

ІНСТИТУТ ПРОБЛЕМ ВИХОВАННЯ  
НАЦІОНАЛЬНОЇ АКАДЕМІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ

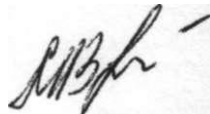
СЕРГЕСЬВА Наталія Володимирівна

УДК 37.013.42

**СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ПРОФІЛАКТИКИ  
КОМП'ЮТЕРНОЇ АДИКЦІЇ ПІДЛІТКІВ**

13.00.05 - соціальна педагогіка

Автореферат дисертації на здобуття наукового ступеня  
кандидата педагогічних наук



Київ - 2010

Дисертацією є рукопис.

Робота виконана в Інституті проблем виховання Національної Академії педагогічних наук України, м. Київ.

Науковий керівник - кандидат педагогічних наук,  
старший науковий співробітник  
Алексеевко Тетяна Федорівна,  
Інститут проблем виховання НАПН України,  
завідувач лабораторії соціальної педагогіки.

Офіційні опоненти: доктор педагогічних наук, професор  
Оржеховська Валентина Михайлівна,  
Інститут проблем виховання НАПН України,  
завідувач лабораторії превентивного виховання;

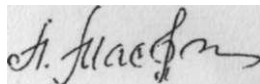
кандидат педагогічних наук  
Докторович Марина Олександрівна,  
Миколаївський державний університет  
імені В.О. Сухомлинського, доцент кафедри  
соціальної педагогіки і соціальної роботи.

Захист відбудеться "25" травня 2010 р. о 14 год. на засіданні спеціалізованої вченої ради Д 26.454.01 в Інституті проблем виховання НАПН України за адресою: 04060, м. Київ, вул. М. Берлінського, 9, зал засідань.

З дисертацією можна ознайомитись у науковій частині Інституту проблем виховання НАПН України (04060, м. Київ, вул. М. Берлінського, 9).

Автореферат розіслано "23" квітня 2010 р.

Ічний секретар  
спеціалізованої вченої ради



Л. М. Масол

## ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Актуальність теми. Необхідність профілактики різних видів девіантної поведінки підлітків зумовлена ризиками "їхнього психофізіологічного розвитку та особливостями сучасної соціокультурної ситуації, яка сприяє формуванню у них хімічних і нехімічних залежностей, соціальної дезадаптації, зниженню відповідальності за власне здоров'я і характер взаємодії з іншими членами суспільства.

В останні десятиліття, в результаті інтенсивного розширення кола адикцій, в основі яких знаходяться нікотин, алкоголь, наркотичні речовини, а також азартні, комп'ютерні ігри, Інтернет, у сучасних підлітків все більше виявляється девіантна поведінка.

Різні види адиктивної поведінки молоді, особливості її прояву досліджувалися А. Айвазовою, В. Ананьєвим, Н. Бочкаревою, Г. Золотовою, Ц. Короленко, А. Котляровим, Н. Максимовою, В. Менделевич, В. Оржеховською, Г. Старшенбаум, С. Толстоуховою, І. Шишовою, В. Шабашною, А. Шайдуліною та ін.

Питання профілактики адиктивної поведінки на основі хімічних адикцій (наркотичних, алкогольних, тютюнозалежностей) розглядалися у дисертаційних дослідженнях з педагогіки та психології, зокрема: педагогічні умови профілактики наркоманії серед підлітків (І. Шишова), соціально-педагогічна профілактика адиктивної поведінки студентів у навчальних закладах І–ІІ рівня акредитації (Г. Золотова), соціально-психологічні детермінанти адиктивної поведінки (О. Савчук).

Недостатньо дослідженими залишаються нехімічні адикції, насамперед такі, як: патологічна схильність до азартних ігор (гемблінг) та комп'ютерна адикція, в яких об'єктом захоплення є певний вид діяльності, а не психоактивні речовини, а також спостерігається патологічна прив'язаність до віртуального світу.

Особливості впливу комп'ютера на особистість розглядаються, в основному, в різних аспектах у працях іноземних дослідників: як технологічні залежності (М. Гриффіте); як види "втечі" підлітків від реальності (Н. Пезешкіан); як засоби зміни емоційного стану (Х. Шиффер); у контексті "патологічного використання комп'ютера" (М. Шоттон). Вивченню сучасних комп'ютерних ігор та їх впливу на підлітків присвячені праці І. Болонова, І. Бурлакова, О. Войскунського, А. Гордєєвої, Г. Петрусь, С. Шапкина та ін.

Однак, проблема профілактики комп'ютерної адикції у підлітків поки що не стала предметом спеціального наукового дослідження. Потреба в ньому визначається також постійним збільшенням користувачів комп'ютером серед дітей, неконтрольованим часом користування ним як у домашніх умовах, так і в комп'ютерних клубах, а також особливим репертуаром ігор, встановленими

фактами жорстокої поведінки підлітків після комп'ютерних ігор, сюжети яких побудовані на основі силового протистояння і різних переслідувань, битв, втечі від "ворогів" або їх знищення.

Отже, соціальна значущість, недостатня розробленість проблеми в теорії соціальної педагогіки, її актуальність для практики виховання зумовили вибір теми наукового дослідження **"Соціально-педагогічні умови профілактики комп'ютерної адикції підлітків"**.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами.** Дисертаційне дослідження є складовою частиною наукової проблеми "Соціалізація особистості у різних виховних середовищах" (державний реєстраційний номер 010611000430), над якою працює лабораторія соціальної педагогіки Інституту проблем виховання АПН України. Тема дисертаційної роботи затверджена Вченою радою Інституту проблем виховання АПН України (протокол № 3 від 2 квітня 2007 року) та узгоджена Радою координації наукових досліджень у галузі педагогіки та психології АПН України (протокол № 3 від 25 березня 2008 року).

**Мета дослідження** полягає у теоретичному обґрунтуванні та експериментальній перевірці соціально-педагогічних умов первинної профілактики комп'ютерної адикції підлітків.

*Об'єкт дослідження* - профілактика комп'ютерної адикції у неповнолітніх.

*Предмет дослідження* - соціально-педагогічні умови первинної профілактики комп'ютерної адикції підлітків.

Для реалізації поставленої мети було визначено такі **завдання** дослідження:

1. Проаналізувати та узагальнити теоретичні положення щодо комп'ютерної адикції як форми адиктивної поведінки особистості та уточнити поняття "комп'ютерна адикція підлітка".
2. Визначити основні підходи до профілактики адиктивної поведінки підлітків.
3. Розробити критерії та показники комп'ютерної адикції, виявити рівні її сформованості у підлітків, розкрити етапи, особливості прояву і з'ясувати її причини.
4. Визначити, обґрунтувати та експериментально перевірити соціально-педагогічні умови первинної профілактики комп'ютерної адикції підлітків.

