

Владимирский государственный университет

**ПРОФИЛАКТИКА АЗАРТНО-ИГРОВОЙ
АДДИКЦИИ СРЕДИ РОССИЙСКИХ
ПОДРОСТКОВ: ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА**

Учебно-практическое пособие

Владимир 2024

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Владимирский государственный университет
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»

ПРОФИЛАКТИКА АЗАРТНО-ИГРОВОЙ АДДИКЦИИ
СРЕДИ РОССИЙСКИХ ПОДРОСТКОВ:
ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА

Учебно-практическое пособие

Электронное издание



Владимир 2024

ISBN 978-5-9984-2162-4

© ВлГУ, 2024

© Колесникова Л. И., 2024

УДК 37.013.42 (075.8)

ББК 74.200.556 я7

Автор-составитель Л. И. Колесникова

Рецензенты:

Кандидат педагогических наук, доцент
зав. кафедрой русского и иностранных языков

Владимирского юридического института
Федеральной службы исполнения наказаний (ВЮИ ФСИН России)

Е. Н. Романова

Доктор педагогических наук, профессор

зав. кафедрой педагогики Владимирского государственного университета
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых

Е. Н. Селиверстова

Профилактика азартно-игровой аддикции среди российских подростков: педагогическая практика [Электронный ресурс] : учеб.-практ. пособие / авт.-сост. Л. И. Колесникова ; Владим. гос. ун-т им. А. Г. и Н. Г. Столетовых. – Владимир : Изд-во ВлГУ, 2024. – 235 с. – ISBN 978-5-9984-2162-4. – Электрон. дан. (6,39 Мб). – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). – Систем. требования: Intel от 1,3 ГГц ; Windows XP/7/8/10 ; Adobe Reader ; дисковод CD-ROM. – Загл. с титул. экрана.

Раскрыты этиология возникновения азартно-игровой аддикции, сущность зависимости от азартных игр, а также концепции педагогической профилактики игромании у подростков. Представлена программа профилактики азартно-игровой аддикции среди подростков на основе анализа зарубежного опыта.

Предназначено для студентов бакалавриата, обучающихся по направлению подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование» (с двумя профилями подготовки) по дисциплине «Технология и организация воспитательных практик (классное руководство)» для проведения воспитательной работы с подростками во время производственной (педагогической (вожатской)) практики. Будет полезно широкому кругу специалистов, занимающихся проблемами игровых аддикций.

Рекомендовано для формирования профессиональных компетенций в соответствии с ФГОС ВО.

Ил. 1. Библиогр.: 62 назв.

ISBN 978-5-9984-2162-4

© ВлГУ, 2024

© Колесникова Л. И., 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ.....	4
------------------	---

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

1. АЗАРТНЫЕ ИГРЫ: ИСТОРИЧЕСКИЙ ЭКСКУРС.....	6
<i>Вопросы для самоконтроля</i>	19
2. СУЩНОСТЬ ПРОБЛЕМНОЙ АЗАРТНО-ИГРОВОЙ АДДИКЦИИ....	20
<i>Вопросы для самоконтроля</i>	26
3. ЭТИОЛОГИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ АЗАРТНО-ИГРОВОЙ И ИНТЕРНЕТ АДДИКЦИИ У ПОДРОСТКОВ ЗА РУБЕЖОМ.....	27
<i>Вопросы для самоконтроля</i>	38
4. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ПРОФИЛАКТИКЕ АЗАРТНО-ИГРОВОЙ АДДИКЦИИ У ПОДРОСТКОВ: ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ.....	40
<i>Вопросы для самоконтроля</i>	54
5. ИНТЕРНЕТ-ГЕМБЛИНГ	55
<i>Вопросы для самоконтроля</i>	59
6. РИСКОВАННОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПОДРОСТКОВ	60
<i>Вопросы для самоконтроля</i>	69

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

ПРОГРАММА ПРОФИЛАКТИКИ АЗАРТНО- ИГРОВОЙ АДДИКЦИИ СРЕДИ ПОДРОСТКОВ В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ПЕДАГОГИКЕ: ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ЗАРУБЕЖНОГО ОПЫТА.....	70
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	142
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	144
ПРИЛОЖЕНИЯ	150

ПРЕДИСЛОВИЕ

Ситуация социальной нестабильности, неблагополучия, характерная для современного российского общества, порождает глубокие кризисные изменения в жизни людей, предъявляя повышенные требования к их жизнестойкости.

Анализ научной литературы показывает, что подростки, переживая сложный период психофизиологического развития, сталкиваясь с изменяющимися, противоречивыми ценностями, ощущают духовный вакуум, испытывают трудности с социальной адаптацией. Они по-своему находят выход из сложившейся ситуации – поддерживают состояние эйфории с помощью азартной игры или уходят от реальных жизненных проблем в виртуальный мир Интернета.

В результате развития информационных технологий в последние годы игровая зависимость превратилась в «эпидемию», опережая по темпам распространения алкогольную аддикцию. Игромания вызывает деструкцию многих сфер жизнедеятельности подростка: психологической, физической, социальной, когнитивной, а также сферы отдыха.

Так как игровая зависимость «уводит» подростков от духовно-нравственных ценностей, активной самореализации, участия в решении общественных и личных проблем, здорового образа жизни и позитивного мышления, превентивные меры по профилактике игровой зависимости у подростков становятся остро необходимыми в образовательных учреждениях, в частности в школе.

Принимая во внимание тот факт, что азартное рискованное поведение проявляется рано (как правило, с 9 лет), школа – главная среда, где подростки от 9 до 17 лет из разных социально-экономических слоев общества доступны для профилактики.

В основе учебно-практического пособия лежит разработанная автором модель педагогической профилактики игровой зависимости у подростков в отечественных образовательных учреждениях, включающая две подсистемы: методическую подготовку педагогов и психолого-педагогическую работу педагогов с подростками и родителями.

Пособие состоит из двух частей: теоретической и практической. В теоретической части представлен анализ этиологии возникновения игровой зависимости, раскрыта сущность зависимости от азартных игр, рассмотрены концепции педагогической профилактики игромании у подростков в зарубежной литературе.

В практической части представлена Программа профилактики азартно-игровой аддикции среди подростков в отечественной педагогике на основе изучения и анализа зарубежного опыта.

Цель представленной Программы – подготовить педагогов, социологов и психологов к ведению профилактической работы по превенции игровой зависимости среди подростков российских школ, основные задачи – обеспечить школьников информацией о проблемах игровой зависимости и ее влиянии на личность подростка, помочь идентифицировать личностные и социальные факторы риска, ведущие к проблемной игровой зависимости.

Программа профилактики включает в себя лекции, дискуссии и обучающие тренинги для педагогов, которые работают непосредственно с детьми в возрасте от 9 до 17 лет, и нацелена на усиление роли учителя в классе, обучение навыкам стратегий в управлении поведением детей.

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

1. АЗАРТНЫЕ ИГРЫ: ИСТОРИЧЕСКИЙ ЭКСКУРС

Об азартных играх Аристотель говорил: это совершенно бесплодное умение, которое вовсе не обогащает душу, сковывает и растрчивает массу интеллектуальной и духовной энергии, которой можно было бы найти куда лучшее применение...». [10: 216]

Весь мир знаком с основными аддикциями: алкогольными, наркотическими и табачными. Однако самой быстрорастущей аддикцией в развитых странах является гемблинговая (от англ. *gambling*- азартная игра на деньги, имущество, заключение пари при неизвестном результате, связанное с риском). [2]

Сам по себе гемблинг стар как мир. Археологи находили обработанные кости животных, которые использовали в игре доисторические люди 40000 лет назад. Игральные кости были обнаружены в египетских гробницах. Древние греки и римляне любили играть в азартные игры. Они метали астрагал (бедренные кости животных) и «костяшки», взятые из голеностопного сустава костей овец. Каждый астрагал имел четыре ребра, на каждом из которых были вырезаны метки в виде точек. Игры «на удачу» обнаружены практически во всех культурах и в разные периоды истории. Предшественники современных игральных костей и карт не всегда использовались для азартных игр в современном понимании этого слова. Часто ими пользовались для того, чтобы интерпретировать сны, предсказывать будущее [53]. Сходство между гаданием и гемблингом было подмечено антропологом Эдвард Тайлор, который, исходя из перспектив теории социального развития, сделал предположение, что светский гемблинг развился из религиозной практики предсказаний и ворожбы. [54]

По мнению Й. Хёйзинги: «...даже мир в целом мыслится как некая игра в кости, в которую играет Шива со своей супругой. Когда в мире утвердился порядок, боги сошлись для игры в кости, чтобы распределить правление разными частями света». [10:64] Согласно греческой мифологии в результате метания костей, Зевс стал властелином неба, Аид - повелителем подземного царства, а Посейдон – морей и океанов. Космогонический гемблинг рассматривается как способ случайного создания мира. Боги играли на удачу, и, таким образом, мир получился таким, какой он есть сейчас. [58]

В библейские времена тянуть жребий (метать кости) было обычным делом, чтобы прийти к какому-то решению или распределению. Таким способом Саул был избран царем (1 Книга Царств 10: 20-21), и таким же способом было отдано управление и командование войсками Давиду (Вторая Книга Царств 2:1). Этот же метод использовался для выбора солдат для сражения: «И вот что мы сделаем с жителями Гивы: пойдём на них по жребию» (Книга Судей 20: 9), и чтобы разделить земли и выбрать первых жителей Иерусалима: «И жили начальники народа в Иерусалиме, а прочие из народа бросили жребий, чтоб одна из десяти частей шла на жительство в святой город Иерусалим, а девять остались в прочих городах» (Неемия 11: 1). Животных для принесения их в жертву в день искупления грехов тоже выбирали этим же способом. «И принесет Аарон двух козлов, и бросит он об обоих козлах жребий: один жребий для Господа, а другой жребий для отпущения в пустыню» (Левит 16: 7-10). Но уже во времена Нового Завета люди использовали жребий в корыстных целях. В Евангелии записано, что римские солдаты бросали кости, чтобы определить, кому достанется одеяние Иисуса: «Распявшие же Его, делили одежды Его, бросая жребий» (от Матфея 27: 35).

На гигантской спортивной арене цирка «Максимус» в Древнем Риме проводили состязание колесниц. Последние состязания колесниц прошли на этой арене в 549 году до н.э. Цирк вмещал почти 300 тысяч зрителей. Каждый день проводилось по 50 заездов, игроки и букмекеры, присутствовавшие в большом количестве, делали ставки на победителя [29].

В Греции, в XV веке до н.э., одним из зрелищных видов спорта были петушиные бои. Сегодня они всё ещё популярны в Индии, Латинской Америке, на Филиппинах. В некоторых странах существуют бои собак, верблюдов, матчи скорпионов. В Испании и в Мексике во время корриды (боя человека с быком) фанаты делали ставки на мастерство матадора. (В Каталонии, Испании, парламент запретил корриду, закон вступил в силу в 2012 году). [29].

