

языку на тему: «Русский язык- язык межнационального общения» был напечатан в приложении «Кут билим сабак».

Творчество - самый мощный импульс в развитии личности человека. Потенциальная гениальность живёт в каждом человеке, в каждом есть индивидуальное своеобразие [4].

На уроках словесности и литературы я стараюсь учить учащихся общению. Для достижения этих целей недостаточно одних только упражнений, обеспечивающих наблюдение над языковыми формами и их освоение. Необходимо, чтобы студенты говорили о своих чувствах и переживаниях, о своём восприятии мира, надо помочь им стать людьми духовными, способными чувствовать мир, природу, других людей, понимать себя через произведения литературы. И Тютчев и Толстой без нас обойдутся, а мы без них - нет! Не узнав гения невозможно понять себя. Моя задача на уроке - организовать совместное осмысление и сопереживание, побудить к личностной оценке мотивов, поступков героев произведений, их отношений. Миссия уроков словесности и литературы, используя слова великого Пушкина, - «чувства добрые...» пробуждать. Речь человека - зеркало его интеллекта, благодаря эффективной речевой коммуникации человек может быть более конкурентоспособен во всех сферах жизнедеятельности [5].

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Дубин Б. В. Чтение в России – 2008: тенденции и проблемы. - М.: МЦБС, 2008. С.80
2. Коваленко, Н.Д. Чтение молодежи – духовный ресурс развития общества/ Н.Д. Коваленко// Библиотеки Москвы – юношеству. - Вып. 15. - 2006. С. 38 - 47.
3. Мелентьева, Ю.П. Понятие «Чтение» и «Культура чтения» в контексте русской культурной традиции. /Ю.П. Мелентьева//Библиография. - М., 2008. - №1. С.48-51.
4. Стефановская, Н.А. Портрет современного читателя: чтение как духовная ценность. /Н.А. Стефановская //Библиотечное дело. – 2013. №11. С.5-8.
5. Тихомирова, И.И. Как воспитать талантливого читателя: сб. статей: в 2 ч. Ч. 1. Чтение как творчество. Ч.2. Растим читателя – творца. - М., 2009.

УДК 371.72

*Джоомартова Р.,
старший преподаватель
кафедры психологии Кыргызского
Национального Университета им.
Ж. Баласагына*

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ФАКТОРЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ ИЛИ ПСИХИЧЕСКАЯ РЕГУЛЯЦИЯ ПОВЕДЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНО- ЗАВИСИМЫХ ЛЮДЕЙ

Аннотация: Макалада айрым концептуалдык эмгектерди колдонуу менен компьютердик көз карандылыктын психологиялык факторлору, ушундай эле жүрүш-турушту жөнгө салуунун психикалык мүмкүнчүлүктөрүн контрфактылык ой жүгүртүүнү изилдөө аркылуу ишке ашыруу маселелери каралат.

Аннотация: В статье рассматриваются психологические факторы компьютерной зависимости и возможности психической регуляции поведения, применив некоторые концептуальные разработки, с изучением контрфактического мышления.

Annotation: The article deals with the psychological factors of computer dependence and possibilities of mental regulation, using some conception elaborations with study counter actual thinking.

Негизги сөздөр: Компьютердик көз карандылык; компьютердик оюндар; мотивация; психикалык регуляция; психологиялык факторлор; контрфактылар; кумар; депрессия; интернет.

Ключевые слова: Компьютерная зависимость; компьютерные игры; мотивация; психическая регуляция; психологические факторы; контрфакты; азарт; депрессия; интернет.

Keywords: Computer dependence; computer games; motivation; psychology regulation; psychological factors; counter actual thinking; game of chance, depression; internet.