**Теоретичною основою дослідження** є сучасні знання про людину, її потреби і можливості; основні положення теорії особистісно-орієнтованого виховання, взаємозалежності виховання і психічного розвитку дитини, зовнішніх і внутрішніх чинників становлення особистості (І. Бех, І. Кон, О. Леонтьєв, Л. Обухова та ін.), щодо вікових особливостей підлітків (Л. Божович, Л. Виготський, Д. Ельконін, І. Кон, Р. Немов та ін.), щодо адиктивної поведінки особистості (В. Бітенський, М. Докторович, Г. Золотова, Н. Максимова,

В. Менделевич, С. Толстоухова та ін.); соціально-педагогічні технології профілактичної роботи (Г. Алексєєнко, О. Безпалько, І. Зверева, А. Мудрик, В. Оржеховська, С. Харченко та ін.).

Для розв'язання поставлених завдань використано наступні **методи дослідження**:

*теоретичні*: аналіз, синтез педагогічної, психологічної, соціологічної, методичної літератури з метою з'ясування класифікацій адикцій, уточнення сутності поняття "комп'ютерна адикція підлітка" і визначення його типових характеристик, основних механізмів формування комп'ютерної адикції та обґрунтування соціально-педагогічних умов її профілактики, розробки критеріїв оцінки комп'ютерної адикції підлітків; порівняння, класифікація та узагальнення результатів експерименту;

*емпіричні*: педагогічне спостереження (безпосереднє, опосередковане) за поведінкою, емоційними станами підлітків під час гри на комп'ютері та по її завершенню; опитування (анкетування, інтерв'ю) підлітків та їхніх батьків; психодіагностичні методики для визначення рівнів комп'ютерної адикції підлітків; педагогічний експеримент (констатувальний, формувальний, контрольний етапи) з метою перевірки соціально-педагогічних умов первинної профілактики комп'ютерної адикції підлітків.

*математичної статистики*: узагальнення емпіричних даних у процесі порівняння результатів констатувального та формувального етапів дослідження.

**Експериментальною базою дослідження** було визначено: ЗОНІ № 294, 292 м. Києва, ЗОШ № 1, 8 м. Бердичева Житомирської області, комп'ютерні клуби м. Києва та м. Бердичева Житомирської області. Експериментом було охоплено 269 підлітків та 248 батьків, 11 вчителів інформатики, соціальних педагогів та шкільних психологів.

**Наукова новизна дослідження** полягає в тому, що: *вперше* визначено, науково обґрунтовано соціально-педагогічні умови первинної профілактики комп'ютерної адикції у підлітків (підвищення рівня знань підлітків про вплив комп'ютерних технологій на особистість, можливі ризики надмірного захоплення комп'ютерними іграми; розвиток мотивації до орієнтування на цінності реального, а не віртуального життя; спрямування захоплення комп'ютерними іграми у конструктивне русло; організація відповідної просвітницької роботи з батьками); розроблено критерії комп'ютерної адикції підлітків (шформаційно-ціннісний, емоційно-мотиваційний, операційно-практичний), виявлено і охарактеризовано рівні її сформованості (низький, середній, високий); розкрито етапи формування комп'ютерної адикції у підлітків; узагальнено особливості комп'ютерних ігор, створених на максимальному ефекті "занурення"; *уточнено* сутність поняття "комп'ютерна адикція підлітків" як різновиду девіації особистості, який визначається штучною зміною психологічного стану і

ціннісних пріоритетів у результаті зосередження уваги на ігровій комп'ютерній діяльності, що заміщує реальне життя або сприяє уникненню відповідальності, складних проблем, пошуку шляхів їх розв'язання, задовольняє потребу щодо вияву емоцій у змодельованих ігрових ситуаціях та компенсує дефіцит соціальних контактів і безпосереднього спілкування з ровесниками і в сімейному середовищі; *подальшого розвитку* набули характеристики адиктивної поведінки підлітків, форми і методи її профілактики.

**Практичне значення дослідження** складає розроблена і впроваджена методика діагностики та методика профілактики комп'ютерної адикції у підлітків 6-7-х класів загальноосвітньої школи.

Отримані результати дослідження, основні його положення та висновки можуть бути використані у практичній роботі соціальних педагогів, психологів різних типів навчальних закладів, у діяльності центрів соціальних служб для сім'ї дітей та молоді, у позашкільних закладах, а також у процесі фахової підготовки студентів спеціальностей "соціальна педагогіка" та "соціальна робота" у вищих навчальних закладах та у процесі підвищення кваліфікації педагогічних і соціальних працівників у системі післядипломної освіти.

Результати дослідження **впроваджено** у практику роботи експериментальних закладів: ЗОШ № 294 м. Києва (довідка № 87 від 26 травня 2009 р.), № 292 м. Києва (довідка № 52 від 26 травня 2009 р.), ЗОШ № 1 м. Бердичева Житомирської області (довідка №188 від 27 травня 2009 р.), ЗОШ № 8 м. Бердичева Житомирської області (довідка № 92 від 27 травня 2009 р.).

**Апробація результатів дослідження.** Основні теоретичні положення та результати дисертаційного дослідження висвітлювались у виступах на Всеукраїнських науково-практичних конференціях: "Теоретико-практичні реалії сучасного виховання дітей та учнівської молоді" (Київ, 2005), "Теоретико-методичні основи виховання творчої особистості учнів в умовах позашкільних навчальних закладів" (Київ, 2006), "Культурно-ціннісні витоки сучасного виховання особистості" (Київ, 2006), "Особистість ХХІ століття: проблеми виховання та шляхи їх вирішення" (Київ, 2007), "Актуальні проблеми формування здорового способу життя учнівської та студентської молоді" (Ніжин, 2007), "Соціально-педагогічні засади виховання морально-гармонійної особистості" (Київ, 2008); на звітних наукових конференціях Інституту проблем виховання АПШ України (2006, 2007, 2008, 2009 рр.).

Перебіг і результати дослідження доповідались на засіданнях лабораторії соціальної педагогіки Інституту проблем виховання НАПН України.

**Публікації.** За темою дисертації опубліковано 7 одноосібних наукових праць, з яких 6 статей опубліковано у фахових виданнях, затверджених ВАК України.