В истории Запада азартные игры на деньги рассматривались как порок. Критики клеймили позором гемблинг, т.к. он разрушал понятие «честного труда» и семейную жизнь, пропагандировал бесполезные ценности [29]. Ещё Джон Нортбрук в XVI веке писал: «Гемблинг есть дверь и окно для распутства, воровства, убийств, пьянства, банкетов, сквернословий, гордыни, лжи, нищеты, банкротства, страданий, богохульства, погромов, лукавства, обмана, драк, скандалов, бессонницы, расточительности, тюрьмы и виселицы» [44].

В XIX веке в США заведения для азартных игр располагались либо в крупных городах, либо в пограничных районах штатов. Постоянными

посетителями игорных заведений были шахтеры, железнодорожники, кавалеристы, ковбои, а также моряки и бродяги, постоянно прибывающие из Старого Света в поисках приключений. Традиционные массовые гемблинговые дома распространились в виде бинго-залов в общинах, благотворительных казино и киосков для гемблинга на ярмарках. Очень часто правительства в колониях использовали лотереи для пополнения фондов. Джордж Вашингтон, первый президент США, сам покупал и продавал лотерейные билеты [29].

Легализованные азартные игры стали одним из любимых форм времяпрепровождения людей в США на сегодняшний день. Двадцать лет назад игры были разрешены только в одном штате Невада, и только в 13 штатах имели право хождения лотереи. С 1976 по 1988 гг. казино были легализованы в Атлантик Сити. В 1988 г. Конгресс США ввёл в действие Indian Gaming Regulatory Act (IGRA) – закон о регулировании азартных игр индейских казино. Этот закон разрешал племенам индейцев открывать казино на своих территориях вдали от резерваций. Так появилось индейское казино в штате Милуоки [46].

С введением закона IGRA предприниматели коммерческого игрового бизнеса оценили свои умопомрачительные прибыли. Так как в конце 1980 г. штаты переживали экономическую рецессию, обещания учредителей игорных заведений были очень обнадеживающими. Нехватка наличных денег вынудила правительства штатов легализовать казино повсеместно. Следом за Милуоки 18 штатов открыли казино, 10 из них легализовали игру в покер, игровые автоматы в барах [29].

Политики маленьких тихих городов по всей Америке мечтали о доходах, новых рабочих местах и новой инфраструктуре для своих общин. Грандиозные проекты и безработица сыграли свою роль в легализации казино. И уже с 1992г. 48 штатов (кроме штатов Гавайи и Юта) легализовали азартные игры в казино. Начиная с 1993 года, согласно исследованиям Д. Янкелович, из 100 000 домохозяйек 27% хотя бы раз, но пробовали играть в азартные игры [60].

В июне 1997г. общественная служба телерадиовещания Frontline сообщала, что американцы тратят больше всего денег на гемблинг, чем на походы в кино, тематические парки и активные развлечения. На сегодняшний день в США доходы от азартных игр составляют 500 млрд. долларов в год. Лас-Вегас является самым быстро растущим игровым Сити и самым престижным местом проведения семейных отпусков по всей стране [14].

Если до открытия казино азартные игры на деньги повсеместно относили к категории непристойного поведения, теперь это стало не только терпимым явлением, но еще и престижным. Изменилось отношение к таким играм,

изменились и сами игры. После легализации казино и получения больших доходов законодатели США забыли, что гемблинг считался пороком. В оправдание законодателей можно сказать, что ими не были изучены достаточно объективно все последствия легализации азартных игр в казино. [29].

Новые постоянно появляющиеся в большом количестве игровые пункты стали предметом социальных и экономических исследований. Еще в 1996 г. Президент Клинтон признал тот факт, что гемблинг является проблемой, и подписал акт 497 об исследовании этой проблемы в США.

Любимое национальное времяпрепровождение – гемблинг совратил поколение подростков, которое делает ставки на сумму более, чем 1 млрд. долларов в год. Журнал USA Today провел в 2010 г. исследования и опубликовал данные: 90% подростков в возрасте до 18 лет играют в азартные игры. Гемблинг стал самой большой социальной проблемой в США по сравнению с потреблением наркотиков в этой возрастной группе [29].

Хотя подростковый гемблинг является нелегальным во всех штатах, многочисленные исследования Лесье (Lesieur Н.), профессора Иллинойского государственного университета, показывают, что в США примерно 8% подростков уже в возрасте от 13 до 17 лет являются проблемными игроками [42].

Исследователи называют гемблинг самой быстро растущей аддикцией среди учащихся старших классов и колледжей. Их уровень игровой зависимости превышает в 2 раза уровень зависимости взрослых. Как считает Шаффер (Shaffer Н.Ж.), директор медицинского школьного центра в Гарварде, изучающего аддикцию, «сегодня подросток испытывает воздействие от рекламы азартных игр в большей мере, чем от наркотиков». Согласно мнению Шаффер существует независимая группа людей, свидетельствующая о нелегальном гемблинге среди подростков. [49].

Журнал USA Today подчеркивает, что игровые видео автоматы используют образы знаменитых героев фильмов, что сильно привлекает внимание подростков к азартным играм. Несмотря на закон, запрещающий игру в казино людям в возрасте до 21 года, опрос подростков старших классов средней школы в Атлантик Сити выявил, что 64% школьников играли в местном казино, не достигнув 14 летнего возраста.

Каждый год персонал и охрана казино в Атлантик Сити выводят из зала игровых автоматов до 20 000 малолеток в год, это только тех, которые были замечены [29]

«Это опасный социальный эксперимент. Это первое поколение молодежи, возвращенное в атмосфере, где гемблинг не только разрешен законом, одобряется

обществом, но и находится в собственности правительства», – говорит Джеффри Деревенски (Derevensky J.), профессор психологии и детский психолог при МакГилл университете в Монреале (Канада). [22]

Дети втянуты в азартные игры на невообразимо высокий уровень. Более 80% подростков, в основном юноши средней школы, играют, по меньшей мере, один раз в год. Этот уровень намного превышает уровень потребления наркотиков, алкоголя и табака. Более чем треть из них играет примерно 1 раз в неделю. Зависимость от азартных игр отмечается уже в возрасте 10 лет. В 10 лет 37% детей в США потребляли алкоголь, 18% уже курили, 3,5% попробовали наркотики, но 79% – уже пробовали и продолжают играть в азартные игры. [19]

Нет практически ни одной школы в США, где бы дети не делали ставки на спортивные мероприятия, которые проходят у них в школе. Этот факт подтверждает Джекобс (Jacobs D.), профессор психиатрии университета Лома Линда в Калифорнии, который изучал подростковый гемблинг в течение нескольких лет. Его исследования показывают, что в 2007 г. уже один из семи подростков имел проблему, связанную с азартными играми. Эти проблемы включают проигрыши таких сумм денег, которые они не могут себе позволить, как следствие – продажа или отдача собственных вещей, чтобы делать ставки дальше. Находясь в состоянии игровой зависимости, подростки не могут остановиться, совершают преступления для того, чтобы оплатить долги от гемблинга. В каждом классе из 30 подростков двое или трое из них уже имеют проблемы, относящиеся к азартным играм. [36,37].

Достаточно двух лет игры, как патологическое пристрастие к азартным играм захватывает подростка, это значительно быстрее, чем взрослого игрока. Из-за строгости законов, касающихся детского азарта, подростки находят альтернативные выходы для помещения своих ставок. «Подростки делают ставки на свои школьные футбольные игры, на профессиональный спорт с друзьями, тайно покупают лотерейные билеты или играют на терминалах в видео-лотерею, присоединяются к друзьям во время игры в карты, часто в покер», подчеркивает проф. Деревенски (Derevensky J.) [21: 165].

Исследователи предупреждают, что родители, рассматривающие гемблинг как безобидное времяпрепровождение, сильно ошибаются. R. Evans, профессор психологии университета в Хьюстоне, утверждает, что гемблинг идентифицируется с «активностями за воротами», с такими, как потребление алкоголя и наркотиков. Более того, дети не осознают тех последствий от безответственных азартных игр взрослых и не видят опасности, позволяя в игре выйти себе за рамки меры и потерять контроль. «Они и не хотят думать о

последствиях этих игр в будущем, они думают только в настоящем», считает Эванс (R. Evans). [28: 27].

Анализируя проблему игровой зависимости среди подростков в США, рассмотрим социализацию этой группы в Лас-Вегасе. В последнее время Лас-Вегас стал местом семейного отдыха, миллионы детей приезжают туда с родителями на каникулы, и, естественно, азартные игры на деньги притягивают их внимание. И лотереи, и казино являются главными факторами в создании проблем игровой аддикции подростков. Но родители не предпринимают никаких шагов, чтобы проверить, играют ли их дети в азартные игры. «Некоторые родители могут сами предложить пиво своему ребенку или даже косячок марихуаны. Норма для родителя купить ребенку лотерейный билет, по дружески заключить пари или купить ему билет на скачки. Все это может стать тем фатальным триггером к гемблинговой аддикции подростка», – считает Деревенски (Derevensky J.) [19:166].

Родители сами должны контролировать свои действия и действия своих детей. Evans R. называет это моделированием (от англ. – modeling – копирование по образцу, лепка по модели), где дети перенимают ту активность, которой занимаются их родители [28]. Альберт Бандура считает, что позднее моделирование превращается в процесс социализации, в ходе которого формируются привычные модели реакций. Растущие дети подражают различным примерам, взятым из их социального окружения [15].

На наш взгляд, родители несут ответственность за своих детей. Они должны быть уверены, что их дети не играют, сами не должны играть в азартные игры вместе с детьми, не пропагандировать притягательность таких игр, а образовательные учреждения должны помогать убрать тот гламурный ореол, который ассоциируется у подростка с заключением пари или со ставками на тотализаторе. [6]

«Гемблинг сам по себе не является корнем проблемы аддиктивных детей. Более того, гемблинг является инструментом, который они используют для того, чтобы избежать своих личных проблем. Чаще всего у таких подростков либо низкая самооценка, либо семейные проблемы или проблемы в школе», объясняет профессор Деревенски (Derevensky). [20:170].

Сегодня $\frac{3}{4}$ американцев одобряют азартные игры, но с серьезными оговорками. Почти половина американцев за то, чтобы сохранить гемблинг на его сегодняшнем уровне, тогда как остальная часть делится на тех, кто желает распространить его больше, и на тех, кто хочет его сократить, или даже запретить совсем.

