

сиональную компетентность через проблематизацию учебного материала, использование группового обучения. Важно создавать ситуации успеха через применение индивидуализированных и дифференцированных заданий, позволяющих сделать учебную деятельность значимой для личности ученика и коллектива сверстников, эмоционально привлекательной.

Подростки обнаруживают повышенную сензитивность к умению педагога понимать чувства и переживания учащихся, строить неформальные, доверительные отношения с ними. Поэтому наибольшее значение для формирования позитивного имиджа учителя у подростков имеют личные качества педагога, отражающие его систему ценностей, а также их проявление в поведении. Важнейшим условием формирования позитивного имиджа педагога у подростков является приоритет общечеловеческих ценностей в мировоззрении учителя, единство его слова и дела, выраженность в поведении гуманистических качеств.

А. Лазука

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ ПО ПРЕОДОЛЕНИЮ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ ПОДРОСТКОВ

Актуальность проблемы игровой компьютерной зависимости в современном обществе стоит достаточно остро. Об этом свидетельствует и то, что относительно недавно проблема игровой зависимости была официально занесена в реестр заболеваний, наряду с алкоголизмом, наркоманией, психическими расстройствами личности. Причин для того, чтобы подростку приобщиться к компьютерным играм может быть достаточно: отсутствие контроля и игнорирование со стороны родителей; конфликты со сверстниками в виде насмешек, оскорблений и издевательств, ведущие к замыканию в себе; неумение организовать содержательный досуг. Не стоит оставлять без внимания и личные подростковые комплексы, играющие не последнюю роль в потенциальном проявлении зависимости у молодого человека.

Проведенная нами диагностика позволила выявить степени игровой компьютерной зависимости у подростков, определить потенциальные группы риска и на этой основе разработать программу по оказанию им эффективной помощи. Программа включает конкретные рекомендации для родителей и педагогов. Так, в задачи родителей входят: контроль, родители должны быть готовы проявить внимание к компьютерным интересам их ребенка, грамотно контролировать то, сколько времени их дети уделяют работе с компьютером, наблюдать за тем, в какие именно игры играют их дети; обучение подростков умению организовывать свой содержательный досуг, в том числе совместно с родителями; повышение информационной, педагогической культуры, родители должны знать, что игры по-разному влияют на подростка, положительный эффект могут оказывать личные беседы на волнующие подростка темы, так как родители очень тонко чувствуют и понимают переживания и тревоги своего ребенка; показывать положительный пример того, что на

играх круг интересов ограничиваться не должен и др. Однако в тяжелых случаях игровой компьютерной зависимости, когда все остальные методы не приносят результатов, поможет только обращение к психологам и другим специалистам.

Работа школьных педагогов в преодолении компьютерной зависимости состоит в следующем: привлечение подростков к внеурочной работе в школе, участие в активной жизни класса, которая позволит подростку направлять свои интересы в конструктивном направлении; проведение первичной диагностики, что поспособствует своевременному выявлению компьютерной аддикции, просвещение по проблеме игровой зависимости с участием медиков и психологов и др. Эффективная реализация программы профилактики и преодоления игровой компьютерной зависимости возможна только при тесном сотрудничестве родителей и педагогов.

А. Латышевич

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВЕБ-КВЕСТЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ ИНФОРМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТАРШЕКЛАССНИКОВ

Одной из наиболее эффективных технологий, стимулирующих познавательный интерес учащихся, формирующих умения самостоятельно добывать знания, активно мыслить, является веб-квест как технология.

Знания, приобретенные учащимися на уроках, организованных с использованием данной технологии, усваиваются гораздо лучше, так как они получены в самостоятельном поиске и являются плодом собственного труда учащихся.

С целью выяснения отношения учащихся к использованию на учебных занятиях веб-квестов было проведено анкетирование среди учащихся. В анкетировании приняли участие 10 школьников, которым было предложено ответить на ряд вопросов.

На вопрос – «Знали ли Вы, что такое веб-квест до проведения занятия?» – большинство учащихся ответили, что имеют наглядное представление. Как позже было выяснено из индивидуальных бесед, многие учащиеся связывали понятие квест исключительно с компьютерными играми, 3 учащихся не знали, что такое веб-квест, и лишь 2 школьника ответили на вопрос утвердительно и в устной беседе смогли рассказать, что это такое.

Таким образом, 70 % учащихся уже имели первичное представление, что такое квест и веб-квест – в частности.

Касательно второго вопроса мнение учащихся было практически единогласным. 8 из 10 школьников выразили свое удовлетворение тем, что на уроке были использованы веб-технологии, а урок был организован в форме квеста.

Таким образом, 80 % учащихся остались довольны проведенным занятием. Те же 80 % учащихся высказались, что хотели бы, чтобы данная технология применялась и во внеклассных мероприятиях.