**Структура дисертаційної роботи.** Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного з розділів, загальних висновків, 12 додатків,

списку використаних джерел (192 найменування, з них 19 - Іноземною мовою). Робота містить 7 таблиць, 2 рисунка. Основний зміст викладено на 167 сторінках, повний обсяг - 208 сторінки.

## ОСНОВНИЙ ЗМІСТ

У **вступі** обґрунтовано актуальність теми, ступінь розробленості проблеми, визначено об'єкт, предмет, мету, завдання, методи дослідження, його теоретичну основу; розкрито наукову новизну, практичне значення; подано інформацію про апробацію і впровадження результатів наукового дослідження.

У першому розділі - "**Теоретичні основи профілактики адиктивної поведінки підлітків**" - визначено концептуальні основи досліджуваної проблеми, стан її розробки у педагогічній, психологічній, соціологічній, методичній літературі; проаналізовано моделі та підходи до профілактики негативних явищ у молодіжному середовищі; розкрито психолого-педагогічні передумови формування комп'ютерної адикції у підлітковому віці.

Проблема комп'ютерної адикції підлітків тісно пов'язана з категоріями "соціальна дезадаптація" і "адиктивна поведінка", які, як показує теоретичний аналіз, були предметом наукових досліджень у психології і педагогіці. Соціальна дезадаптація виявляється у нетипових формах поведінки і ставленнях, які суперечать соціальним нормам конкретного середовища, і можуть викликати особисті деформації, проблеми у взаєминах з іншими. Адиктивна поведінка розглядається як один із типів девіантної поведінки, для якої також характерним є відхилення від соціальних норм. За твердженням О. Лічко та В. Бітенського термін "адиктивна поведінка" є найбільш адекватним відносно підлітків, оскільки вказує на те, що мова йде не про хворобу, а лише порушення поведінки, для якого притаманне прагнення до відходу від реальності шляхом штучної зміни психічного стану завдяки прийому різноманітних психоактивних речовин чи постійній фіксації уваги на певних видах діяльності з метою розвитку та підтримання інтенсивних емоцій. Базовою характеристикою адиктивної поведінки особистості може бути негативна пристрасть, що передує формуванню залежності. Типові психологічні особливості адиктивної поведінки особистості розглядаються в працях В. Менделевич, М. Орзак, Г. Старшенбаум, М. Шоттон та ін.

Виникнення комп'ютерної адикції тісно пов'язано з їїггенсивним розвитком нових комп'ютерних технологій та Інтернет, які, як обґрунтовує Х. Шаффер, є відносно сильними сучасними засобами зміни емоційного стану, реалізації різних форм адиктивної поведінки осіб, які "патологічно використовують комп'ютер".

Комп'ютерну адикцію диференціюють на два види: Інтернет-адикцію (Я. Кімберлі, А. Голдберг, Дж. Сулер, К. Янг) та ігрову адикцію (С. Проценко). З'ясовано, що у цих двох видах є як спільні, так і відмінні риси. Спільним є

характерний відхід від реальності, що відбувається у вигляді своєрідної "втечі", коли замість гармонійної взаємодії з усіма аспектами дійсності спостерігається активізація діяльності в якому-небудь одному напрямку. Віртуальна реальність яка забезпечує зоровий, слуховий та кінестетичний аналізатори, і, таким чином являє собою конкуренцію для істинної реальності. Межа між такими реальностями розмита завдяки діям, спрямованим на комп'ютер та навколишні об'єкти, окрім того робота за комп'ютером пов'язана з додатковою емоційною напругою. Дослідники розглядають психологічні аспекти комп'ютерної адикції за аналогією з наркотичною, алкогольною чи іншими видами залежностей.

Враховуючи відсутність у науковій літературі єдиного тлумачення поняття "комп'ютерна адикція" стосовно підліткового віку, надмірні захоплення сучасних підлітків комп'ютерними іграми, нами запропоновано поняття у наступному формулюванні: *"комп'ютерна адикція підлітка - це різновид девіації особистості, який визначається штучною зміною психологічного стану і ціннісних пріоритетів у результаті зосередження уваги на ігровій комп'ютерній діяльності, що заміщує реальне життя або сприяє уникненню відповідальності, складних проблем, пошуку шляхів їх розв'язання, задовольняє потребу щодо вияву емоцій у змодельованих ігрових ситуаціях і компенсує дефіцит соціальних контактів, соціальних домагань та безпосереднього спілкування з ровесниками і в сімейному середовищі"*.

Запропоновано і обгрунтовано структуру комп'ютерної адикції, яку складають сукупність когнітивного, емоційного, поведінкового компонентів та їх зв'язки. У подальшому дослідженні вона слугувала нам орієнтиром у здійсненні констатувального та формувального експериментів.

На основі праць О. Єгорова, В. Менделевича та Г. Старшенбаума нами були визначені етапи формування комп'ютерної адикції у підлітків, а саме: емоційне захоплення (підліток розуміє, що існують доступні засоби швидко і без особливих зусиль змінити свій настрій, самопочуття. Група ризику - підлітки з низькою адаптивною здатністю, самотні, нестійкі до стресів, з явними проявами незадоволеності собою, життям, оточенням); спроба заміни (чим частіше використовують комп'ютер, тим більше міжособистісні стосунки відходять на другий план; повторне звернення до Інтернету, гри провокують будь-які події, що викликають відчуття дискомфорту, незадоволення, тривоги в реальному житті); заміна (звернення до комп'ютера стає звичним методом реагування на негаразди в житті; мотивація штучної зміни свого стану стає інтенсивнішою і ставлення до близьких втрачає свою значимість); криза (спостерігається повне домінування адиктивної поведінки, для якої характерним є занурення в адиктивний процес, відчуження від спілкування з іншими людьми; ігра на комп'ютері може не приносити такого задоволення, як раніше, тому можливий апатичний стан адикта).

На основі аналізу психолого-педагогічної літератури було з'ясовано, що ризик формування комп'ютерної адикції як прояву соціальної дезадаптації зростає саме у підлітковому віці, оскільки для нього характерна підвищена навіюваність, цікавість до нового, бажання отримання нових вражень, відчуттів. При цьому найбільш ризикованим є той період, коли підліток переживає кризу розвитку та кризи ідентичності. У цей час йому притаманні незрілі моральні переконання, підвищений егоцентризм, прояв впертості, протесту, боротьби проти виховних авторитетів, прагнення до незалежності, самостійності, невідомого, ризикованого, а також схильність перебільшувати чи недооцінювати ступінь складності проблеми, переважання пасивних форм подолання стресових ситуацій, що може слугувати передумовами формування адиктивної поведінки і комп'ютерної адикції у підлітків. Цьому також сприяють особливості побудови комп'ютерних ігор та закладений у них механізм занурення у гру, який створює ефект участі гравця у віртуальній реальності. Розвиток "феномену уявного друга" (Г. Старшенбаум) відволікає від виконання певних соціальних обов'язків у реальному житті. Руйнівний характер комп'ютерної адикції виявляється у втраті значення і цінності емоційних відношень із людьми, загостренні міжособистісних конфліктів. Ці ризики зумовлюють необхідність профілактичної роботи з підлітками.