Лотереи являются самым любимым видом азартных игр американцев. 57% взрослых игроков в прошлом году покупали лотерейные билеты и 31% играли в казино. Но только 26% из них могут сказать, что продвинулись вперед в своем выигрыше, а 49% – только потеряли свои деньги. Были выявлены азартные игроки разного уровня достатка, образования и принадлежности к религиозной общине. Игроков мужчин больше, чем женщин. А среди представителей религиозных групп, католики – более частые посетители казино, чем протестанты и др. 11% взрослых гемблеров признают, что они играют больше, чем должны бы были. Это мнение мужчин, и именно с них начинаются проблемы в семье. 9% взрослых и 10% подростков признают, что азартные игры являются причиной драм в их собственных семьях, а также 41% взрослых и 28% подростков могут назвать кого-то со стороны, у кого проблемы в семье из-за гемблинга. [35]

Почему же азартные игры так процветают? В своей диссертации исследователь Деверо Э.К. (Devereux E.C.) пришел к выводу, что азартные игры имеют успех по следующим характеристикам:

1. Протест против бюджетного сдерживания. Игрок может протестовать в легкой форме против «тирании в бюджете» или безработицы.

2. Протест против рациональности, т.к. многие жизненные удовольствия контролируются рациональностью, гемблинг позволяет игроку быть свободным от них полностью.

3. Протест против этики. Никакой этики в уме игрока.

4. Поиск приключений. Азартная игра помогает избежать скуки, которая обычно связана с обыденной активностью.

5. Соревновательность и агрессия. Азартная игра позволяет выплеснуть данные эмоции.

6. Решение искусственно созданных проблем. Азартная игра как кроссворд или шахматы создает искусственно проблемы и дает возможность их быстро разрешить (за которыми могут последовать проблемы уже в реальной жизни).

7. Целенаправленная мотивация. Ни в школьной среде, ни на работе такие идеи, как «философия» и «интуиция» не поддерживаются, а гемблинг является единственной популярной ареной, где превалируют такие понятия, как «удача» и «фанатизм».

8. Доступность. Азартная игра как социальная активность доступна даже застенчивому подростку [23].

Что касается азартных игр в Глобальной сети, очень мало американцев поддерживает их, хотя 76% взрослых и 70% подростков полагают, что это самый легкий и лучший доступ к гемблингу, особенно для подростков [27, 30].

Интернет является информационным полем, охватывающим практически всю планету. Легкость доступа к Интернет-ресурсам является определяющим фактором роста Интернет-коммерции, и, как следствие, доступности ее для широких слоев пользователей. Дополнительным фактором является электронная система расчетов и неполный контроль со стороны государства за коммерческой деятельностью в Сети. Это делает интернет-коммерцию особенно привлекательной для молодых пользователей, включая пользователей подросткового возраста, обеспечивая, в узком смысле этого слова, их социализацию, а нередко – профессиональный, карьерный и материальный рост. [7]

Интернет содержит и изобилие компьютерных игр, находящихся в свободном доступе пользователя. Кроме версий, реализуемых в автономном режиме, имеется большое количество сетевых игр от шахмат и карточных игр, реализованных в сетевом режиме, до специфических, исключительно компьютерных игр – стратегий, квестов, симуляторов и т.д. Геймерство (от англ. game – игра) самая распространенная среди подростков форма Интернет - аддикции. [3] По мнению большинства исследователей, а конкретно Гриффитс М. (Griffiths M.), Шаффер (Shaffer H.J.), Интернет-зависимость является проблемой исключительно лиц молодого возраста [31, 32, 33,34,50].

Преобладание этой формы обусловлено увлекательностью многих игр и предоставляемой игрой возможностью аутоидентификации с самыми различными героями. Эти игры значительно выигрывают по популярности даже у приключенческой и фантастической литературы, что связано с их динамичностью, а главное – сложным, меняющимся по ходу действия сюжетным алгоритмом, интерактивного сюжета. Многие игры сочетают в своем сюжете несколько линий, позволяющих проявить созидательные или деструктивные качества пользователя. В большинстве игр существует система поощрений, стимулирующая игроков к совершенствованию своего «мастерства». Большую возможность в реализации конкурентных отношений дают сетевые игры, рост рейтинга пользователя в которых компенсирует его нереализованные амбиции в окружающем его реальном мире [7].

Значительной проблемой азартных игр в Интернете является развитие в Сети игорного бизнеса, создании широкой сети интернет-казино. «Фактически, этот род деятельности мало отличается от обычных форм игорного бизнеса, за

исключением его доступности широким кругам пользователей», как подчеркивает Корн (Korn D.A.) [41: 61].

На сегодняшний день компьютерная техника достигла такого уровня развития, что позволяет программистам разрабатывать очень реалистичные игры. Все чаще компьютерными «фанатами» становятся дети и подростки. Можно наблюдать, как они часами сидят за монитором - управляют самолетами, участвуют в автогонках, поражают какие-то цели, нервничают, если не удается достигнуть ее, ликуют, если переходят на новый уровень игры. Порой у многих из них не остается времени на учебу, общение с друзьями, они думают лишь об одном – о компьютерных играх. Игры позволяют ребенку с довольно большой приближенностью к реальности осуществить свои мечты. Игра приносит удовольствие, повышает настроение. Природа человека такова, что он стремится повторить те действия, которые доставили ему удовольствие. Поэтому человек начинает играть целенаправленно. [9]

Истинная природа потребности в компьютерных играх в том, что игра помогает уйти от реального мира, где много проблем, где человек не чувствует себя сильным и умным. Игра дает ребенку те эмоции, которые он не всегда может пережить в реальной жизни. Это широчайший спектр – от положительных эмоций до отрицательных: восторг, удовольствие, увлеченность, досада, гнев, раздражение. И все это можно испытать, не вставая с места! [24,25].

Еще один важный аспект: ребенок в игре получает власть над миром. Проиграв, он может переиграть, вернуться назад, что-то переделать, заново прожить неудавшийся кусок жизни. Это особенно затягивает детей, которые болезненно ощущают свою неуспешность, невыраженность, нереализованность в школе, в семье, со сверстниками [1].

Расцвет игромании в России приходится на начало 90-х годов XX века. Постсоветскую Россию захлестнула волна криминала и мошенничества. В многолюдных местах, обычно на вокзалах и площадях, аферисты устанавливали «самодельные механизмы удачи», в народе получившие название «лохотроны», которые втягивали доверчивых граждан в «игру» обещаниями быстрого и легкого выигрыша крупной суммы денег. Крушение надежд на благополучное будущее, массовое обнищание и безработица, отсутствие реальных путей к достижению достойного уровня жизни пробудили у широких слоев населения России мечту о «сказочном чуде» – моментальном обогащении, воплотившуюся в предрасположенность россиян к манипулированию «игровых» мошенников. Люди проигрывали последние сбережения, имущество, оставались без каких-либо средств к существованию. В начале XXI века страну охватила новая

эпидемия игромании, но уже в новом, общероссийском масштабе. «Лохотроны» усовершенствовались и вышли на новую стадию эволюции, их место заняли электронные автоматы с компьютерной начинкой. В российских городах на каждом шагу появлялись «казино для бедных». Это название закрепилось за многочисленными павильонами игровых автоматов. В то время игорный бизнес был распространен в 65 субъектах Российской Федерации. Наибольшего развития он достиг в Краснодарском крае, в Новосибирской и Ростовской областях, в Москве и Санкт-Петербурге. В городах России помимо салонов, игровые машины с «фруктами» и «однорукими бандитами» можно было увидеть в самых неожиданных местах – на улицах, рынках, в продовольственных и продуктовых магазинах.

Игорный бизнес в современной России не просто был легализован, но являлся суперприбыльным. Прибыль крупнейших систем игровых автоматов составлял десятки млн. долларов в год. Зависимость от игры развивалась в России ускоренными темпами. Главной причиной этого являлось то, что большинство россиян, особенно в возрасте 30-45 лет, т.е. те родители, у которых дети находились в подростковом возрасте, были очень инфантильны. Авторитарная власть воспитала в людях стойкое убеждение, что вот-вот – и произойдет чудо. И оно происходило – в виде совпавших «лимонов и мандаринов» на экране игрового автомата [6, 8].

Владельцы казино и залов игровых автоматов сознательно превращали свои заведения в огромные центры удовольствия, которые вращивали первых зависимых игроков. В США и Канаде давно существуют специализированные клиники. В России же первый анонимный клуб людей, страдающих игровой зависимостью, открылся только в 2005 г. Основной контингент играющих в автоматы – несовершеннолетние. И хотя администраторам в игровых залах запрещено было обслуживать подростков, никто всерьез эти запреты не принимал. В большинстве игровых залов разрешалось курить, практически в каждом салоне продавался алкоголь, в некоторых – наркотики для ослабления тормозящих механизмов психики играющего. В каждом салоне ходили свои легенды о некоем конкретном человеке, который за один раз «снял» с автомата несколько тысяч рублей. Часто в нарушение закона в залог принимали мобильные телефоны, украшения, вещи. В 2005-2006 гг. было зарегистрировано большое количество преступлений подростков, связанных с игровыми автоматами [6].

В 2006 г. Президент РФ В.В. Путин предложил депутатам радикально изменить правила ведения игорного бизнеса. В 2009 году эти заведения были закрыты. [4]

27 ноября 2017 года был принят Федеральный закон N 358-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «О лотереях» и Федеральный закон «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр». Были организованы специализированные легальные игральные зоны. На сегодняшний день, кроме новой игорной зоны «Красная Поляна» в Сочи в стране действует еще четыре территории, на которых азартные игры легальны: в Калининградской области («Янтарная»), Алтайском («Сибирская монета»), Приморском («Приморье») и том же Краснодарском краях («Азов-Сити»).

Надо отметить, что развитие легализованной гемблинговой активности в США относится к 1976 г., а в России игровая активность приходится на 90-е годы, т.е. позже на 20 лет. Это говорит о том, что проблема профилактики азартно-игровой аддикции среди подростков не стояла так остро в российской педагогике до 90-х годов прошлого века.

Самые популярные азартные игры сегодня и в чем их особенности

1. Лотерея

Лотерея представляет собой азартную игру, принцип которой построен исключительно на случайности. Человек станет победителем, если генератор случайных чисел выдаст те цифры, которые указаны в его билете.

Лотереи привлекают игроков возможностью выиграть крупные денежные суммы. Иногда Джекпоты исчисляются в миллионах и даже в миллиардах.

В России рекордным выигрышем в лотерею считается случай, когда пенсионерка из Воронежской области стала обладательницей 506 млн рублей. Самый крупный Джекпот в истории США разыграли в октябре 2018 года. Он составил \$1,6 млрд.

2. Гемблинг на игровых автоматах

Особенность игровых автоматов в том, что игра на них проводится без участия представителей казино.

Ранее игровые автоматы были механическими. Сейчас же они компьютеризированы. Поле для игры представляет собой экран, на который выводят результаты работы генератора случайных чисел.

В процессе игры человек вращает барабан. Он выигрывает деньги, когда ему удастся собрать в линию одинаковые символы. Игрок может получить выигрыш, значительно превышающий размер ставки.

3. Беттинг

Беттинг – это заключение пари на исход какого-то события с целью получения прибыли.

Спортивный беттинг позволяет игрокам прогнозировать, кто победит в соревнованиях, и за правильное предсказание получать денежное вознаграждение. Ставки на результаты принимают онлайн и офлайн букмекерские конторы.

