

т. «Агрессивный ребенок – причины появления проблемы».

24.01.2018г.

Выступление педагога-психолога Кильдяшевой М.К.

Вступление.

По неофициальным данным в 2017г. в России произошло 12 вооруженных нападений подростков, с причинением вреда здоровью окружающим и себе. Последние события:

-«Ивантйский стрелок» (увлекался оружием, стал одеваться в просторные одежды, за несколько дней в школу начал ходить в длинном черном плаще, под которым и пронес оружие), поклонник событий в школе Колумбайна 1999г., за несколько дней до нападения он переименовал свою страничку и стал Майклом Клиболдом;

-в Перми в школе №127 два подростка Лев Биджаков (стоял на учете, обучался на домашнем обучении, употреблял наркотики, увлекался интернет-играми «Зомби», «Кровавый бой-киллер», «Аниме-киллер») и Александр Биссулидзе(хорошо учился, из благополучной семьи) вооруженные ножами напали на учительницу начальных классов и учащихся 4 класса. Пострадало 15 человек и учитель;

-п. Смольный, Сосновского района, Челябинской области, школьники устроили драку, у одного оказался нож, которым он ударил обидчика;

-г. Улан-Удэ, республика Бурятия, Антон Бичирин, вооружившись топором и коктейлем Молотова, нанес увечья 7 учащимся и двум учителям. Состоял в группе «Русский фашизм» и возможно в АУЕ (арестантский уклад един).

1.Теории агрессии:

Теория влечения или инстинкта

Фрейд отмечал, что данное поведение не только врожденное, но также и *неизбежное*, так как, если энергия тонатоса не будет обращена вовне, это вскоре приведет к разрушению самого индивидуума.

Лоренц полагал, что участие в различных действиях, не связанных с причинением ущерба, может предотвратить накопление агрессивной энергии до опасных уровней и снизить вероятность вспышек насилия.

Фрустрационная теория

Доллард и Миллер выдвинули идею о том, что индивидуум, которому помешали действовать, испытывает досаду- фрустрацию. Его реакция на помеху выражается тогда в агрессивных действиях по отношению к тому объекту или человеку который ему препятствует.

Теория социального научения

Д.Скиннер, Л. Берковец, А. Бандура

Источники враждебных образцов поведения: семья; субкультура; символическое моделирование, обеспечиваемое средствами массовой информации, особенно телевидением, интернетом.

2.Краткая характеристика подросткового возраста

Подростковый возраст – один из наиболее сложных периодов развития человека. Несмотря на относительную кратковременность (с 14 до 18 лет), он практически во многом определяет всю дальнейшую жизнь индивидуума. Именно в подростковом возрасте преимущественно происходит формирование характера и других основ личности. Эти обстоятельства: переход от опекаемого взрослыми детства к самостоятельности, смена привычного школьного обучения на другие виды социальной деятельности, а также бурная гормональная перестройка организма – делают подростка особенно уязвимым и податливым к отрицательным влияниям среды. При этом необходимо учитывать свойственное подросткам стремление высвободиться из-под опеки и контроля родных и учителей. Нередко это стремление приводит и к отрицанию духовных ценностей и стандартов жизни старшего поколения. Это проявляется в повышенной возбудимости и агрессивности подростков.

Сейчас подростки особенно уязвимы, поскольку испытывают сильное влияние социального кризиса. Увлечение детей, особенно мальчиков, оружием, военизированными

играми было всегда. Но раньше в нашей стране кризис подросткового возраста сглаживался единой идеологической базой (пионерия, комсомол, партия), уверенностью в будущем, ясностью перспектив. Сейчас подростки слышат от взрослых о безысходности, об отчуждении, о бесполезности существования, о том, что "умные люди никому не нужны", о том, что "успеха добиваются только те, у кого есть деньги", и т.д. Нестабильность в обществе порождает нестабильность отношений между взрослыми и детьми, их взаимное отчуждение. Подростки знают о том, что их возраст трудный, и порой умело манипулируют этим.

3. Компьютерная зависимость и ее последствия.

К сожалению, полностью подтверждается теория научения, когда подростки копируют негатив из социального окружения (за период моей практики мы пережили Эму, Готов, самопорезание, Синих китов, и вот теперь новая мода).

Современный ребенок рано знакомится с компьютером. Родители радуются, глядя, как ловко малыш нажимает на кнопки домашней техники. Многим родителям нравится, что дети не балуются, не носятся по улице, а мирно сидят дома за компьютером. Взрослые не догадываются, что машина не только становится для ребенка игрушкой или источником знаний, но начинает эмоционально заменять ему родителей, особенно много работающих родителей. Постепенно ребенок проводит за компьютером все больше времени.

"Что наша жизнь? Игра!" - сказал когда-то Шекспир. Знал ли великий драматург, что уже через несколько столетий наши современники перевернут эту фразу, и Игра будет сравниваться с Жизнью? Сегодня миллионы людей, увлечены захватывающими фантастическими сражениями. Иногда системы жизнеобеспечения отказывают во время очередного сеанса компьютерных развлечений, и человек умирает. Так, например, умерли тайцы Танет Соммои и Юен Лонг, проиграв целую ночь в "Counter-Strike" и "Diablo II". Произошедшее получило огласку только потому, что это случилось в интернет-кафе. С компьютерными играми связано огромное количество самоубийств. В 2001 году Россию потрясло самоубийство шести школьников, фатально увлекшихся игрой "Последняя Фантазия". В том же году широкий общественный резонанс приобрел суицид Шона Вуллей из США, "не вернувшегося" из игры "Everquest".