У науковій літературі термін "профілактика" тлумачиться як комплекс правових, економічних, політичних, психолого-педагогічних заходів, спрямованих на попередження негативних явищ у соціальному середовищі. У соціальній педагогіці її обгрунтуванню присвячені роботи Т. Алексєнко, О. Безпалько, І. Зверєвої, А. Капської, В. Оржеховської, І. Пінчук, С. Толстоухової та ін.

Соціально-педагогічна профілактика адиктивної поведінки - це науково обгрунтована діяльність, спрямована на мінімізацію факторів соціального ризику, створення оптимальної соціальної ситуації розвитку особистості, різних видів її активності, розкриття внутрішнього потенціалу, пов'язана з виявленням та виправленням негативних інформаційних, педагогічних, психологічних факторів, що зумовлюють відхилення в психічному і соціальному розвитку дітей і молоді.

Суттєву роль у сучасній профілактичній роботі відіграють профілактичні інтервенції (цілеспрямований вплив на цільову групу профілактики з метою зміни її ставлення до проблеми і подолання факторів, що призводять до проблеми), завдання яких полягає у тому, щоб змінити некоректні й сформувати стійкі адекватні установки щодо проблеми та поведінки, сформувати вміння і навички, необхідні для попередження і подолання проблем, а також для задоволення власних потреб безпечним і ефективним шляхом.

Усі профілактичні дії згідно з рішенням ВООЗ диференціюються на первинні, вторинні, третинні. Первинними визначаються такі, що виконуються у здоровому середовищі. Їх завдання - попередження виникнення у середовищі ровесників певного негативного явища та проблем, пов'язаних із ним.

На основі аналізу літературних джерел виокремлено основні підходи до профілактичної роботи та найпоширеніші моделі профілактики негативних явищ у молодіжному середовищі, структуру профілактичних дій.

У другому розділі - **"Емпіричне дослідження комп'ютерної адикції підлітків"** - розкрито методику діагностики комп'ютерної адикції підлітків; визначено і охарактеризовано жанри комп'ютерних ігор та можливості їхнього впливу на підлітків; розроблено критерії, показники комп'ютерної адикції, виявлено рівні її сформованості у підлітків, представлено їхні педагогічні характеристики.

У перебігу дослідження проаналізовано різні класифікації комп'ютерних ігор, вивчено їхні види і характер впливу на гравця.

В основу всіх класифікацій комп'ютерних ігор покладено поділ на рольові (в яких ролі комп'ютерних героїв приймається гравцями) та нерольові (аркади, головоломки, ігри на швидкість реакції, традиційно азартні) ігри. Нами було також узагальнено основні жанри комп'ютерних ігор: аркадні, адвентюрні, рольові, спортивні, стратегічні, ігри-імітатори, логічні, традиційні та розкрито їхні характеристики.

У ході експерименту з'ясовано, що рольові комп'ютерні ігри значно сильніше впливають на підлітків, спричиняють дезадаптацію та особистісні порушення, які виявляються у зміщенні "Я-реального" і "Я-віртуального". Унаслідок ідентифікації гравця з головним героєм гри і подальшою потребою перебування у віртуальному світі рольові ігри здатні викликати залежність.

Діагностика сформованості комп'ютерної адикції підлітків була спрямована на виявлення: ставлення підлітків до розвитку комп'ютерних технологій, обізнаності щодо небезпечного впливу на здоров'я, поведінку, настрої людини, яка надмірно захоплюється комп'ютерними іграми; з'ясування кількості часу, проведеного підлітками за комп'ютером; потреби підлітків у спілкуванні, гострих відчуттях, переживаннях; причин захоплення комп'ютерними іграми; визначення рівня агресивності, тривожності, міри ізольованості, особливостей самооцінки сучасних підлітків, у житті яких комп'ютеру належить значне місце.

Методика діагностики включала педагогічне спостереження, спеціально розроблені для підлітків та їхніх батьків опитування (анкетування, інтерв'ю, у тому числі перехресного характеру), бесіди, психодіагностичні тести та методики.

Педагогічне спостереження проводилося у комп'ютерних клубах та на уроках інформатики з метою встановлення:

- реакції підлітків на різні види діяльності за комп'ютером (робота з програмами, творча діяльність, ігрова діяльність);
- фізичного та емоційного стану під час роботи за комп'ютером (втома, апатія, задоволення, ейфорія тощо);
- часу відвідування підлітками комп'ютерних клубів (після уроків, під час уроків, у вихідний день);

- тривалості часу перебування за комп'ютером;
- настроїв гравців до початку, під час і після гри;

Перехресне опитування включало анкетування та інтерв'ювання підлітків і їхніх батьків щодо перебування підлітків у комп'ютерних клубах.

Метою спостереження було також визначення того, як підлітки проводять вільний час, скільки часу відводять роботі та грі на комп'ютері, яким комп'ютерним іграм надають перевагу, чи намагаються у своїй поведінці наслідувати комп'ютерних героїв, чи впливає гра на комп'ютері на стосунки підлітка з друзями та батьками.

Дані анкет було проаналізовано і співставлено із загальною картиною дослідження, а також даними педагогічних спостережень.

Психодіагностичні тести та методики дали можливість визначити потребу підлітків у пошуках почуттів, спілкуванні чи усамітненні, міру їхньої ізольованості, агресивності, фрустрації та тривожності у поведінці, особливості самооцінки.

Опрацювання експериментальних даних здійснювалось на основі розроблених критеріїв комп'ютерної адикції підлітків та їх показників: *інформаційно-ціннісного* (знання про можливості використання комп'ютера, про наслідки впливу комп'ютера на здоров'я, про види ігор та їх призначення); *емоційно-мотиваційного* (самооцінка психічного стану, міра ізольованості, міра потреби у пошуках "гострих" відчуттів); *операційно-практичного* (час, проведений за комп'ютерними іграми, пріоритети у виборі видів ігор, способи організації вільного часу), що дало змогу виявити рівні комп'ютерної адикції у підлітків та представити до них педагогічні характеристики.