Кто бы мог подумать, что не более тридцати лет назад, а то и меньше, о компьютерной зависимости даже речи не было. Если взять точку отсчета начало 90-х годов прошлого века мы видим, что техника и технология развиваясь

семиимильными шагами, породило еще одну проблему цивилизаций – компьютерную зависимость. Соответственно это является новой болезнью, которая поражает молодую часть населения (и не только) и сравнимо разве что эпидемией. Почему сравниваем с эпидемией? Конечно, хотя это заболевание ничего общего с инфекцией не имеет, зато распространяется по всему миру со скоростью эпидемии.

Вся проблема в том, что компьютерная зависимость в конечном итоге приводит к трагическим последствиям. Мы часто сталкиваемся с сообщениями в прессе, электронных средств массовой информации, что то тут, то там какой-то подросток расстрелял своих сверстников, учителя, компьютерный игроман покончил собой и т.д. Еще страшнее то, что всем этим трагедиям предшествовала та болезнь, которая называется «компьютерная зависимость» и является психическим заболеванием.

Конечно, возникают вопросы: Чем мотивируется компьютерно-зависимый человек? Как формируется зависимость? Возможно ли применение психической регуляции поведения? и т.д.

Во-первых, конечно, ответим на вопрос: Что такое мотивация?

Мотивация – это совокупность психических процессов, которые придают поведению энергетический импульс и общую направленность. Иначе говоря, мотивация – это движущие силы поведения, т. е. проблема мотивации является проблемой причин поведения человека [3, с. 138].

Исходя из вышеопределенного, именно проблема причин поведения человека тесно переплетается с причинно-следственным фактором. В данном случае причинно-следственным фактором является формирования патологического пристрастия к компьютеру.

Обычно, как и доказывают ученые в области психологии или пытаются доказать на научной основе само формирования патологического пристрастия вообще являются множества их трудов по общей психологии, психологии эмоций, психоанализу и т.д. Интересно, что при изучении мотивации и психической регуляции поведения используются такие концепции как **сценарии (скрипты) и контрфакты**. В последние годы в психологии мотивации используются все больше концепций, рожденных в недрах когнитивной (от англ. *cognitive* – познавательный, *прим. авт.*) психологии.

Понятие «сценарий» было использовано впервые Р. Шенком и Р. Абельсеном (Schenk R. C., Abelson R., 1977) для обозначения информации, отражающей некоторую обычную, привычную последовательность событий, все шире применяется для объяснения процессов мотивации поведения. При этом предполагается, что человек не только усваивает сценарии в готовом виде, но создает их сам, представляя будущий ход событий. Сценарий же, в свою очередь, может играть регулятивную функцию по отношению к поведению.

Одним из экспериментально обоснованных воплощений идеи сценария в психологии мотивации является концепция функциональной роли контрфактического мышления, или контрфактов. *Контрфактами* называются представления об альтернативной реальности исхода события [3, с. 149].

В основе формирования патологического пристрастия к компьютеру лежит нарушение психических механизмов восприятия мира.

Основной группой риска для развития компьютерной зависимости являются подростки в возрасте от 10 до 18 лет. Этому способствуют широкое распространение домашних компьютеров, легкость подключения к интернету, компьютеризация школьных программ обучения, большое количество игровых компьютерных клубов. В группу риска чаще всего попадают мальчики, ведь у них от природы больше, чем у девочек, развиты конкурентность, соревновательные мотивы, стремление к первенству.

Компьютерная зависимость может возникнуть и в более раннем возрасте. В младшем школьном возрасте в силу возрастных особенностей психика ребенка характеризуется нестабильностью. В этом возрасте происходит смена основного вида деятельности: игра сменяется учебой. Нестабильность психики ребенка является одним из оснований возникновения различных видов зависимостей, и не только компьютерных. Кроме того, детская психика наиболее подвержена привыканию при систематическом воздействии на нее.