В таком виде гемблинга игрок, изучив статистику и проанализировав предыдущие показатели команды или спортсменов, может увеличить свои шансы на выигрыш.

4. Покер

Некоторые игроки называют эту карточную игру спортом, поскольку возможность выигрыша зависит не только от случая, но и от интеллектуальных способностей и психологических умений человека.

В покер одновременно могут играть два и более человека. В зависимости от разновидности этой карточной игры, существуют несколько фаз игрового процесса. В начале каждой из них участники должны обязательно сделать ставку, если они готовы продолжать игру. Также на каждой фазе происходит раздача новых карт. После их получения игроки определяют, делают ли они новую ставку или выходят из игры.

Победителем признается тот игрок, кто соберет наилучшую комбинацию карт. Также участник может одержать победу при помощи блефа* (выдумка, ложь). Для этого, имея на руках не самую лучшую комбинацию карт, игрок должен продолжать делать ставки. При этом своими действиями и внешним видом он должен убедить соперников в обратном. Другие игроки в такой ситуации, боясь остаться без выигрыша, отказываются от участия в последующих покерных фазах.

5. Блэкджек

Правила игры в блэкджек довольно просты. Сначала игроки делают ставки. Затем крупье выдает им по две карты, а себе – одну или две. Каждая карта означает определенное количество очков. Задача игрока – набрать 21 очко или количество, максимально близкое к этому показателю. Чтобы достичь этой цели, он может брать любое количество карт.

Когда у игрока выпадает 21 очко, он побеждает. Если больше 21 очка, то участнику засчитывается поражение. Его ставка переходит в бюджет казино.

6. Баккара

По правилам баккара схожа с блэк-джеком. Всем участникам раздают по две карты. Игрок должен набрать комбинацию, равную 9, или сумму очков, максимально близкую к этому числу. Третью карту игроку выдадут, если первыми двумя он смог набрать менее пяти очков.

Ставки от участников принимают на игрока, банк или на ничью.

7. Рулетка

Сейчас такой вид гемблинга популярен в наземных игорных клубах и в онлайн-казино.

Колесо европейской рулетки поделено на 37 секторов. На них нанесены цифры от 1 до 36 и 0. На игровом поле находятся 36 клеток: 18 красных, 18 черных цифр и «зеро». Они располагаются в три ряда. В ходе игры шарик бросается на вогнутый вращающийся барабан, который поделен на слоты с указанием цифр. Когда рулетка перестает крутиться, шарик останавливается в одной из ячеек с соответствующей цифрой. Это число становится выигрышным.

Суть этого вида гемблинга заключается в том, что игрок делает ставку на то, куда упадет шарик.

В американской рулетке на колесе 38 номеров – от 1 до 36, а также 0 и 00. В связи с этим такой вид гемблинга часто называют рулеткой с двумя нулями (double zero).

8. Бинго

В этом виде гемблинга возможность выигрыша зависит только от случайности. Участникам игры выдают карточки, на каждой из которых изображен уникальный набор случайных чисел. Затем запускается лототрон с шариками, на которых обозначены цифры. Числа выпадают в случайном порядке.

Если выпавшая цифра есть в вашей карточке, то ее необходимо обозначить. Чтобы стать победителем, у игрока в карточке должна совпасть одна из комбинаций: в горизонтальном или вертикальном ряду, по диагонали, цифры в виде геометрической фигуры и другие варианты. Когда это происходит, он должен выкрикнуть: «Бинго!».

В этот вид гемблинга играют в кругу семьи или друзей, в специальных бинго-клубах и в турнирах. В России по правилам бинго проводят телевизионные лотереи.

9. Крэпс

Это игра в кости. Крэпс считается одним из самых древних видов гемблинга. Суть игры заключается в том, что участники делают ставки на то, какое число выпадет при броске шестигранного кубика – игральной кости, при серии бросков или при бросании нескольких игральных костей. Участники могут делать ставки на победу или поражение.

10. «Колесо фортуны»

Формат игры, в которой участники крутят барабан с целью розыгрыша денег или призов, распространен на телевидении и в онлайн-казино. Участники делают

ставки на различные секторы. После этого запускают колесо, которое вращается чаще всего по вертикали. Такой барабан поделен на несколько секторов. В каждом из них есть обозначение. Это может быть размер выигрыша, джокер, указатель приза или символ. Когда колесо прекращает крутиться, указатель останавливается на одном из символов. Игроки, сделавшие на него ставки, становятся победителями. Либо же таким способом определяют приз, за который игроки будут бороться в ходе интеллектуального конкурса.

В России есть аналог «Колеса фортуны» – телеигра «Поле чудес».

Итог

Азартные игры разнообразны. Существуют виды гемблинга, которые заставляют игроков надеяться только на удачу, а есть игры, где результат зависит также и от умений человека. В любом случае каждый сможет найти подходящую для себя разновидность гемблинга. Однако важно помнить, что во время игры главное – вовремя остановиться, чтобы не проиграть все деньги или не уйти в минус. (<https://rgweek.com/ru>)

Вопросы для самоконтроля

1. Что означают английские слова «гемблинг» и «аддикция»?
2. В каком году, и по какой причине был введен закон о регулировании азартных игр в США? в России?
3. Почему правительства штатов разрешили открыть казино повсеместно?
4. Кем и какой закон о гемблинге был подписан в США в 1996 году?
5. На что делают ставки американские подростки?
6. К какому историческому периоду относится гемблинг? Приведите примеры видов азартных игр.
7. Почему подростковый гемблинг процветает в США и Канаде?
8. Назовите виды гемблинга, которые заставляют игроков надеяться только на удачу, и игры, где результат зависит также и от умений человека.

2. СУЩНОСТЬ ПРОБЛЕМНОЙ АЗАРТНО-ИГРОВОЙ АДДИКЦИИ

Какие главные угрозы стоят перед подростками сегодня? Наркотики, алкоголь, табакокурение. Но на сегодняшний день существует и другая, не менее страшная угроза для подростков – патологическая игровая аддикция. «Мы рассматриваем азартно-игровую аддикцию как «тихая» или «молчаливая» зависимость, которую не видишь собственными глазами», поясняет профессор Деревенски (Derevensky J.) [22: 165].

Колумбийская энциклопедия дает определение патологической игровой зависимости: «Патологическая или маниакальная игровая аддикция это психологическое расстройство, характеризующееся упорной неспособностью сопротивляться влечению к азартной игре. Это расстройство прогрессирующее, и типичные результаты его – трудности в личной, социальной и трудовой жизни человека». [52: 21].

Патологическая игровая зависимость определяется Американской Ассоциацией Психиатров как психологическое расстройство по типу DSM-III. Но по многим критериям, схожим с психологическим расстройством при потреблении наркотиков и алкоголя, приписывается к DSM-IV [13].

Патологическая игровая зависимость (рекуррентное неадекватное поведение), распознается, как минимум, по 11 признакам:

1. Озабоченность. Все мысли и переживания направлены на азартную игру, либо которая уже состоялась, либо которая состоится, или в фантазиях игрока;
2. Привычка. Как и с потреблением наркотиков, азартная игра требует все более частых пари. Это тот же экстаз, наслаждение, «кайф»;
3. Беспокойство или раздражение, которое испытывает игрок после попыток сократить или остановить рискованную игру;
4. Бегство. Идея игры направлена на улучшение настроения или на то, чтобы избежать каких-то жизненных проблем;
5. Гонка. Попытка отыграть проигранную сумму денег с помощью того же вида азартной игры;
6. Ложь. Попытка скрыть свою игровую активность перед семьей, друзьями или врачами;
7. Потеря контроля. Неудачные попытки остановить рискованную игру, даже при большом проигрыше;
8. Внеправовые действия. Нарушение закона с целью добыть деньги любым путем для восполнения потерь при азартной игре;

9. Потеря связей с близкими и дорогими людьми. Несмотря на риск потерять семью, учебу, работу игрок продолжает свою деятельность;

10. Финансовая помощь. Игрок постоянно обращается к семье, друзьям или к третьей стороне за финансовой поддержкой для продолжения игровой активности;

11. Нейробиологическая основа [13: 23].

«Патологическая игровая зависимость является хроническим возвратным заболеванием мозга, как алкоголизм» Ким (Kim S.W.) [40:164].

Исследователи, Комингс, Розенталь, Лесье (Comings, Rosenthal, Lesieur), обнаружили, что 50% исследуемой группы патологических игроков являются носителями DRD2-гена, варианта, встречающегося в других аддикциях и даже еще сильнее выраженного. Индивид, который является носителем этого рецепторного варианта, с большей вероятностью может стать проблемным игроком [18].

Откуда подростки узнают, что азартные игры являются безопасными по их мнению? Чтобы ответить на этот вопрос, надо заглянуть в дом среднего американца. В обычной семье родитель тратит всего 3 минуты в день на общение со своим ребенком, в то время как его ребенок проводит по 4-8 часов в день перед экраном телевизора. Подростки считают, что гемблинг это забавно, безопасно, «cool» – прикольно (амер. подростковый сленг). [2]

«Если вы считаете, что подросток не играет в азартные игры потому, что это запрещено законом, то подумайте об алкоголе и наркотиках, они тоже запрещены законом. Проблема игровой зависимости касается больше подростков, чем взрослых», констатирует факт доктор философии Перкинсон (Perkinson R.R.) [44: 120].

В августе 1998 г. в штате Орегон, США, Фондом по лечению игровой зависимости было проведено исследование с целью выявления азартного поведения среди молодых людей в возрасте от 13 до 17 лет. Это исследование было проведено учёными Института здоровья при университете в Нью Брунсвике, штат Нью Джерси, Калрсон, Мур, Уилсонвилл (M.J. Carlson, T.L. Moore, H.Wilsonville) при поддержке Фонда общины «Spirit Mountain» и Лотереи Орегон.

Исследование коснулось следующих вопросов: Какое количество подростков штата Орегон играет в азартные игры? В каких видах азартных игр они участвуют? В каком возрасте они начинают играть? Влияет ли гемблинг родителей на вероятность возникновения проблем, связанных с азартными

играми, у подростков? Является ли реклама триггером к подростковой игровой активности? [17]

Были выявлены самые популярные виды гемблинга в США и Канаде:

Игра на деньги в Интернете

Ставки на спортивные команды с друзьями или родственниками

Игра в карты (вне казино) с друзьями или родственниками

Ставки во время игры на ловкость (пинг-понг, теннис, и пр.)

Игра в бинго (вне казино)

Игра в кости (вне казино)

Подбрасывание монет (игра в орлянку)

Ставки на скачках или собачьих бегах

Ставки на спортивные команды с букмекером

Покупка вещевых лотерей благотворительных организаций

Выводы по исследованию проблемного гемблинга подростков в США следующие: проблемный гемблинг ассоциируется с факторами риска; подростки, чаще всего юноши, которые начинают свою азартно-игровую активность со средней школы и имеют родителей – игроманов, находятся в зоне риска. Уровень проблемного игрового поведения подростков движется в тандеме с проблемным поведением их родителей. Эти выводы подтверждаются исследованиями, сделанными Говони, Рупчич, Фриш, Уоллиш, Уинтерс (Govoni, Rupcich, Frisch, Wallish, Winters) во многих штатах Америки и Канады. [56]

Еще один фактор риска, связанный с проблемным игровым поведением, это потребление наркотических веществ. Подростки, в основном старшеклассники, которые курят, потребляют наркотики, являются потенциальными игроманами. [53].