*Низький рівень.* До цього рівня віднесено підлітків, у яких переважає потреба пізнання при роботі або грі на комп'ютері; їм притаманні орієнтація на *конструктивне* використання комп'ютера (проведення цікавого дозвілля, відпочинок). Вони мають інші захоплення та легко переключаються на інші види діяльності. Підлітки цього рівня характеризуються високою самооцінкою, стійкістю до невдач, відсутністю тривожності, страху перед труднощами, урівноваженістю, стриманістю, розсудливістю. Вони мають низький показник соціальної ізольованості, потреби у "гострих" відчуттях (перевага надається стабільності та впорядкованості). Час, проведений за грою на комп'ютері, у таких підлітків обмежується однією годиною на день (19,3%).

*Середній рівень* характерний підліткам, які мають *ситуативні* інтереси та потреби щодо комп'ютерних ігор: час від часу грають у рольові та пізнавальні ігри, цікавляться новинками у сфері комп'ютерних ігрових технологій. Емоційний стан під час гри на комп'ютері у них спокійний: підлітки проявляють самоконтроль, впевненість, самостійність. Інколи у них проявляється нестриманість під час спілкування з батьками та однолітками. Самооцінка у таких підлітків дещо занижена, невдачі й труднощі інколи викликають у них боязнь. Характерними для них є середній рівень соціальної ізольованості,

потреби у "гострих" відчуттях (відкритість новому досвіду, стриманість) Час, проведений за грою на комп'ютері, обмежується двома годинами на день (49,5%).

*Високий рівень.* До цього рівня віднесено підлітків, які грають виключно в *рольові* комп'ютерні ігри, відчувають постійне бажання повернутися до гри, втрачають контроль часу перебування за комп'ютером. Такі підлітки асоціюють своє життя з комп'ютерними героями: присвоюють не тільки роль комп'ютерного персонажа, але і їх характер. Вони виявляють агресивну поведінку, високий рівень тривожності (страх перед невдачами і уникнення труднощів), бажання відійти від реальності (замкнутися в собі), низьку самооцінку. Коло інтересів та сфери соціальної активності у них звужені. їм притаманні нестриманість, небажання та труднощі у спілкуванні з батьками, однолітками. Гра на комп'ютері є для них засобом втечі від проблем реального життя, зміни настрою, заспокоєння. Такі підлітки демонструють високий рівень соціальної ізольованості, потреби у "гострих" відчуттях (пристрасті, часто не контрольовані, до нових вражень, що може провокувати на ризиковані дії) Час, проведений за грою на комп'ютері, становить три години і більше в день (31,2%).

З огляду на отримані результати констатувального експерименту було розроблено методику формульовального експерименту.

У третьому розділі - "Експериментальне дослідження соціально-педагогічних умов первинної профілактики комп'ютерної адикції підлітків" - представлено наукове обґрунтування соціально-педагогічних умов та методики первинної профілактики комп'ютерної адикції підлітків, визначено її результативність; описано хід формульовального експерименту та показано динаміку рівнів комп'ютерної адикції підлітків до і після експерименту.

З метою проведення формульовального експерименту нами було розроблено експериментальну методику, що концептуально відповідає теоретичним положенням дисертаційної роботи. В її основу покладено зміст, форми і методи профілактичної роботи, зосереджені на формуванні у підлітків умінь і навичок, необхідних для попередження і подолання комп'ютерної адикції, а також для задоволення потреби отримання нових вражень, позитивних емоцій, подолання дискомфорту альтернативним шляхом.

Експериментальна робота з підлітками була спрямована на: підвищення їхньої обізнаності щодо можливості використання комп'ютера, об'єктивних сучасних знань про ризики впливу комп'ютера на здоров'я, поведінку, настрій; зменшення їхньої агресивності та тривожності; формування відповідального ставлення до власного здоров'я; мотивацію до подальшого використання отриманих знань і навичок у реальному житті. У розв'язанні поставлених завдань застосовувався покомпонентний підхід.

Реалізація *когнітивного компоненту* здійснювалася через засвоєння підлітками знань про вплив комп'ютера на здоров'я людини, особливості комп'ютерних ігор та їх потенційний вплив на формування особистості,

можливості використання комп'ютера в житті. Сприйняття та аналіз отриманої інформації давали можливість підліткам розширити власний досвід, порівняти його з чужим. Профілактична робота здійснювалася, в основному, на тематичних виховних годинах, тренінгових заняттях, уроках інформатики.

*Емоційний компонент* реалізовувався через осмислення підлітками поведінки та вчинків геймерів, власної поведінки; усвідомлення їх наслідків для свого здоров'я, стосунків з рідними і друзями. Дієвими засобами емоційного впливу на підлітків виявилися спеціально підібрані рольові ігри, вправи у ході тренінгу. Так, вправи "Життя з комп'ютером", "Історія про геймера" дали змогу підліткам зрозуміти проблеми, пов'язані з надмірним захопленням комп'ютерними іграми. Ігрова вправа "Спірні твердження" надала можливість її учасникам з'ясувати свої погляди на проблему надмірного захоплення комп'ютерними іграми, стимулювала їх до осмислення та прогнозування наслідків своїх дій. Вправа "Частина мого "Я" надавала можливість підліткам подивитись на себе зі сторони та зрозуміти свій емоційний стан під час перебування за комп'ютером.

*Поведінковий компонент* втілювався через набуття підлітками практичних умінь і навичок безпечного користування комп'ютером (вправа "За комп'ютером"), розв'язання конфліктних ситуацій, зменшення рівня напруги, агресії, прийняття рішень (рольова гра "Конфлікт з батьками"); освоєння цікавих комп'ютерних програм, спрямованих на формування конструктивного мислення, і вчинків з можливістю використання їх у подальшому житті (конкурс на кращу презентацію "Світ моїх захоплень"); пошук альтернативних форм і видів проведення вільного часу з користю для здоров'я.

З метою профілактики стомлюваності учнів за комп'ютером на уроках інформатики було здійснено роботу з учителями предметниками, зокрема, проведено бесіди на теми: "Загальні правила безпечного користування комп'ютером. Налаштування безпеки" (як має бути організоване робоче місце, скільки часу доцільно працювати за комп'ютером тощо), "Швидка допомога" (про необхідність робити перерви, під час яких проводити гімнастику для очей, фізичні вправи для зняття напруги та втоми і т.д.).

