенню ефективності профілактики комп'ютерної залежності підлітків.

У відповідності до мети й даної гіпотези дослідження були поставлені такі **завдання**:

1. Здійснити аналіз наукових психолого-педагогічних джерел щодо визначеної проблеми дослідження.
2. Провести діагностику стану комп'ютерної адикції підлітків.
3. Обґрунтувати і розробити цикл занять соціально-педагогічної роботи щодо профілактики комп'ютерної залежності підлітків.
4. Впровадити розроблений цикл занять та експериментально довести його ефективність.

**Методи дослідження:** теоретичний аналіз наукових психолого-педагогічних джерел з проблеми дослідження; узагальнення та систематизація інформації; тестування; статистична обробка даних; констатувальний та формувальний експеримент.

**Теоретико-методологічну основу** дослідження склали: концептуальні ідеї вчених-дослідників про профілактику комп'ютерної залежності (К. Аймедов [2], А. Ашеров, Т. Больбот [52, с. 3–5,], О. Бондарчук [6], Т. Вакуліч [7, с. 9], М. Коул, Ю. Курисько [20], С. Кубіцький [20], О. Малоголова [24], Т. Сахненко [38], Н. Сергєєва [39, с. 42], Я. Шугайло [50, с. 51], Л. Юрьєва [52], К. Янг [53] та ін.); психолого-педагогічні положення про закономірності розвитку людини і взаємодії у системі «людина – комп'ютер» (Г. Балл, Л. Виготський, Е. Еріксон, Р. Немов, О. Леонтєв, Ю. Машбиць, Л. Рубінштейн та ін.); життєтворчий і аксіологічний підходи до проблем освіти і виховання (І. Бех, І. Зязюн, Є. Бондаревська, В. Нечипоренко, Л. Сохань, Є. Шиянов); методологічні принципи педагогічного дослідження (С. Гончаренко, С. Сисоєва).

**Експериментальна база дослідження.** Дослідно-експериментальна робота здійснювалося на базі загальноосвітньої школи № 85 м. Запоріжжя. В експерименті взяли участь учні 7 класів, всього 28 дітей: з них 16 хлопців і 12 дівчат. Контрольна група - 14 учнів, і експериментальна група - 14 учнів.

**Структура магістерської роботи.** Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків. Загальний обсяг роботи становить 73 сторінки, з яких основний текст - 56 сторінки. Список використаної літератури складає 53 джерела.

## ВИСНОВКИ

1. Актуальність дослідження обумовлена тим, що в наш час діджиталізації (оцифровування) переважної частини сфер функціонування соціуму істотно змінилась структура дозвілля підлітків, тому що комп'ютер став поєднувати в собі можливості соціальної мережі, телевізії, кінотеатру, ігрової приставки, пошти і відеозв'язку, музичного центру, книги. В останні десятиліття комп'ютерні ігри здійснюють серйозний вплив на особистісний розвиток сучасної дитини. Вибуховий потік нової інформації, розвиток незвичних і вражаючих технічних можливостей і легкий доступ підлітків до застосування комп'ютерних технологій, і саме розповсюдження комп'ютерних ігор впливає на соціально-виховний простір сучасних підлітків. Тому необхідною умовою стає створення виховного простору підлітків як в стінах освітньої установи, так і за її межами.

2. Проведений аналіз психолого-педагогічної літератури вказав на актуальність проблеми профілактики комп'ютерної залежності підлітків в сучасних умовах. У ході аналізу наукових джерел з профілактики комп'ютерної залежності у дітей нами були виявлені протиріччя: між широкими можливостями застосування підлітками сучасних комп'ютерних технологій у своїй діяльності і недостатньою розробленістю заходів з профілактики комп'ютерної залежності в педагогічній теорії та освітній практиці; між стрімким розвитком і поширенням цифрових технологій і врахуванням вирішення сучасної проблеми профілактики комп'ютерної залежності у користувача таких технологій.

Віртуальна реальність – це нематеріальність впливу, умовність параметрів, це не є життя, це лише уявний паралельний процес. Немає сенсу заперечувати або ігнорувати прогресивні можливості комп'ютера для моделювання і імітації реальності. Їх необхідно використовувати в міру необхідності (існують сучасні наукові комп'ютерні моделі для дослідження і прогнозування перебігу складних реальних процесів – клімату, ядерних

реакцій тощо), але розвагами у вигляді комп'ютерних відеоігор не можна зловживати, їх необхідно обмежувати на користь реальних і активних дій у предметному світі.

У більшості випадків комп'ютерна, інтернет - чи ігрова залежність виникають внаслідок незадоволеності підлітка навколишнім світом і браку самовираження, що супроводжуються страхом бути незрозумілим. Основними причинами виникнення комп'ютерної залежності у підлітків є: відсутність або брак спілкування і позитивних емоційних відносин в сім'ї; нерозвинутість інтересів, хобі, уподобань, комунікативної сфери; відсутність друзів.

3. Було досліджено рівні комп'ютерної залежності підлітків (учнів 7 та 8 класів). З цією метою було використано тест на інтернет-залежність за методикою С. Кулакова. За допомогою цього тесту визначили стадії комп'ютерної залежності підлітків.

4. З метою профілактики комп'ютерної залежності підлітків розроблено цикл занять спрямований на профілактику комп'ютерної залежності засобами соціально-педагогічної роботи. Цикл занять було впроваджено на базі загальноосвітньої школи № 85 м. Запоріжжя з учнями 7 та 8 класів.

5. Ефективність дослідження було доведено при порівнянні результатів первинної і вторинної діагностик, а саме: після впровадження профілактичного циклу занять в ЕГ відсоток підлітків які мали комп'ютерну залежність відчутно знизився з 20 % до 7 %, тобто на 13 %. Відсоток підлітків, що мали стадію захопленості залишився на рівні 43 %. А відсоток учнів що мали стадію відсутності залежності суттєво збільшився з 36 % до 50 %, тобто на 14 %.

У контрольній групі під час вторинної діагностики виявили, що показник відсотка підлітків, які мали комп'ютерну залежність, залишився незмінним. Відсоток підлітків, що мали рівень захопленості дещо зменшився (на 7 %). Відповідно відсоток учнів, що мали стадію відсутності залежності



не досить суттєво збільшився на 7 %.

6. Отримані результати проведеного дослідження і їх аналіз дозволяють зробити висновок про те, що мету дослідження досягнуто, гіпотезу підтверджено, а отже на даному етапі роботу завершено.