«Дети с азартно- игровой аддикцией пропускают занятия в школе, они с большей вероятностью могут оказаться за решеткой, имеют проблемы с одноклассниками, страдают от низкой самооценки, и у них высокий уровень депрессии и попыток суицида», – утверждает проф. Деревенски (Derevensky) [22: 166].

Приведём пример типичной истории проблемного игромана, Джерри, 16 лет, который прибыл на лечение.

«Когда мне было 11 лет, я начинал со ставок на спортивные игры. Сначала на футбол, а вскоре я уже ставил на все подряд спортивные игры: баскетбол, бейсбол, футбол и даже теннис. Сначала я преуспевал в этом. Я делал хорошие деньги на этом и говорил себе: «Это неплохо, парень!» Я не мог ждать уже

выхода спортивной страницы в газете каждый день. Я начал искать само место нахождения букмекера. Найти его не составляло труда. Но затем я нашел интернет - гемблинг. Это не могло сравниться со спортивными пари и билетами лотереи. Я просиживал все ночи напролет, заключая пари. Затем начались проблемы в школе. Я тогда думал: «Ну, кому нужна эта школа, у меня столько денег, которые я могу выигрывать без всякого там образования. Учеба для сосунков». Затем я начал проигрывать, я имею в виду, что реально начал проигрывать. Я не мог выиграть хорошее пари, а если даже и выигрывал, то снова вкладывал эти деньги. Я пытался остановиться, но продолжал снова и снова. Это было так, будто компьютер завладел мною. Я «торчал» в нем и день и ночь, пытаясь отбить проигрыши. Мне приходилось красть деньги у родителей, чтобы оплатить счета за Интернет, затем стал использовать номера их кредиток, будто они были мои собственные. Я дошел до того, что стал использовать их электронную почту. Они даже и не догадывались, что я творю, но я твердо знал, что если я скоро не выиграю, они узнают все. Когда кредиторы начали звонить нам домой, все кончилось. Я не мог всегда подходить к телефону, как бы я не пытался. Когда правда вышла наружу, у семьи был долг несколько тысяч долларов. В ту ночь я хотел покончить с собой. Я не мог вынести ту боль, которую я причинил им. Так я оказался здесь».

Вот так, какая-то безобидная игра, как шалость подростка, оборачивается бедой и даже фатальным исходом [45: 112].

Чрезмерная увлеченность Интернетом привела к новому виду аддикции. Проблема интернет - аддикции или патологическое использование Интернета (internet-addiction, pathological internet use) начала обсуждаться сравнительно недавно.

В 1994 г. Кимберли Янг, американский психолог из Питтсбургского университета, разместила на web-сайте специальный опросник. Вскоре она получила почти 500 ответов, из которых 400 были отправлены, согласно выбранному критерию, Интернет - зависимыми пользователями. Она организовала центр психологической помощи страдающим от Интернет-зависимости. В ряде работ, где авторами Янг К., Пратарелли, Шапира (Young K., Pratarelli M, Sharira N.) были выявлены у групп пользователей Интернет признаки зависимости, соответствующие критериям DSM-IV – это бесконтрольность использования, значительное стрессовое воздействие, сопряженность с финансовыми проблемами, социальные и академические трудности [62].

Поведенчески Интернет - аддикция проявляется в том, что люди настолько предпочитают жить в Интернете, что фактически начинают отказываться от своей «реальной» жизни, проводя до 18 часов в виртуальной реальности. Интернет - аддикция – это нехимическая зависимость, т.е. она не приводит к разрушению организма. Но все это захватывает подростка целиком, не оставляя ему ни времени, ни сил на другие виды деятельности, на упорядочение собственной жизни. Если для формирования традиционных видов аддикций требуются годы, то для Интернет-зависимости этот срок резко сокращается.

По данным К. Янг 25% зависимых подростков приобрели аддикцию в течение полугода после начала работы в сети, 58% – в течение второго полугодия, а 17% – вскоре по истечении года. [12]

Зависимость, как правило, замечают родные и близкие пользователя по изменениям в его поведении, распорядке дня. Интернет-зависимость часто трактуется весьма широко. Это зависимость от компьютера, т.е. пристрастие к работе с компьютером (играм, программированию); - «информационная перегрузка», т.е. компульсивная (от англ. compulsive – непреодолимый) навигация по Глобальной сети, поиск в удаленных базах данных; - компульсивное применение Интернета, т.е. патологическую привязанность к азартным играм, сетевым аукционам или электронным покупкам в Интернете; - зависимость от «кибер отношений», т.е. от социальных применений виртуального общения в чатах, групповых играх, телеконференциях, что может в итоге привести к замене имеющихся в реальной жизни друзей виртуальными. К. Янг называет четыре симптома Интернет - зависимости:

1. Навязчивое желание проверить электронную почту;
2. Постоянное ожидание следующего выхода в Интернет;
3. Жалобы окружающих на то, что человек проводит слишком много времени в Интернете;
4. Жалобы окружающих на то, что человек тратит слишком много денег на Интернет [61].

Среди факторов, которые способствуют погружению человека в Сеть, К. Янг выделяет следующие:

1. Недостаток общения в реальном мире. Большая часть Интернет-зависимых «сидит» в Сети ради общения. Они чаще всего используют чаты, e-mail, WWW, телеконференции;
2. Возможность уйти от реальности. На сегодняшний день можно утверждать, что Интернет стал одним из видов «буферной» реальности, предохраняющей личность от прямого соприкосновения с реальным миром; 3.

«Информационный вампиризм». Интернет предоставляет человеку неограниченный доступ к информации [62].

Зависимость от Сети определяется, прежде всего, как отмечает К. Янг: «Суммой потерь в существенных сторонах бытия» [62: 89].

Иногда чрезмерное увлечение Интернетом действительно становится причиной серьезных проблем. Неспособность контролировать пребывание в виртуальных мирах может повлечь за собой увольнение с работы, распад семьи – для взрослых, что затем отразится и на жизнедеятельности ребенка, падение академической успеваемости или исключение из школы самого ребенка.

Eadington W.R. в своей статье «Глобальные уроки по легализации и либерализации гемблинга» ранжирует типы азартных игр на менее опасные и самые опасные:

1. Щадящий или легкий гемблинг – лотереи традиционные и бинго;
2. Казино, находящиеся в местах отдыха;
3. Местные казино и казино на окраине города;
4. Удобный гемблинг – игровые автоматы в барах;
5. Ультра - удобный гемблинг – интерактивное телевидение, мобильный телефон и Интернет [26].

Идингтон (Eadington) определяет Интернет как самый опасный вид гемблинга. «Гемблинг буквально переехал к каждому нашему порогу. Гемблинг в каждом американском доме. Не выходя из своего собственного дома, каждый американец, используя Интернет, может делать ставки, заключать пари при полной анонимности и конфиденциальности», – говорит Янтц (Jantz G.), автор книги «Разворачивай свои столы для гемблинга» [38: 5].

Причины, по которым версии Интернет - игр предпочтительнее реальных казино и прочих игровых заведений: удобство (все под рукой), домашний комфорт, приватность, высокая скорость игры, больше развлечений, безопасность, доступность для любого возраста [27].

Новые виды нехимических зависимостей – игровая и Интернет-аддикции носят разрушительный характер для здоровья подрастающего поколения. Сегодняшняя молодежь не осознает серьезных последствий рискованной игровой активности и компульсивной навигации по Глобальной Сети.

Введение превентивных инициатив по исключению вреда здоровью и жизни поможет молодому поколению стать менее уязвимым к рискованному игровому поведению и неконтролируемому использованию Интернет – ресурсов.

Вопросы для самоконтроля

1. Почему азартно игровую аддикцию американские ученые называют «тихой»?
2. В чем проявляется патологический (проблемный) гемблинг?
3. Почему подростки считают гемблинг безопасным времяпрепровождением?
4. Какие виды азартных игр самые популярные у подростков США и Канады? Почему?
5. Как проявляется Интернет - аддикция?
6. Какие факторы способствуют погружению человека в Глобальную Сеть?
7. Почему Интернет, по мнению Идингтон (Eadington W.R.), является самым опасным видом гемблинга для подростков?

3. ЭТИОЛОГИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ АЗАРТНО-ИГРОВОЙ И ИНТЕРНЕТ АДДИКЦИИ У ПОДРОСТКОВ ЗА РУБЕЖОМ

В американской педагогике эквивалентом термину «подросток» является дефиниция «тинэйджер». Это понятие сравнительно новое, и появилось оно в выпуске «Читательского путеводителя по периодической литературе» за 1943-45 годы, в США, впоследствии стало широко использоваться в повседневном общении. От англ. (teenager) – тинэйджер - неуправляемый, неисправимый, аморальный дикарь, юный правонарушитель.

Маргарет Мид (Margaret Mead), известный антрополог, против употребления этого слова, применительно к молодым людям с 13 до 19 лет: «ведь тинэйджеры бывают самыми разными: некоторые поглощены учебой, интеллектуальны, многие обладают спокойным характером». Поэтому она советует этот возраст с 13 до 19 лет называть adolescent – незрелый, молодой, т.е. подросток.

Подростковый период в западной культуре, а именно в США, определенный отрезок жизни между детством и юностью, постоянно удлиняется, и полного согласия по поводу сроков его начала и завершения нет. Под определение подростка в США попадают только те, кому от 13 до 19, т.е. те лица, которые в глазах закона не являются взрослыми. В большинстве штатов таковыми считаются лица, не достигшие 18 лет. Однако юридические права 18-летних весьма запутаны и варьируются в каждом штате.

26-я Поправка к Конституции США дала 18-летним молодым людям право голоса, а в некоторых штатах их могут привлечь к судебной ответственности. В одних магазинах и банках им разрешается получать кредит на свое имя, а в других придется сначала обзавестись письменным поручительством родителей, несмотря на то, что по закону эти юные граждане уже несут ответственность за свои долги. В настоящее время в большинстве штатов алкогольные напитки продаются лицам, достигшим 21 года. В штате Колорадо они могут жениться без согласия родителей, уйти из семьи в возрасте 16 лет, но все равно не получают всех юридических прав до достижения 21 года. [4]

Следствием подобной путаницы является то, что невозможно точно установить, когда же подростки в США становятся взрослыми в полном смысле этого слова. Из-за того, что приходится ждать слишком долго приобщения к миру взрослых, а подростки не хотят ждать, происходят разного рода нарушения многих норм жизни.