Зважаючи на те, що профілактика комп'ютерних адикцій підлітків потребує комплексного підходу, у формульованому експерименті значна увага приділялася роботі з батьками, які своєю неправильною поведінкою можуть створювати проблемні ситуації у сімейному вихованні й емоційному самопочутті дітей.

Організація роботи з батьками передбачала групові (тематичні лекторії, батьківські збори) та індивідуальні (бесіди, консультації з питань виховання і розвитку дітей) форми роботи й націлювалась на звернення їхньої уваги на актуальні проблеми дітей, можливостей їх кращого пізнання, поліпшення міжособистісних взаємин. Цьому сприяв цикл тематичних лекторіїв ("Чому підлітковий вік є найбільш ризикованим для формування комп'ютерної адикції";

"Сімейні конфлікти та відсутність взаєморозуміння дітей і батьків як фактори розвитку комп'ютерної адикції"; "Особливості комп'ютерних ігор та їх потенційний вплив на формування особистості підлітка"), проведення яких передбачало використання елементів дискусій, групових бесід, соціальної реклами. Активно здійснювалось також індивідуальне педагогічне консультування. Результатом такої роботи стало з'ясування батьками різних способів зменшення ризиків щодо формування комп'ютерної адикції підлітків і вироблення стратегії вирішення проблемних виховних ситуацій, пов'язаних з формуванням комп'ютерної адикції.

Ефективність визначених і впроваджених соціально-педагогічних умов первинної профілактики комп'ютерної адикції підлітків визначалася на підставі динаміки змін її рівнів на початку та в кінці експериментальної роботи. Графічно динаміку рівнів комп'ютерної адикції підлітків у експериментальній та контрольній групах представлено на рис. 1; 2.



Рис. 1. Динаміка рівнів комп'ютерної адикції підлітків у експериментальних групах

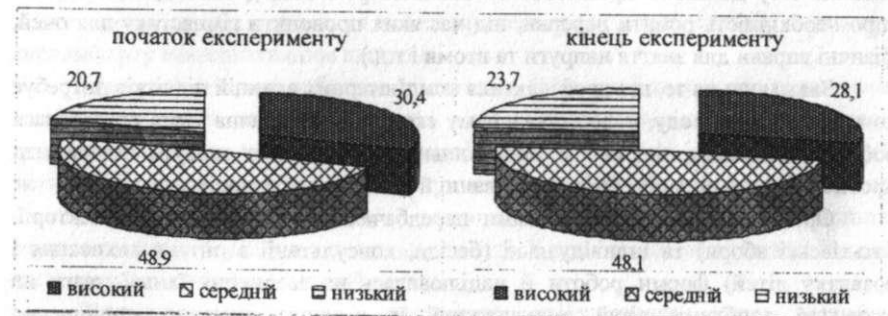


Рис. 2. Динаміка рівнів комп'ютерної адикції підлітків у контрольних групах

Аналіз результатів формувального експерименту засвідчив, що в експериментальній групі зменшення кількості підлітків з високим рівнем комп'ютерної адикції відбувалося динамічніше, ніж у контрольній, а саме: на 14,2% (з 32,1% до 17,9%) та на 2,3% (з 30,4% до 28,1%) відповідно. В експериментальних групах підлітків з низьким рівнем комп'ютерної адикції стало більше на 20,2% (з 17,9% до 38,1%), а в контрольних лише на 3,0% (з 20,7% до 23,7%). Кількість підлітків з середнім рівнем комп'ютерної адикції в експериментальній групі зменшилася на 6,0% (з 50,0% до 44,0%) за рахунок зміщення до низького рівня. У контрольній групі на цьому рівні суттєвих змін не відбулося.

Порівняльний аналіз отриманих експериментальних даних дає підстави для узагальнюючого висновку, що розроблений зміст, форми і методи профілактичної роботи, визначені та обгрунтовані соціально-педагогічні умови сприяють зростанню ефективності профілактики комп'ютерної адикції підлітків, що підтверджується результатами контрольного зрізу.

Результати дослідження дають підстави стверджувати, що гіпотеза доведена, та зробити наступні висновки:

1. Аналіз наукової літератури з проблеми комп'ютерної адикції підлітків доводить, що вона є актуальною для теорії і практики соціального виховання, викликає зацікавлення медиків, психологів, педагогів. Проте не існує спеціальних досліджень з даної проблеми, а також відсутнє в категоріальному апараті єдине визначення поняття "комп'ютерна адикція". Нами запропоновано його наступне формулювання: "комп'ютерна адикція підлітка - це різновид девіації особистості, який визначається штучною зміною психологічного стану і ціннісних пріоритетів у результаті зосередження уваги на ігровій комп'ютерній діяльності, що заміщує реальне життя або сприяє уникненню відповідальності, складних проблем, пошуку шляхів їх розв'язання, задовольняє потребу щодо вияву емоцій у змодельованих ігрових ситуаціях і компенсує дефіцит соціальних контактів та безпосереднього спілкування з ровесниками і в сімейному середовищі".

З'ясовано, що для комп'ютерної адикції підлітків характерним є відхід від реальності у вигляді своєрідної "втечі", коли замість гармонійної взаємодії з усіма аспектами дійсності відбувається активізація у вузько спрямованій сфері діяльності, недооцінка та ігнорування всіх інших сфер соціального життя.

2. Проаналізовано основні підходи (інформаційний, поведінковий) до профілактики адиктивної поведінки підлітків. Охарактеризовано моделі профілактики (модель ствердження моральних принципів, модель формування здорового способу життя, модель поширення фактичних знань, модель навчання позитивній поведінці, модель стримування, модель залякування тощо), які залежать від мети, змісту та методів, що використовують у процесі реалізації профілактичної програми.

3. Розроблено критерії (інформаційно-ціннісний, емоційно-мотиваційний, операційно-практичний) та показники комп'ютерної адикції підлітків. На їх основі виявлено рівні комп'ютерної адикції у підлітків (низький, середній, високий), представлено їх педагогічні характеристики.

З'ясовано основні причини комп'ютерної адикції (бажання залучитися до "світу дорослих" за відсутності сформованості навичок контролювання своїх вчинків і прогнозування їх наслідків; погіршення психологічного клімату в сім'ї, конфлікти, сварки, непорозуміння; відсутність чіткої мети і позитивних ідеалів; недостатня поінформованість про негативний вплив комп'ютера; широка, налагоджена мережа комп'ютерних клубів, неконтрольований доступ до комп'ютерних ігор) та особливості її прояву (постійне захоплення і продумування процесу гри; збільшення часу, проведеного за комп'ютером, втрата контролю за часом (нездатність вчасно припинити гру); витіснення інших інтересів; стан дискомфорту поза грою; прагнення до ризику).