Под влиянием компьютерных игр зачастую у ребенка даже в раннем возрасте может сформироваться аддиктивное (одна из форм деструктивного (разрушительного) поведения, *прим. авт.*) поведение, которое характеризуется стремлением уйти от реальности посредством изменения

своего психического состояния. Происходит процесс, во время которого ребенок не только не решает важных для себя проблем, но и останавливается в своём личностном развитии. Увлекаясь компьютером, ребенок гораздо меньше интересуется обыкновенными игрушками и постоянно стремится к виртуальным играм [Н. В. Шутова. / Источник: <http://www.tiensmed.ru/programmer5.html>].

Теперь из выше приведенных предложений рассмотрим в разрезе мотивации поведения подростка: конкурентность; соревновательные мотивы; стремление к первенству. Необходимо еще отметить то, что среди подростков тот подросток, который не знает, или недостаточно владеет компьютерным сленгом, считается «отсталым», хотя у такого подростка наоборот может сформироваться или формируется устойчивая психология, противовес компьютерной зависимости.

Таким образом, мотивация налицо. Подросток, который не раз играл в компьютерные игры, теперь начинает вынашивать сценарий. Например, представляя будущий ход событий в компьютерной игре. Сценарий же, в свою очередь может играть регулятивную функцию по отношению к поведению.

Как выше отметила то, что представления об альтернативной реальности исхода событий называются *контрфактами*.

«Это мышление в сослагательном наклонении по типу «если бы..., то...». Например, после того как студент сдал экзамен на «три», он думает: «Если бы я не болтался по дискотекам, то я бы вполне мог сдать этот экзамен на «четыре» или даже «пять», или «Если бы я вообще не заглянул в конспект, то мне бы и тройки не видать». Легко видеть, что в первом случае наш нерадивый студент конструирует альтернативный сценарий событий, который привел бы к лучшему по сравнению с реальностью исходу. Иначе говоря, это означает, что он рассматривает нынешнее свое положение как худшее по сравнению с тем, что могло бы быть. Такого рода контрфакты называются идущими вверх. Во втором случае наоборот, нынешнее положение воспринимается как относительно хорошее, так как могло быть и хуже. Это контрфакт, идущий вниз. В исследовании Н. Роса (Roese N. J., 1994) убедительно показано, что идущие вверх контрфакты ухудшают эмоциональное состояние, однако положительно влияют на

будущую деятельность, и наоборот, контрфакты, идущие вниз, улучшают эмоциональное состояние, зато приводят к относительному ухудшению последующей деятельности...» [3, с. 149].

Из этого можно сделать вывод, что те подростки, которые уже компьютерно-зависимы относятся к контрфактам, идущие вниз, потому что при игре на компьютере улучшается эмоциональное (возбужденность, *прим. авт.*) состояние, при этом они приводят, как и выше сказано к относительному ухудшению последующей деятельности.

Итак, как формируется зависимость?

Выводы экспертов не утешительны. Опасность стать зависимым от компьютерной игры грозит каждому, кто проводит за видеоиграми более двух часов в день. Как не попасть в рабство современной техники?

У компьютерной зависимости те же корни, что и у игромании (лудомании). Мозг каждого человека снабжен центром удовольствия. Постоянная стимуляция этого центра у лабораторных животных приводит к тому, что они забывают обо всем на свете. Отказываясь от потребления пищи в угоду удовольствиям, лабораторные животные погибают от истощения. Компьютерная болезнь – это недуг, который формируется постепенно. Если виртуальщика оттащить от компьютера на 2 часа и более он, подобно алкоголику, страдающему от похмелья, испытывает абстинентный синдром [Источник: <http://www.allbest.ru/>].

Обычно ученые, которые занимаются проблемой компьютерной зависимости, выделяют два основных типов: зависимость от Интернета (сетеголизм); зависимость от компьютерных игр (кибераддикция).

Сетеголики бесконечно пребывает в сети. Для них нахождения в виртуальном мире по 12-14 часов в сутки обыденное дело. Там они заводят виртуальные знакомства, скачивают музыку, общаются в чатах, что в итоге приводят наплевательским отношениям близким.