Многие исследователи, Шеррод, Хаггерти, Фезерманн (Sherrod, Haggerty, Feathermann), подразделяют подростковый период на две составляющие: ранний

подростковый возраст (обычно от 11 до 14 лет) и старший подростковый возраст (от 15 до 19 лет). Такой подход помогает более точно сориентироваться, о каком этапе жизни молодого человека идет речь.

В этой лекции мы попытаемся выявить причины возникновения игровой и Интернет - аддикций у подростков, принимая во внимание существующие в американской литературе по психологии подходы для изучения молодых людей с 11 до 19 лет:

1. Биологический, где изучается процесс полового созревания и физического роста;

2. Когнитивный подход, где выявляются изменения в мышлении подростка и влияния на его поведение;

3. Психосексуальный подход, где исследуется развитие эмоциональной и личностной сфер, включая становление самосознания, самоуважения, принятие своего пола и индивидуальности, а также психическое здоровье и последствия стресса, сексуальные пристрастия, сексуальное поведение и половое воспитание подростка;

4. Социальный подход включает в себя проработку проблем социального развития, взаимоотношений подростков друг с другом, с окружающими. Принимается во внимание подростковый социум, взаимоотношения с родителями, тип семьи, этнические и расовые группы, а также психосоциальные проблемы, в том числе и игровые.

Многие взрослые озабочены тем, что сегодня все подростки – трудные, шумные, вульгарные, невоспитанные, аморальные, неблагодарные, безответственные, неразборчивые в сексуальных связях, неопрятные, непослушные и ленивые. Подобный набор прилагательных обычно считается точным описанием подростка. В действительности же они лишь отражают стереотип - слишком общий, чересчур упрощенный образ представителей этой возрастной группы.

Как и взрослые, подростки отличаются по характеру и поведению, чрезвычайно сконцентрированы на самих себе, с другой стороны, способны и на впечатляющие проявления альтруизма. Их внимание может легко переключаться с предмета на предмет, однако они могут сидеть часами, сосредоточившись на том, что им действительно интересно. Они иногда кажутся бесчувственными и невнимательными к другим, но, когда вы меньше всего ожидаете этого, они могут продемонстрировать свою любовь и готовность помочь. И в этой непредсказуемости выражается весь подростковый период.

Подобные колебания позволяют индивидууму, так или иначе, выбрать свой путь в жизни, приблизившись к миру взрослых.

На какие же ценности ориентируются сегодняшние американские подростки? Было установлено, что в Америке, начиная с 60-х годов XX века, юноши и девушки все меньше и меньше осуждают эгоизм и обман. Эта тенденция отражает и возросшую меркантильность молодежи 80-х годов XX века. Не исключено, что на нее оказало сильное влияние большое количество проявлений коррупции в политике и бизнесе и те материальные трудности, с которыми молодым людям приходится сталкиваться. Все это могло привести к терпимости по отношению к обману ради денег, к эгоистическому и безответственному поведению. Однако следует отметить, что при изучении ценностной ориентации подростков конца XX века проведенный опрос показал, что из 200 опрошиваемых 63% полагали, что в будущем главным источником удовлетворения для них будет семья, а на второе место они поставили работу.

В конце XX века при опросе учащиеся школ говорили о своем желании сделать карьеру в самых разных областях, начиная от певцов и заканчивая археологами, многие подчеркивали свое стремление к материальному достатку: «мне бы хотелось иметь много денег, я хочу быть очень богатым». Другие сообщали, что хотят быть очень привлекательными и популярными. [5]

С целью изучения ценностной ориентации подростков учеными Адлером и Кларком в 1991 г. было проведено исследование, объектом которого стала литература, привлекательная для юных. Из книг, представленных на присуждение медали Ньюбери за выдающийся вклад в американскую литературу для детей, учёные выбрали десять, которые были адресованы подросткам 11-13 лет. Анализ характеров вымышленных героев показал, что всем им свойственно чувство коллективизма, общности с другими людьми.

Есть доказательство тому, что в 90-е годы XX века юношеский идеализм и озабоченность социальными проблемами оставались все еще актуальными, но в целом политическая активность молодежи явно снизилась. Молодых людей больше беспокоили проблемы загрязнения окружающей среды. [5]

Опрос 446 выпускников средних школ Среднего Запада США показал, что 75% из числа самых серьезных проблем 80-х годов XX века называли пять: наркотики, загрязнение окружающей среды, голод, угрозу ядерной войны и бедность. При опросе выпускников в начале 90-х годов XX века были названы еще шесть проблем: ядерные испытания, обычные войны, правительственная коррупция, низкий уровень системы образования, различные болезни, расовая дискриминация. Хотя практически все старшеклассники осознавали значимость

перечисленных проблем, только немногие из них считали, что могут каким-то образом помочь в их разрешении. Большинство же подростков просто уходят от сложностей жизни, чувствуя себя бессильным что-либо изменить.

Наблюдая за современными подростками, исследователи Бахман, Джонстон, О'Мэлли (Bachman, Johnston, O'Malley) выявили, что некоторые из них циничны и подозрительны по отношению к другим людям, только четверть старшеклассников средней школы считали, что людям можно верить. Имеются серьезные причины для такой недоверчивости: каждый шестой подросток сообщил, что ему угрожали с применением оружия, каждый четвертый подвергался оскорблениям.

Современная американская молодежь смотрит в будущее без особого оптимизма. Пессимизм в наши дни более распространен, чем десятилетия назад. Больше половины выпускников школ согласились с мнением, что в ближайшие 5 лет положение на планете будет только ухудшаться, треть пророчили подобный спад, и конкретно, в США. Однако по отношению к своему будущему и жизни подростки весьма оптимистичны. Девять из десяти старшеклассников считали, что их жизнь изменится к лучшему, и лишь один из тридцати пяти думает, что все станет еще хуже. Для подростков весьма характерно относиться оптимистично к своему будущему и жизни и пессимистично – по отношению ко всему остальному.

Согласно одному из стереотипов все подростки находятся в состоянии конфронтации с родителями и их ценностями. Но это не так. Далсимер (Dalsimer, K.) пишет об этом так: «Вполне естественно, что, начиная с периода полового созревания, родители перестают быть для своих детей первичными объектами любви. Такой разрыв – одна из наиболее болезненных, но также и одна из важнейших психологических задач юности». [5]

Однако существует разница между становлением эмоциональной независимости подростков и неприятием ими родителей и родительских ценностей. Опрос 6000 подростков десяти национальностей показал, что лишь немногие из них испытывают отчужденность по отношению к родителям. Только 7% американских подростков сказали, что им кажется, будто родители стыдятся их, или, скорее всего, будут разочарованы ими в будущем. Около 13% говорили, что их мать недостаточно хороша, и 15% – что их отец недостаточно хорош.

Обширный опрос 1500 учащихся 7-12 классов продемонстрировал, что многие подростки не имеют ничего против родительских ценностей. В восьми вопросах, которые чаще всего вызывают проблемы – наркотики, образование,

работа, политика, выбор друзей, религия, секс и стиль одежды – явное большинство подростков согласилось с представлениями своих родителей.

Можно сделать вывод, что подростки в большинстве своем все еще направляемы родителями и разделяют их ценности. Следовательно, интересы родителей легко становятся интересами подростков.

Подростки с патологическими игровыми аддикциями, чаще всего это юноши, начинающие свою гемблинговую активность со средней ступени обучения в школе и, как правило, имеют родителей с большим игровым стажем. Эти выводы подтверждаются исследователями Говони, Уинтерс, Карлсон, Мур (Govoni, Winters, Carlson, Moore).

Но также очевидно, что подростки могут не соглашаться с родителями по поводу наиболее важных жизненных ценностей – особенно в начале взросления, это выбор друзей, секс и одежда. Большинство подростков не любят помогать родителям в уборке по дому и вокруг него, но с охотой трудятся на рабочих местах вне дома. Вот типичный пример жалобы отца на то, что сын совсем не помогает ему в уходе за территорией вокруг дома: *«Он никогда ничего не делает. Он будет лежать на диване, и наблюдать за работой матери, и по своей воле никогда палец о палец не ударит».*

Каждый третий/четвёртый ученик старших классов где-нибудь подрабатывает в свободное от учёбы время. В этом они находят поддержку у родителей, преподавателей и специалистов.

С благословения общества американская молодежь начала трудиться. Из числа старшеклассников одна треть юношей и одна четверть девушек работает, по меньшей мере, 20 часов в неделю. Трудовая деятельность подростков не всегда ведет к снижению успеваемости в школе, однако исследования Бахман, Шуленберг (Bachman, Schulenberg) показывают, что работающие подростки выбирают менее требовательных преподавателей, менее сложные курсы. Они чаще, чем их неработающие одноклассники прибегают к уловкам на контрольных работах и экзаменах. Работа подростков ведет к различным отклонениям в их школьных делах. В частности, среди подростков, работающих более 20 часов в неделю, выше процент случаев правонарушений и употребления наркотических веществ, а также заключений различных пари на деньги. Наличие денег является стимулом к азартным играм.

Как показал опрос молодых людей г. Техаса в возрасте от 13 до 17 лет, самыми предпочтительными видами гемблинга среди девочек являются лотереи, игровые автоматы и бинго. Мальчики предпочитают игру в покер, кости,

орлянку, заключение пари на результат спортивных соревнований или игры на ловкость, например, боулинг или видеоигру.

Современный шестнадцатилетний подросток зарабатывает от 250 долларов в неделю. Наличие в его карманах приличных сумм делает его независимым от своих родителей.

В своем исследовании Бахман, Шуленберг (Bachman, Schulenberg) выявили связь между интенсивностью работы подростка и возникновением у него проблем с поведением. Интенсивная работа увеличивает вероятность недосыпания, неправильного питания, отсутствия времени для занятий и отдыха – это способствует появлению у части подростков проблем с поведением: они могут начать курить, употреблять алкоголь, наркотики, совершать правонарушения, ссориться с родителями. То же самое исследование установило, что по мере того, как растет нагрузка на работе, понижаются удовлетворенность подростка своей жизнью и отдыхом, а также самооценка.

На развитие подростков в значительной степени влияет общество, в котором они растут. Именно в обществе юные учатся налаживать отношения с окружающими, приспосабливаться к различным ситуациям и бороться с возникающими трудностями.

Общественные структуры и управление могут, как помочь подросткам удовлетворить свои потребности, так и создать новые проблемы, стимулируя рост напряжения и разочарованности.

Как показывают исследования Филип Райс (Philip Rice), семь основных сторон жизни влияют на подростков: 1) технические и социальные изменения, 2) урбанизация и рост пригородов, 3) меркантильность и бедность, 4) средства массовой информации, 5) социальная и эмоциональная напряженность, 6) разлад в семье, 7) жизненные события и связанные с ними стрессы.

Остановимся подробно на социокультурном аспекте, который значительно влияет на современных подростков.