Доведено, що підлітки є "групою ризику" для розвитку комп'ютерної адикції. Ці ризики зумовлені особливостями соціального розвитку підлітків і полягають у зниженні їхньої соціальної активності; недооцінці спілкування з сім'єю, однолітками; труднощах соціальної адаптації; зосередженості на віртуальному світі; формуванні культу сили і агресивної поведінки у довкіллі; ідентифікації себе з комп'ютерним персонажем.

Визначено і охарактеризовано жанри комп'ютерних ігор та можливості їхнього впливу на підлітків, що виявляється у моделюванні соціальної поведінки і наочному зображенні її наслідків; розвитку самоконтролю, самостійності, впевненості у діях; пізнавальній активності; оперативності прийняття рішень і прогнозуванні ситуацій; креативності, ігрової творчості.

4. Визначено, науково обгрунтовано та експериментально перевірено соціально-педагогічні умови первинної профілактики комп'ютерної адикції підлітків (підвищення рівня знань підлітків про вплив комп'ютерних технологій на особистість, можливі ризики надмірного захоплення комп'ютерними іграми; розвиток мотивації до орієнтування на цінності реального, а не віртуального життя; спрямування захоплення комп'ютерними іграми у конструктивне русло; організація відповідної просвітницької роботи з батьками), що втілені у розробленій методиці профілактичної роботи на основі когнітивного, емоційного та поведінкового компонентів. Методика була спрямована на підлітків та їх батьків. У ході дослідно-експериментальної роботи з підлітками було використано наступні методи профілактичної інтервенції: тренінг, міні лекція, дискусія, театралізована дискусія, диспут, групова бесіда, рольова гра.

За результатами експерименту представлено динаміку зміни рівнів комп'ютерної адикції підлітків експериментальних груп: на низькому рівні відбулися зрушення від 17,9% до 38,1%; на середньому - від 50,0% до 44,0%; на

високому - від 32,1% до 17,9%, що підтвердило ефективність визначених соціально-педагогічних умов, у порівнянні з контрольними групами. Якісні зміни відбулися в усвідомленні ризиків комп'ютерної адикції, виборі комп'ютерних ігор конструктивного характеру (спрямованих не на руйнацію, а на створення), більшій відповідальності щодо організації свого дозвілля, а також у посиленні соціальних контактів і спілкування з ровесниками та у колі сім'ї.

Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів профілактики комп'ютерної адикції. Актуальним для вивчення залишається вирішення цієї проблеми на рівні інших вікових груп, збагачення змісту дозвілля школярів, пошуку шляхів запобігання інших видів девіантної поведінки підлітків.

## СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

*Статті у наукових фахових виданнях:*

1. Марченко Н. В. Особливості впливу комп'ютерних технологій на соціальні орієнтації неповнолітніх / Н. В. Марченко // Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді : зб. наук, праць / М-во освіти і науки України, АПН України, Ін-т проблем виховання ; редкол. : О. В. Сухомлинська, І. Д. Бех, А. Й. Сиротенко [та ін.]. - К., 2005. - Вип. 8, кн. 1. - С. 165-169.

2. Марченко Н. В. Діяльність соціального педагога щодо профілактики адиктивної поведінки неповнолітніх / Н. В. Марченко // Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді : зб. наук, праць / М-во освіти і науки України, АПН України, Ін-т проблем виховання ; редкол. : О. В. Сухомлинська, І. Д. Бех, А. Й. Сиротенко [та ін.]. - Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2005. - Вип. 7. - С. 260-264.

3. Марченко Н. В. Особливості впливу комп'ютерних ігор на соціальні орієнтації підлітків / Н. В. Марченко // Теоретико-методичні основи виховання творчої особистості в умовах позашкільних навчальних закладів : зб. матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф., 30-31 берез. 2006 р. / М-во освіти і науки України, АПН України, Ін-т проблем виховання [та ін.]; редкол.: І. Д. Бех, Г. П. Пустовіт, А. Й. Сиротенко [та ін.]. - К., 2006. - Ч. 3. - С. 141-147.

4. Сергеева Н. В. Особливості соціально-педагогічної профілактики адиктивної поведінки у шкільному середовищі / Н. В. Сергеева // Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді : зб. наук. праць / М-во освіти і науки України, АПН України, Ін-т проблем виховання ; редкол. : О. В. Сухомлинська, І. Д. Бех, А. Й. Сиротенко [та ін.]. - К., 2007. - Вип. 10, кн. 2. - С. 142-149.

5. Сергеева Н. В. Комп'ютерні ігри як чинник формування особистості підлітка / Н. В. Сергеева // Наукові записки. Серія "Психолого-педагогічні науки" / М-во освіти і науки України, Ніжинський державний університет ім. М. Гоголя ;

редкол. : Є. І. Коваленко, О. Я. Ростовський, Н. Г. Абашкіна [та ін.]. - Ніжин : Вид-во НДУ ім. М. Гоголя, 2008. - № 2. - С. 49-51.

6. Сергеева Н. В. Особливості підліткового віку як фактор ризику формування комп'ютерної адикції / Н. В. Сергеева // Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді : зб. наук, праць / М-во освіти і науки України, АПН України, Ін-т проблем виховання ; редкол. : О. В. Сухомлинська, І. Д. Бех, А. Й. Сиротенко [та ін.]. - К., 2008. - Вип. 12, КН.2. - С. 183-189.

*Інші публікації:*

1. Марченко Н. В. Комп'ютерна залежність неповнолітніх як науково-педагогічна проблема / Н. В. Марченко // Світ виховання. - 2005. - № 4. - С. 41-43.

### АНОТАЦІЯ

**Сергеева Н. В. Соціально-педагогічні умови профілактики комп'ютерної адикції підлітків.** - Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук за спеціальністю 13.00.05 - соціальна педагогіка. - Інститут проблем виховання Національної Академії педагогічних наук України, Київ, 2010.

Дисертація присвячена проблемі профілактики комп'ютерної адикції підлітків. Проаналізовано основні теоретичні положення досліджуваної проблеми. Розкрито сутність і зміст понятійного апарату, характеристики типів особистостей, схильних до адикції, стадії та причини виникнення адикції. Визначено моделі та підходи до профілактики негативних явищ у молодіжному середовищі. Проаналізовано основні фактори формування комп'ютерної адикції у підлітковому віці. На основі аналізу наукових джерел визначено і сформульовано провідне поняття "комп'ютерна адикція підлітка".