Что касается зависимости от компьютерных игр (кибераддикция), то они в свою очередь подразделяются на две группы: ролевые компьютерные игры (максимальный уход от реальности); неролевые компьютерные игры (стремление к достижению цели – пройти игру, азарт от достижения цели, набора очков).

Соответственно из выше сказанного мы можем

выявить признаков обеих групп риска.

Признаки сетеголика: навязчивое стремление постоянно проверять электронную почту; предвкушение следующего сеанса Он-лайн;

увеличение времени, проводимого Он-лайн; увеличение количества денег, расходуемых Он-лайн.

Признаки кибераддикции: значительное улучшение настроения от работы за компьютером (контрфакты идущие вниз, *прим. авт.*); нежелание оторваться от работы или игры на компьютере; если вы отрываете больного от компьютера, он испытывает раздражение, даже проявляет некоторую агрессию по отношению к вам; неспособность спланировать окончание работы или игры на компьютере; пренебрежение домашними делами в пользу компьютера; пренебрежение личной гигиеной и сном в пользу компьютера; при общении с окружающими сведение любого разговора к компьютерной тематике; отказ от общения с друзьями и наконец-то физические отклонения у больного.

Что мы можем противопоставить этому недугу?

Безусловно, сегодня есть множества разработанных концепций противодействия компьютерной зависимости. Например, диагностика компьютерной зависимости. Вот что говорится в ней: «Как при большинстве психических заболеваний, именно окружающие первыми замечают изменение характера и поведения больного. Убедить же самого игромана в том, что он болен очень сложно. Первый шаг в лечении пациента – это осознание своей патологической зависимости от компьютера. Очень важно позитивно настроить больного на визит к психотерапевту, иногда для этого может быть использован какой-либо предлог в виде психологического тестирования, профессионального ориентирования. Всю остальную работу Вы можете смело доверить профессионалу. Как правило, компьютерной зависимости подвержены люди, которые неуверенны в себе, испытывают трудности в общении, неудовлетворенность своей жизнью, имеющие низкую самооценку и комплексы. Уже после первого сеанса у психотерапевта игроман начинает более критично воспринимать свое пагубное пристрастие. Окончательно изменить себя и избавиться от компьютерной зависимости можно после курса психотерапии.

Важным этапом успешного лечения компьютерной зависимости является выявление причин, побудивших человека уйти от реальности. Основой лечения являются сеансы психотерапии. В случае обнаружения скрытой депрессии проводится лекарственное лечение. Психокоррекция проводится как индивидуально, так и в группах. В результате лечения улучшаются взаимоотношения с близкими и сверстниками, воспитываются волевые качества, повышается самооценка, формируются новые жизненные увлечения. Очень важно провести работу не только с игроманом, но и с членами его семьи. Только при их содействии результаты лечения будут прочными, а внутрисемейные отношения – гармоничными. На индивидуальных лечебных сеансах психотерапевт освобождает пациента «игрового гипноза», формирует у него безразличие к азартной игре» [Источник: <http://www.allbest.ru/>].

Вышеприведенный из концепции контекст – это один из примеров противостояния компьютерному недугу. Но не окажется ли так, как говорил выдающийся психоаналитик и врач З. Фрейд: «Вынужденный отказ чрезвычайно редко бывает всесторонним и абсолютным; чтобы стать патогенно действующим, он должен затронуть тот способ удовлетворения, которого только и требует данное лицо, на которое оно только и способно» [1, с. 374]. Следовательно, мы не сможем ребенка (подростка) полностью отрывать от своих любимых занятий. Поэтому имеет смысл отметить еще одно концептуальное предложение: «Как только становится ясным, что существует чрезмерное увлечение компьютером, то родителям и ребенку необходимо совместно обсудить границы. Можно согласовать предельно допустимое количество времени использования компьютера. Можно предложить, чтобы ребенок ставил таймер для напоминания, когда нужно остановиться. Удобная форма для обсуждения этой проблемы – семейный совет.