Технический прогресс влечет за собой изменения в социальной жизни. Ограничения, нравы, социальные стандарты и условия жизни меняются столь стремительно, что приводят к стрессу, конфликтам, к тревожному состоянию в жизни молодых людей. Когда подростки сталкиваются с изменяющимися, противоречивыми идеями и ценностями, то ощущают, как эти перемены давят на них, они пытаются объяснить их для себя. Одним из результатов такого положения дел является духовный вакуум, в котором подросткам трудно найти себя. У некоторых подростков такие болезненные душевные переживания

приводят к неврозам: они теряют веру в свои силы, ощущают невостремованность, опустошенность.

Технологический прогресс и сложности социальных отношений продлевают период зависимости подростков от своих родителей. Становится все трудней получить высшее образование и хорошо оплачиваемую работу. Многие профессии требуют высокого технического уровня и более длительной подготовки, поэтому период зависимости от родителей удлинняется. Число молодых американцев в возрасте от 18 до 24 лет, проживающих вместе с родителями, по сравнению с 1970 г. возросло на 26%. Как результат – отсроченная независимость и зрелость.

У подростков есть один из главных способов ухода от реальности – компьютерные видеоигры. Полностью погружаясь в игру и достигая в ней определенных успехов, подросток реализует, таким образом, виртуально (от англ. virtual – мнимый) большую часть имеющихся потребностей и игнорирует остальные. Именно ролевые компьютерные игры (RPG) дают больше всего возможностей для реализации потребности в принятии роли компьютерного героя и ухода от реальности. В таких видах игр, как «квесты» (от англ. quest – поиск приключений) происходит отождествление себя с компьютерным персонажем. А в стратегических играх играющий может выступать в роли командира спецназа, главнокомандующего армиями, или даже самого Творца. Роль не задается конкретно, а воображается самим играющим. Уйти в такую игру «с головой» больше шансов у подростков, которые хотят реализовать свою потребность в доминировании и власти. Время, проведенное за игрой, не делает его сильнее и успешнее в реальной жизни. Потому, «выныривая» из виртуального мира в реальный, подросток испытывает дискомфорт, ощущает себя слабым и незащитным в агрессивной среде. И желает, как можно скорее вернуться туда, где он «победитель», - утверждает профессор А. Маслоу (A. Maslow).

Все это совершенно безвредно до тех пор, пока не угрожает здоровью физическому либо психическому. Для психического здоровья самая большая опасность компьютерных игр заключается в возникновении зависимости.

На наш взгляд, одна из очень серьезных причин возникновения Интернет - аддикции – одиночество. Одна девочка-подросток определила это так: - *«Я по-настоящему одинока. Мои родители работают и редко бывают дома. Брат старше меня на шесть лет, поэтому у нас очень мало общего. Если бы у меня не было Интернета, мне было бы ужасно скучно».*

Подростки испытывают чувство одиночества по целому ряду причин. Кому-то трудно разобраться, как следует вести себя с окружающими, приемлемо ли то, или иное поведение, как реагировать на различные ситуации. Кто-то имеет заниженное представление о собственной персоне и очень болезненно реагирует на критику в свой адрес. Из-за боязни быть отвергнутым, такие подростки стараются не совершать ничего, что могло бы привести их в смущение. Подросткам, склонным испытывать чувство подавленности и тревогу, трудно установить с кем-либо близкие отношения. Кто-то привык никому не доверять и не ждет от окружающих ничего хорошего. Как следствие, такие подростки избегают эмоциональных контактов и близости, чтобы никто не мог воспользоваться ими в своих интересах. Весьма трудно наладить дружеские отношения тем, кто был лишен родительской поддержки. Если подросткам кажется, что дружба несет в себе больше опасностей, чем выгод, у них появляются трудности при установлении содержательных отношений. Перенаселенность городов за счет пополнения их сельскими жителями, затруднила близкие отношения людей, сделала их более разобщенными. В городе с миллионным населением человек чувствует себя изолированным и одиноким. Встречаются городские средние школы, насчитывающие до 5 тысяч учащихся. В таких условиях молодой человек не может найти себя, обрести чувство принадлежности к какому-нибудь сообществу. Урбанизация разъединяет членов семьи. Дом, школа и место работы родителей могут находиться далеко друг от друга. Подростки утром садятся в школьный автобус и на протяжении всего дня не видят своих родителей. Членам семьи практически не удается выкроить время, чтобы побыть вместе. Урбанизация создает массу социальных проблем: перенаселенность, бедность, трущобы, преступность и прочие трудности, сопутствующие городской жизни. Подростки пытаются избавиться от чувства одиночества различными способами.

В 80-90 гг. XX века, когда еще не было Интернета, одни ставили цели и погружались в дела, занимались спортом, другие уходили в религию или обращались к психологам. Интернет виртуально открыл дверь к новому образу жизни. Он дает доступ к огромному потоку информации, коммуникации, развлечениям и самовыражению.

Например, Чаты дают возможность общаться в режиме реального времени. Важным элементом общения по сети является анонимность и возможность выступать в роли, невозможной при обычном общении в реальной среде. Такая коммуникация дает возможность индивидууму менять роли, входя в Чат или на форум под разными именами, и создавать различные виртуальные

образы, что позволяет отрабатывать коммуникационные навыки и стратегии. Привлекательным в данном процессе является то, что при этом совершенно теряется фактор расстояния, общение не требует личного знакомства, и, как правило, не предполагает его возникновения вне Сети, что снимает целый ряд психологических барьеров, позволяет высказываться в соответствии со своими взглядами, дает неограниченную возможность самовыражения в диалоге.

«Моя жизнь в сети и реальная жизнь отличаются. Меня никто не знает в сети, и я чувствую себя более свободной в своих высказываниях. Я говорю то, что в реальной жизни никогда бы не осмелилась сказать. Это более комфортная и менее стрессовая среда обитания для меня». Таково общее мнение девочек-подростков от 13 до 18 лет, которые были опрошены учеными Берсон, М. Берсон, Афтаб (Berson, M. Berson, Aftab) Департамента по изучению здоровья семьи и детства университета Флориды. Их исследование выявило тот факт, что подростки считают пребывание в киберпространстве психологически более комфортным и безопасным. [5]

Сегодняшняя американская молодежь повзрослела в условиях резкого контраста материальной обеспеченности. Молодые люди становятся все меркантильнее. В последние годы наблюдается обесценивание подлинных ценностей таких, как стремление к самовыражению или необходимость творчества, реализация способностей или желание работать с людьми, чтобы помогать им. Эти подлинные ценности подменяются такими, как важность престижной должности и чувство защищенности, основанное на обладании деньгами. Старшекласники хотят зарабатывать много денег – больше, чем их родители. Те взрослые американцы, которые оказываются неспособными к борьбе за деньги, статус и престиж, становятся по сравнению с другими беднее, чем когда-либо. Дети, воспитывающиеся в таких семьях, чувствуют себя покинутыми и отвергнутыми. Подростки из очень бедных семей (составляют 12% от всего населения) часто происходят из семей цветного населения или многодетных семей. Они не принимают активного участия в жизни школы, их редко избирают на руководящие должности. Таких детей считают «неудачниками», что приводит их к уходу в себя и изоляции, или к девиантному поведению и бунту. Чтобы достичь определенного статуса в коллективе, такие молодые люди нередко прибегают к правонарушениям. Они борются за свое место (идентичность) и иногда попадают в число проблемных, т.е. группу риска, только потому, что общество, так называемого среднего класса, их отвергает.

В семьях с низким социоэкономическим статусом между родителями и подростками складываются менее близкие отношения, чем в семьях среднего

класса; в то же время у таких подростков формируются более тесные и устойчивые связи со сверстниками. Подростки, невысоко оценивающие своих родителей и имеющие низкую самооценку, склонны, в большей степени, ориентироваться на сверстников, чем те, кто высоко ценит родителей. Этот факт имеет как минимум два объяснения. Подросток понимает, что низкий личный статус является следствием невысокого общественного положения его семьи. Ведь его родители – не врачи, не учителя, не предприниматели: они «никто». Такой подросток может завоевать положение лишь во взаимоотношениях с друзьями, стараясь быть «круче», развязнее, сексуальнее, забавнее или отважнее других. Мальчики-подростки, чьи отцы неадекватно справляются со своей ролью, особенно нуждаются в одобрении сверстников и хотят, чтобы их считали «хорошими парнями».

Одной из причин появления молодежных компаний является стремление удовлетворить подростковую потребность в статусе, идентичности и признании. Конкретные группы формируются на основе этнической идентичности, общности цели и по месту жительства. Средствами достижения их статуса и признания становятся разные асоциальные проявления, в том числе и гемблинг. Коллектив сверстников занимает место семьи и становится основной референтной группой подростка.

Вторая причина, по которой подросток с низким социоэкономическим статусом ориентируется больше на сверстников, чем на родителей, заключается в том, что они нуждаются в защите. Взрослые не способны создать для них достойные материальные, а возможно, и психологические условия. Они обращаются к своим сверстникам за психологической защитой, взаимной безопасностью и эмоциональным удовлетворением.

«Если авторитетный ровесник показывает свою осведомленность и продвинутость в использовании Интернета или удачливость в гемблинге, то это становится моделью для повтора его поведения сверстниками», - констатирует Гриффитс, М. (Griffiths, M.) [5]

Наличие собственных денег дает возможность молодым людям проводить свободное время так, как им хочется. Некоторые используют свой досуг в погоне за наслаждениями. Это особенно касается детей из высших слоев общества, у которых нет нужды в подработывании. Проблема свободного времени важна для всех без исключения подростков вне зависимости от того, работают они или нет, и к какому классу принадлежат их родители.

Ответственность за то, что нынешнее поколение вырастает готовыми потребителями, во многом лежит на средствах массовой информации.

Сегодняшние подростки растут в атмосфере прессинга рекламы. Согласно статистике 1993 г. 99% американских семей имели телевизоры, 77% – видеоманитофоны, в 1990 г. в домах американцев было уже 15 миллионов персональных компьютеров. На сегодняшний день 87% американцев имеют в доме подключение к Интернет.

Сегодняшняя молодежь буквально атакуется информацией, которая воздействует на чувства так же, как и на разум. Перед их глазами год за годом непрерывным потоком проходит череда сцен насилия и беспорядка во всем мире: убийства или покушения на национальных лидеров, взрывы в посольствах, терроризм в мировом масштабе, во многих странах не утихают войны. Как влияют на подростков непрерывно демонстрируемые по телевидению и в прессе сцены насилия? На этот вопрос ответили в своем исследовании Уилкинс и Льюис (Wilkins и Lewis). [5]

Опрос, проведенный среди подростков 11-16 лет, показал, что на первое место списка самых стрессовых ситуаций юноши и девушки вынесли экзамены, на второе – собственную смерть (они отмечали, что боятся попасть в автокатастрофу, утонуть, умирать медленно), угрозу ядерной войны юноши поместили на третье место. Опасность заразиться СПИДом девушки поместили на третье место, юноши – на пятое. Школу как источник тревог все подростки поместили на четвертое место.