Розроблено критерії комп'ютерної адикції підлітків та їх показники. На їх основі у перебігу констатувального експерименту виявлено рівні комп'ютерної адикції у підлітків.

Визначено та обгрунтовано соціально-педагогічні умови профілактики комп'ютерної адикції підлітків: підвищення рівня знань підлітків про вплив комп'ютерних технологій на особистість, можливі ризики надмірного захоплення комп'ютерними іграми; розвиток мотивації до орієнтування на цінності реального, а не віртуального життя; спрямування захоплення комп'ютерними іграми у конструктивне русло; організація відповідної просвітницької роботи з батьками.

Розкрито організацію та методику проведення формувального етапу дослідження і результати контрольного експерименту. Шляхом кількісного і якісного порівняльного аналізу підтверджено гіпотезу дослідження і результативність профілактики комп'ютерної адикції підлітків.

Ключові слова: адиктивна поведінка, профілактика, комп'ютерна адикція, підлітки, соціально-педагогічні умови.

### АННОТАЦІЯ

Сергеева Н. В. Социально-педагогические условия профилактики компьютерной аддикции подростков. - Рукопись.

Диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук по специальности 13.00.05 - социальная педагогика. - Институт проблем воспитания Национальной Академии педагогических наук Украины, Киев, 2010.

Диссертация посвящена проблеме профилактики компьютерной аддикции подростков. Проанализированы основные теоретические положения исследуемой проблемы. Раскрыта сущность и содержание понятийного аппарата, характеристики типов личностей, склонных к аддикции, стадии и причины возникновения аддикции. Дана характеристика основных моделей и подходов к профилактике негативных явлений в молодежной среде (модель утверждения моральных принципов, модель формирования здорового образа жизни, модель расширения фактических знаний, модель обучения позитивному поведению, модель сдерживания, модель запугивания, радикальная модель). Проанализированы особенности подросткового возраста и основные факторы формирования компьютерной аддикции.

Изучение и анализ литературы по проблеме исследования позволило уточнить с позиции социально-педагогической науки суть понятия "компьютерная аддикция подростка" как разновидность девиации личности, которая определяется искусственным изменением психологического состояния и ценностных приоритетов в результате фиксации внимания на игровой компьютерной деятельности, замещающей реальную жизнь, или способствует уклонению от ответственности, сложных проблем, поисков путей их решения, удовлетворяет потребность проявления эмоций в смоделированных игровых ситуациях, компенсирует дефицит социальных контактов и непосредственного общения с ровесниками и в кругу семьи.

Экспериментальное исследование позволило определить и охарактеризовать жанры компьютерных игр и возможности их влияния на подростков. Раскрыты особенности такого влияния.

Психологические тесты и методики дали возможность определить основные компьютерные увлечения подростков и охарактеризовать риски, связанные с компьютерными играми.

Разработаны критерии компьютерной аддикции у подростков и их показатели: информационно-ценностный (знания про возможности использования компьютера, про виды игр и их назначение, про последствия влияния компьютера на здоровье); эмоционально-мотивационный (самооценка

психологического состояния, мера изолированности, мера потребности в поисках "острых" ощущений); операционно-практический (время, проведенное за компьютером, приоритеты в выборе жанров игр, способы организации свободного времени).

На основании критериев и показателей определены уровни компьютерной аддикции у подростков: низкий, средний, высокий. В работе представлены их педагогические характеристики.

Определены и обоснованы социально-педагогические условия профилактики компьютерной аддикции подростков: повышение уровня знаний о влиянии компьютерных технологий на личность, возможных рисках увлечения компьютерными играми; развитие мотивации к ориентированию на ценности реальной, а не виртуальной жизни; направление увлечения компьютерными играми в конструктивное русло; организация соответственной просветительской работы с родителями.

Раскрыта организация и методика проведения формирующего этапа эксперимента. Профилактическая работа сосредоточена на формировании знаний, умений, навыков, которые необходимы для предупреждения и преодоления компьютерной аддикции у подростков.

В построении экспериментальной работы придерживались компонентного подхода, ориентируясь на определенные нами компоненты компьютерной аддикции (когнитивный, эмоциональный, поведенческий).

Во время работы с подростками использовались следующие методы профилактической интервенции: тренинг, мини лекция, дискуссия, театрализованная дискуссия, диспут, групповая беседа, ролевая игра.

Была организована просветительская работа с родителями, которая предусматривала групповые и индивидуальные формы работы: тематические лектории, родительские собрания, беседы, консультации, использование социальной рекламы.

Представлены результаты контрольного эксперимента. Согласно полученным данным выявлена динамика изменений уровней компьютерной аддикции подростков экспериментальных групп: на низком уровне произошли изменения от 17,9% до 38,1%; на среднем уровне - от 50,0% до 44,0%; на высоком уровне - от 32,1% до 17,9%. Проведен их сравнительный анализ с контрольными группами.

Путем количественного и качественного сравнительного анализа подтверждена гипотеза исследования и результативность предложенных социально-педагогических условий профилактики компьютерной аддикции подростков.

**Ключевые слова:** аддиктивное поведение, профилактика, компьютерная аддикция, подростки, социально-педагогические условия.

## ANNOTATION

Sergieieva N. V. Socially-pedagogical **conditions** prevention **of** computer addiction **of teenager**. - Manuscript.

The thesis submitted for a scientific degree of the Candidate of Pedagogical Science, Specialty 13.00.05 - social pedagogic. - Institute of problems of education of National Academy of Pedagogical Sciences of Ukraine, Kyiv, 2010.

Dissertation is devoted the problem of prevention computer addiction teenagers. The substantive theoretical provisions of the explored problem are analyzed. Essence and maintenance of concept vehicle, types of personalities, inclined to addiction, stage and reason of origin of addiction, is exposed. Models and approaches are certain to the prevention of the negative phenomena in a youth environment The basic factors of forming of computer addiction are analyzed in teenagers. On the basis of analysis of scientific sources certain and formulated main concept

The criteria of computer addiction for teenagers and their indexes are developed. On their foundation the levels of formed of computer addiction are certain for teenagers. Their pedagogical descriptions are presented in work.

The socially-pedagogical terms of prevention of computer are grounded addiction teenagers. Organization and method of conducting of the forming stage of experiment and results of control experiment is exposed. By a quantitative and high-quality comparative analysis a research hypothesis and effectiveness of prevention of computer is confirmed addiction teenagers.

**Key words:** addictive behaviour, prevention, computer addiction, teenager, socially-pedagogical conditions.