Из всех зависимостей самой сильной является психологическая. Когда не остается сил бороться с чем-то, единственная возможность для слабого и трусливого человека - убежать от проблемы. Отвернуться от реальности. Так подсаживаются на наркотики или алкоголь. Компьютерные игры не лучше, увязший в придуманных мирах человек теряет фундаментальные инстинкты: осознание пространства и времени, жизни и смерти. Мораль и навыки общения с людьми остаются далеко позади, но кому до этого есть дело, когда в игре можно чувствовать себя сильным, геройствовать, в случаях неудач переигрывая неприятные моменты! Переживания, связанные с виртуальными героями, переживаются, как свои собственные, а в кровь выбрасывается адреналин - сам по себе наркотик, заставляющий работать участки мозга, ответственные за удовольствие. В обычных ситуациях (взять хотя бы спорт) этот гормон "подстегивает" организм, заставляя нас делать все "быстрее, выше, сильнее", а сам разрушается при движении. Но в крови сидящего тела он застаивается, разрушая нервную систему. Как результат - невращения и непоправимые изменения в работе мозга.

По воздействию на организм компьютерные развлечения сродни наркотикам. Но если с дурманящими веществами непримиримо борется весь мир, то до игромании есть дело лишь у отдельных энтузиастов. Особенно сложная ситуация с геймерской зависимостью обстоит в нашей стране, где процветает компьютерное "пиратство". Игры

легко доступны, а население недостаточно образованно, чтобы оценить исходящую от них опасность. Чаще всего жертвами виртуальной реальности в нашей стране становятся дети и подростки - родители поощряют виртуальные приключения своих детей, наивно думая, что это лучше дурной компании в подворотнях. Увы, учат убивать как раз компьютерные стрелялки. Сюжеты большинства игр культивируют обман и насилие как единственные способы решения проблемы.

4. Влияние компьютерных игр агрессивного содержания на фантазию подростка.

Фантазии – неотъемлемый компонент психической жизни ребенка и подростка. Фантазия подростка движется от конкретного наглядного образа к воображаемому образу.

Мир фантазий подростка – это мир тайно вынашиваемых грандиозных планов, пульсирующих чувств и переживаний. Дисбаланс физического, психологического и духовного развития накладывает заметный отпечаток на воображение подростка, которое структурируется вокруг новых ценностей – своей возрастной группы и своей Я-концепции. «Материалом» для агрессивного фантазирования служат психотравмирующие ситуации, которые усложнены гормональной революцией и активным процессом самостроительства личности. Именно в этот временной период подросток наиболее подвержен воздействиям, которые воспринимаются им далеко не адекватно. Подросток постоянно находится в состоянии внутренней напряженности в стрессовых условиях. Уход в фантазию – бегство от стресса, но не только. Это и уникальное средство получить возможность до беспредельных масштабов расширить пространство для психофизиологического экспериментирования, которое в реальной жизни связано с жесткими ограничениями и запретами. В фантазии эксперимент не наказуем. В фантазиях подростка также отражается стремление к устранению лидера той группы, которая наиболее значима для него, с целью занятия места прежнего лидера или же стремление к укреплению своего социального статуса в группе, путем приобретения отсутствующих личностных качеств с одновременной мстью тем членам группы, которые открыто или скрыто унижали подростка.

У фантазирования есть опасная сторона: бессознательное узнавание в чужой фантазии своего собственного вытесненного желания может послужить соблазном для его актуализации. **Ибо при нарушении равновесия между реальностью и фантазией кажется, что преодолевается граница, за которой желание становится всемогущим.** Тогда фантазии могут все более и более овладевать человеком, по крайней мере, это будет выглядеть так со стороны, хотя сам он может считать, что его фантазии и есть настоящая реальность. В конце концов, человек теряет способность жить нормальной человеческой жизнью, так как стирается граница между фантазией и реальностью.

Таким образом, компьютерные игры создают иллюзию реальности безграничных возможностей, лишенной ответственности. Такая иллюзия оказывает разрушительное действие на психику.

Говоря о профилактике компьютерной зависимости у детей, следует обратить внимание на то, что воспитание ребенка должно сводиться по большей части к тому, что компьютер - это лишь часть жизни, а не самый главный подарок за хорошее поведение.

Единственным на настоящий момент проверенным способом не дать ребёнку оказаться в зависимости от компьютера - это привлечь его в процессы, не связанные с компьютерной деятельностью, чтобы электронные игры и процессы не стали заменой реальности. Показать растущему человеку, что существует масса интересных развлечений помимо компьютера, которые не только позволяют пережить острые ощущения, но также тренируют тело и нормализуют психологическое состояние. А в этом поможет родительская культура, «знание врага в лицо», самообразование в этой области и внимательное отношение к рекомендациям учителей (обращение к психиатру).