

которых должны превратиться в калейдоскоп с яркими, необычными узорами. Кроме этого, каждую свободную минуту, во время ожидания приглашения в столовую или во время движения на стадион, можно организовывать самые разнообразные игры и просто разговаривать. За это время надо узнать детей, их интересы, склонности и увлечения; наблюдать за межличностными отношениями и корректировать их; предъявить педагогические требования к выполнению режима дня, соблюдению дисциплины в отряде; наряду с этим сформировать органы детского актива и составить с детьми план на смену, нести полную ответственность за безопасность жизнедеятельности детей. План этого периода надо составить до отъезда в лагерь и провести его взаимоконтроль и взаимооценку.

Е. Жилинская

СТРУКТУРА И КРИТЕРИИ РАЗВИТИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ СТАРШЕКЛАССНИКОВ

Белорусский ученый А. И. Кочетов отмечал, что жизнь подростка – это путь к себе через взаимоотношения с окружающими, поэтому культура поведения старших подростков формируется в коллективе сверстников. Если такого коллектива нет, они ищут другие объединения, даже асоциального типа. Именно в старшем подростковом возрасте наблюдается чаще всего агрессивное поведение, отклоняющееся от социальных норм. Для его ранней профилактики М. М. Ведищева, Л. Н. Рыбакова и М. Г. Цетлин предлагают решать ряд задач, среди которых формирование адекватных представлений о чувствах, эмоциях, настроении, их влиянии на поведение, управление чувствами, преодоление стрессов. Одним из первых определение эмоциональной культуре (ЭК) дал П. М. Якобсон. Ученый рассматривал ЭК через комплекс явлений, представляющих собой в значительной мере развитие и совершенствование качеств эмоциональной жизни, а именно: отзывчивости, способности ценить и уважать чувства другого человека, способности к «сопереживанию» чувствам других людей, героев произведений литературы, умению делить свои переживания с другими людьми.

Структура ЭК базируется на уровнях развития эмоционального интеллекта (ЭИ), выделенных учеными. Всего процесс развития эмоционального интеллекта проходит 4 уровня. Первый уровень – способность выражать эмоции; второй уровень – оценка эмоций; третий уровень – рассуждение над эмоциями и их использование в рассуждениях; четвертый – управление эмоциями. Исходя из понимания процесса развития эмоционального интеллекта, Р. М. Давлетшина считает, что структура ЭК должна включать также 4 компонента: *когнитивный* (эмоциональная компетентность, основой которой является эмоциональный интеллект); *аксиологический* (активная позиция субъекта по отношению к эмоциям, их оценка); *мотивационно-смысловой* (учет эмоционального состояния как собственного, так и окружающих в качестве регулятора поведения и социального взаимодействия

субъекта); *конативный* (поведение, направленное на регуляцию собственных эмоциональных состояний и помощь в этом окружающим, владение соответствующими приемами на уровне навыка). На основе описанной структуры можно предложить систему критериев развития ЭК подростков. В нее входят: способность распознавать свои эмоции; признание ценности эмоциональных переживаний; общий позитивный эмоциональный фон (настроение) при достаточной гибкости эмоциональных реакций; стрессоустойчивость; развитая эмпатия, а также способность понимать, как одна эмоция может повлиять на другую; целенаправленное использование эмоций в деятельности и в общении.

А. Жупинская

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО НРАВСТВЕННОГО ВОСПИТАНИЯ

Компьютерная игра – виртуальная интерактивная модель объективной реальности, позволяющая имитировать реальную деятельность, увеличивая степень активности учащегося. Она дает возможность моделировать интерактивные ситуации морального выбора. Анализируя компьютерные игры как средство нравственного воспитания, можно отметить различное воздействие разных типов игр (наибольшая степень воздействия – для игр от первого лица, наименьшая – с видом сверху), а также различие в воспитывающем потенциале игр различных жанров. Так, наибольшую вариативность в возможностях создания ситуаций морального выбора демонстрируют RPG, меньшую – симуляторы и стратегии.

Воспитательный потенциал данных видов игр состоит в моделировании редких ситуаций, масштабности, напряженности ситуаций выбора, эмоциональной вовлеченности, возможности проследить последствия сделанного выбора, наличии наглядной шкалы нравственного развития персонажа, общественной оценки поступка.

Используя компьютерные игры как средство воспитательного воздействия, следует учитывать возрастные ограничения и степень сложности ситуаций выбора. Существуют как игры с четкой оппозицией добра и зла, предоставляющие однозначный выбор, так и противоречивые в сюжете игры с неоднозначным выбором. Последние адресуются старшим подросткам и старшим школьникам, сопровождаются анализом и совместным обсуждением со сверстниками и учителями, так как, оставаясь достаточно формализованной программой, игра не может учитывать весь спектр решений, доступный реальному человеку. Кроме того, следует учитывать мотивацию принимаемых в игре решений: зачастую положительный моральный выбор связан с дополнительными трудностями в прохождении. Важно отличать собственно нравственные мотивы от соревновательных. Наиболее частыми мотивами в прохождении игр являются: погружение в новую реальность