

из числа молодых специалистов и усовершенствование практики организатора работы с молодежью (спортивный; творческий; производственно-интеллектуальный секторы).

В ходе апробации была выявлена эффективность профориентационных программ по ряду показателей: коэффициент сплоченности в коллективе возрос (55%); повысилась мотивация труда и возможность удовлетворения социальных потребностей (47%); в профессиональной деятельности молодежь стала в большей степени ориентирована на положительные мотиваторы (35%), на развитие своего профессионализма (53%), на повышение социального статуса.

В результате внедрения разработанных программ профориентационная деятельность организатора по работе с молодежью стала более системной и эффективной, что доказано качественными и количественными методами. Достоверно установлено, что молодые работники удовлетворены в реализации своих индивидуальных особенностей, проявления творчества в процессе работы, и возможностью повышать квалификацию, имеют мотивацию направленную на успех и работают в слаженном коллективе. Особенно улучшились показатели по следующим позициям, которые иллюстрируют высокие социальные потребности, связанные с профессией: реализация индивидуальных особенностей, сотрудникам нравится быть вместе, доброжелательно относятся к новичкам, с уважением относятся к мнению друг друга.

Таким образом, профориентационная деятельность организатора по работе с молодежью в условиях современного промышленного предприятия может быть наиболее эффективной.

ЭМОЦИОНАЛЬНО-ЛИЧНОСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ МЛАДШИХ ПОДРОСТКОВ – АКТИВНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ КОМПЬЮТЕРНЫХ ON-LINE ИГР

Тельнюк Е.А., Шабанова Т.Л.

*Нижегородский государственный педагогический университет им. К. Минина, Нижний Новгород, Россия,
shabanovavl@yandex.ru*

Сегодня увлеченность современной молодежи компьютерными технологиями стала чрезмерно выраженной. Одной из самых распространенных и привлекательных компьютерных технологий является on-line игра. Так как подростки являются наиболее активными игроками, развитие индустрии компьютерных игр ставит перед психологами множество вопросов о том, какое влияние они оказывают на психическое развитие подростка, в частности на его эмоционально-личностные особенности.

В настоящее время имеются психологические исследования по проблеме игровой компьютерной зависимости у взрослых (Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Бабаева Ю.Д., Бурмистров И.В., Войсунский А.Е., Евстигнеева Ю.М., Киселева М.С., Рыженко С.К., Смирнова Е.О., Собкин В.С., Староверова Ю.В., Фомичева Ю.В., Худяков А.В., Шакирова Л.И., Шмелев А.Г., и н. др.). Практически отсутствуют работы по изучению личности детей и подростков, активно играющих в компьютерные игры, с целью предупреждения и предотвращения компьютерной зависимости.

Соответственно, учитывая изложенное выше, целью нашего исследования является изучение эмоционально-личностных особенностей младших подростков, играющих в компьютерные on-line игры: агрессивности, тревожности, показателей самооценки. В нашем исследовании принимали уча-

стие учащиеся шестых классов гимназии №25 им. С.А. Пушкина г. Нижнего Новгорода. Общая численность выборки составила 50 человек. Возраст испытуемых 12-11 лет. Нами использовались следующие методики: разработанная нами анкета на изучение степени увлеченности подростков компьютерными играми; методика измерения самооценки Дембо-Рубинштейн; опросник Басса - Дарки; Шкала личностной тревожности А.М. Прихожан. Для математической обработки данных использовался коэффициент ранговой корреляции Спирмена.

Анализ результатов беседы с младшими подростками показал, что они в свободное время отдают предпочтение просмотру телевизора, играм на компьютере, а также прогулкам. И небольшую часть своего свободного времени школьники посвящают чтению книг, посещению развивающих кружков и занятиям спортом. По данным анкетирования, большинство подростков (74 %) имеют низкий уровень увлеченности on-line играми, однако у 26% подростков выявлена высокая компьютерная активность. Подростки, активно играющие в компьютерные игры, предпочитают разные виды игр. К ним относятся карточные игры, логические, игры, аркады, «бродилки», «стрелялки», ролевые игры, гонки, спортивные игры, стелс-экшен. Мальчики больше предпочитают логические игры, «стрелялки», гонки, стелс-экшен в отличие от девочек, которые отдают предпочтение карточным играм, аркадам, «бродилкам», спортивным играм. Сравнительный анализ эмоционально-личностных показателей в группах подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми показал следующие результаты. У подростков с высокой степенью увлеченности компьютерными on-line играми выявлена повышенная общая тревожность и тревожность в межличностной сфере, несколько повышена школьная тревожность. Также наблюдается повышенная агрессивность и заниженная самооценка по шкалам «Ум», «Способности», «Уверенность». Завышенная самооценка наблюдается у некоторых подростков по шкале «Внешность», «Авторитет». Эти школьники отличаются эмоциональной неустойчивостью, у них наблюдается косвенная вербальная агрессия в виде жалоб и агрессивных фантазий, отсюда возникают сложности во взаимоотношениях со сверстниками и взрослыми. Имеют место случаи импульсивной физической агрессии – бросание школьных предметов, поломка чужих вещей, разрушение продуктов творческой деятельности других детей, преследование более слабых сверстников. Имеет место прямая физическая агрессия – это драчливость, физические насильственные действия. Проведя корреляционный анализ между уровнем увлеченности компьютерными on-line играми и эмоционально-личностными особенностями, мы выявили, что увлеченность компьютерными играми значимо влияет на уровень тревожности и агрессивности. Чем больше подростки увлечены компьютерными играми, тем более они агрессивны и тревожны. Значимых связей между уровнем увлеченности компьютерными on-line играми и общим уровнем самооценки не выявлено.

То.о. результаты нашего исследования показали наличие взаимосвязи между уровнем компьютерной игровой активности и особенностями эмоционально-личностной сферы подростков: повышенной учебной и межличностной тревожностью, заниженной самооценкой способностей, неуверенностью в себе и агрессивностью, чрезмерному вниманию к собственной внешности и авторитету у окружающих.