Если эта мера оказалась недостаточной, то рекомендуем обратиться к психологу. Психотерапия с такими подростками обычно состоит из трех этапов: индивидуальное обучение контролю над желанием включить компьютер и погрузиться в виртуальный мир; коррекция семейных отношений; создание индивидуальной программы по нормализации учебы и восстановлению социальных связей со сверстниками» [Н. В. Шутова. / Источник: <http://www.tiensmed.ru/programmer5.html>].

Таким образом, можно воспользоваться психической регуляцией поведения. Здесь, безусловно, главную роль играет контрфактическое мышление, которое оказывает влияние на последующую деятельность и эмоциональное состояние. Изучение контрфактического мышления в свою очередь открывает возможности для психологической регуляции поведения с помощью внешнего педагогического воздействия. Но эта уже другая тема.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Лейбин В. М. Психоанализ. Учебник. - СПб.: Питер, 2002. - 576 с.
2. Миллер Г. А. и др. Планы и структура поведения / Г. А. Миллер, Галантер Е., Прибрам К. Х. - М.: Прогресс, 1965.
3. Психология. Учебник для гуманитарных вузов. / Под общей редакцией В. Н. Дружинина. - СПб.: Питер, 2005. - 651 с.
4. Фрейд З. Введение в психоанализ. Лекции. - М.: Наука, 1991. - 455 с.
5. Юнг К. Аналитическая психология. - СПб.: Кентавр, 1994. - 136 с.

УДК 372.851.2 (077)

*Муканова С.Т.,
старший преподаватель
ИЮИ КГЮА*

КОМПЕТЕНТНОСТНО- ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ЗАДАНИЯ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

Аннотация: Компетенттүүлүкө карата багытталган тапшырмалар көндүмдөрдү калыптандырууга жана турмуштук практикалык жөндөмдүүлүктү өнүктүрүүгө түрткү берет.

Аннотация: Компетентностно-ориентированные задания позволяют сформировать умение применять накопленные знания в практической деятельности и повседневной жизни.

Annotation: Competence-oriented jobs allow you to shape the ability to apply knowledge gained in practice and everyday life.

Негизги сөздөр: Компетенттүүлүк, компетенттүүлүкө карата багытталган тапшырмалар.

Ключевые слова: Компетентность, компетентностно-ориентированные задания.

Keywords: Competence, competence-oriented tasks.

Современному обществу нужны выпускники готовые к включению в дальнейшую жизнедеятельность, способные практически решать встающие перед ними жизненные и профессиональные проблемы. Результат образования – это не только знания по конкретным дисциплинам, но и умение применять их в повседневной жизни, использовать в дальнейшем обучении, и у учителя появляется необходимость формирования у учащихся универсальных учебных действий. Об этом говорят слова из концепции стандартов второго поколения: «интеграция, обобщение, осмысление новых знаний, увязывание их с жизненным опытом обучаемого на основе формирования умения учиться (учить СЕБЯ) – важнейшее направление развития учащихся». Следовательно, поставило учителя перед необходимостью использования деятельностных технологий, методов и приемов работы с учащимся на уроке и во внеурочное время.

Обучение математике немыслимо без решения задач. Анализ материалов, используемых для итоговой аттестации в 9 и 11 классах, показывает, что в экзаменационных работах становится все больше заданий, требующих построения самой модели реальной ситуации. Именно составление модели требует высокого уровня математической подготовки и является результатом обучения, который целесообразно назвать общекультурным (общеобразовательным). Поэтому выпускник школы должен обладать определенными компетенциями. Решение этой задачи в систематическом применении компетентностно - ориентированных заданий на уроках математики [1].

Цель компетентностно-ориентированного задания – формирование умений действовать в социально-значимой ситуации. Если компетентность – это умение применить накопленные знания в практической деятельности и повседневной жизни, то компетентностно-ориентированное задание предназначено для реализации данной цели.

При решении компетентностно-ориентированных заданий учащиеся осуществляют такие виды деятельности: учение (как основа для