В исследовании Харпер и Маршалл (Harper и Marshall) 201 подросток в возрасте от 14 до 16 лет заполнял проблемную анкету и проходил тест по шкале самооценки Розенберга. Как мальчики, так и девочки указали на то, что им непросто адаптироваться к учебе в школе.

На самооценку девочек оказывали влияние две проблемные области – здоровье и физическое развитие, а также дом и семья. Наличие проблем в любой из этих областей сказывалось на самооценке, значительно снижая ее. Зависимость между низкой самооценкой и проблемами со здоровьем и физическим развитием в какой-то степени отражает тот факт, что девочкам-подросткам чрезвычайно трудно соответствовать образу идеального женского тела, который предлагают средства массовой информации. Подросткам, имеющим физические недостатки или негативный телесный образ Я, труднее сформировать положительную Я-концепцию и самооценку, чем подросткам со средними внешними и физическими данными (Koff, Rierdan, Stubbs). [5]

Влияние на самооценку девочек семейных, домашних трудностей объясняется тем, что родители гораздо сильнее ограничивают их свободу по сравнению с мальчиками. Самооценка же мальчиков зависит от одной

проблемной области – социальных и психологических отношений. Таким образом, на самооценку девочек и мальчиков влияют различные типы проблем. (Josephs, Markus, Tafarodi). [5]

При обследовании 2154 старшеклассников из штата Северная Дакота (в возрасте от 14 до 19 лет) обнаружилось, что чем больше в жизни подростка было отрицательных событий, тем ниже уровень его самооценки. (Youngs, Rathge, Mullis). [5]

Некоторые эмоциональные стрессы подростков связаны не с общественными, а с внутрисемейными отношениями. В настоящее время в США необычайно высоко число разводов. Развод родителей может по-разному воздействовать на подростка. Некоторые ощущают свою вину в том, что родители разошлись. Но иногда развод воспринимается почти как облегчение после конфликтов, скандалов, материальных трудностей.

С психологической точки зрения стресс приводит к плохому настроению и чувству неуверенности; длительное его воздействие может закончиться нервным срывом, и немалую ответственность за это несут социальные стрессы.

Подростков необходимо оберегать от воздействия сильных социальных стрессов. Для этого, прежде всего, надо ставить перед подростками чёткие цели и подсказывать конструктивные выходы из создавшихся ситуаций. Если такие конструктивные выходы найдены не будут, то в ответ на социальный стресс молодые люди, либо начнут реагировать гневом и возмущением (например, актами вандализма), либо самоустраняться.

Саморазрушительное поведение (потребление наркотиков, алкоголизация, азартно - игровая активность и погружение в Сеть – следствие ощущения собственной бесполезности и отчаяния. [6]

Вопросы для самоконтроля

1. Какая возрастная группа в США именуется «подростками»?
2. Какие подходы для изучения подросткового возраста существуют в американской психологической литературе?
3. На какие ценности ориентируется сегодняшняя американская молодежь? Российская молодежь?
4. Какие стереотипы в отношении подростков существуют на сегодняшний день в США? В России?
5. Как трудовая деятельность отражается на академической успеваемости и повседневной жизни подростков в США? в России?

6. Какие виды гемблинга предпочитают подростки в США и почему? Какие виды азартных игр предпочтительны у российских подростков?
7. Как влияет общество и технический прогресс на развитие подростков?
8. По какой причине подростки стремятся уйти в «виртуальный» мир?
9. Какие компьютерные игры создают риск возникновения аддикции? Почему?
10. Как влияют средства массовой информации на формирование убеждений и жизненных ценностей у подростков? Приведите примеры из жизни.

4. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ПРОФИЛАКТИКЕ АЗАРТНО-ИГРОВОЙ АДДИКЦИИ У ПОДРОСТКОВ: ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ

Принимая во внимание тот факт, что азартно-игровое поведение проявляется рано, как правило, в 9 - 10 лет, дети в возрасте от 9 до 17 лет представляют главную возрастную группу для профилактики игровой зависимости.

Исследователи данной проблемы, (Derevensky, Gupta, Klein, Ladouceur, Lesieur, Stinchfield, Winters), считают, что начинать превенцию гемблинга надо со средней ступени обучения, а школа является главной средой, где дети разного возраста и из разных социально-экономических слоев общества доступны для профилактики.

Термин «превенция» среди профессионалов, занимающихся психическим здоровьем, рассматривается как попытка, которая предотвращает наступление определенного проблемного поведения и способствует существенному улучшению результатов (Luthar, Cicchetti and Becker).

Для эффективных результатов программ по превенции, нацеленных на снижение проблем, связанных с азартными играми, Azmir, Gupta, Derevensky, Werner, Smith предлагают взять за основу понятие «жизнестойкости».

Жизнестойкость рассматривается как динамический процесс, сопровождающийся позитивной адаптацией внутри среды с неблагоприятными жизненными факторами. Жизнестойкость не является каким-то фиксированным атрибутом, может варьироваться в зависимости от неблагоприятных факторов среды, встречающихся в период развития подростка. Жизнестойкость является защитным механизмом, который работает в присутствии стрессовых факторов.

Стресс и депрессия являются серьезными проблемами для многих подростков. Исследования, проведенные Гарфинкель, Хоberman, Парсонс, Уокер (Garfinkel, Hoberman, Parsons, Walker) в 1996 г. в штате Миннесота, США, выявили стрессовые события, которые испытывают подростки, как справляются они со стрессом и указали факторы риска для тех молодых людей, которые подвержены стрессу, депрессии и саморазрушающему поведению.

Было изучено поведение 4300 школьников средних и старших классов в 52 городских районах штата Миннесота, из них 61% школьников не был подвержен депрессии и, казалось, что они справляются со своими проблемами конструктивными способами, но 39% страдали от средней до тяжелой форм депрессии. Такие подростки очень часто зависят от пассивного или негативного поведения в попытках справиться с проблемами.

Стресс характеризуется чувствами напряжения, фрустрации, озабоченности, изоляции, которые длятся от нескольких часов до нескольких дней. Депрессия протекает намного дольше и серьезнее. Она характеризуется более экстремальными чувствами: ощущением безнадежности, изоляции, печали, беспомощности, и длится от двух недель и дольше.

Было выявлено в этом исследовании, что 9% старшеклассников находились в сильной депрессии, а это означало, что они находились под воздействием фактора риска, который вел к суициду. Примерно 6% школьников доложили, что у них были попытки суицида за последние 6 месяцев до исследования. Исследователи предоставили список 47 обычных жизненных событий и попросили этих школьников указать те, которые они испытали в последние 6 месяцев и которые являются «плохими», по их мнению. Ответы указали на то, что эти школьники испытали в среднем два негативных события за последние 6 месяцев. Вот самые широко распространенные негативные события для подростков:

1. Разрыв отношений с подругой/ другом;
2. Постоянные ссоры с родителями;
3. Несчастье с братом/сестрой;
4. Нарастающие ссоры родителей между собой;
5. Изменение финансового статуса родителей;
6. Серьезная болезнь или травма члена семьи;
7. Несчастье с одноклассником;
8. Несчастье с родителями.

Это самые главные события, которые оказывают серьезное влияние на подростка в школе и дома. Подростки негативно относятся к конфликтам и потерям. К потерям может относиться что-то конкретное, например, потеря друзей, денег, а могут относиться такие понятия, как уважение, дружба, самооценка, любовь.

В результате опроса 60 подростков Уокер (Walker) выявил, что главным источником напряжения и несчастья для подростков и их друзей были: - отношения с друзьями и семьями, - чувство давления со стороны семьи из-за неоправданных ожиданий, - давление в школе со стороны учителей и тренеров из-за несоответствующих ожидаемым ими результатов, - финансовый прессинг, - трагедия в семье или у друзей.

Подростки реагируют на стрессовые события по-разному, одни делают что-то расслабляющее, например, прослушивают музыку, пытаются принять свое собственное решение, другие просматривают телевизионные программы, или

ищут поддержку у друзей, стараясь быть ближе к людям. Эти виды поведения характерны для подростков, которые пытаются стать независимыми, стараются взять ответственность на себя. Они в стрессовой ситуации чаще обращаются к друзьям и семье за поддержкой, т.е. находят внутренние или внешние ресурсы, чтобы справиться с негативными жизненными событиями. Но для других подростков такие события имеют тенденцию накапливаться, и стресс становится невыносимым, чтобы справиться с ним.

Депрессия может играть огромную роль в подростковом самоубийстве. Некоторые способствующие факторы включают:

Расстройства пищевого поведения

Наркомания

Сексуальное насилие/изнасилование

Развод родителей

Травма

Финансовые бытовых проблем

Травля

Социальное отторжение

Гнев/вины

Разрыв отношений

Болезни

Инвалидность/деформаций

Насилие в семье

Академические неудачи в школе

Одиночество

Чувство, что тебя неправильно понимают

Неуверенность

Экстремальные перепады настроения

Потеря любимого человека

Психические расстройства например большое депрессивное расстройство, биполярное расстройство, дисморфофобия и шизофрения.

По данным Национального института психического здоровья, самоубийство считается второй по значимости причиной смерти подростков в возрасте от 10 до 14 лет и третьей по значимости причиной смерти лиц в возрасте от 15 до 25 лет.

Существует корреляция между использованием социальных сетей и ростом психических заболеваний и подростковых самоубийств. Недавние исследования

показывают, что существует связь между использованием платформ социальных сетей и депрессией или тревогой. Недавний национальный опрос 1787 молодых людей изучал использование 11 различных платформ социальных сетей. Опрос показал, что подростки, которые использовали от 7 до 11 платформ, в три раза были подвержены риску депрессии или тревоги. Депрессия - одна из ведущих причин самоубийств. Еще одна проблема подростков и социальных сетей - киберзапугивание. Когда подростки находятся в социальных сетях, которые могут говорить все, что хотят, о ком угодно, и они не чувствуют каких-либо последствий за свои действия. Им не нужно смотреть своим жертвам в глаза и видеть боль и мучения, которые они причиняют. Связь между кибербуллингом (запугиванием) и подростковым самоубийством является одной из причин, по которой люди пытаются ввести уголовную ответственность за кибербуллинг. В 2011 году Центр по контролю заболеваний США показал, что 13,7% подростков, сообщивших о кибербуллинге, пытались покончить жизнь самоубийством.

Внутреннее исследование Facebook показало, что 13,5% девочек-подростков говорят, что Instagram усугубляет мысли о самоубийстве.

В изучении поведения подростков штата Миннесота было обнаружено, что те подростки, которые доложили о своих попытках суицида, имели за последние 6 месяцев пять «плохих» событий в своей жизни.

Действия исследуемых подростков в ответ на стресс были разными. Одни демонстрировали злость и разрядку напряжения путем агрессивных высказываний или антисоциальных поступков, в том числе и гемблинга. Другие избегали общения и показывали пассивность, пили спиртное, курили, использовали предписанные доктором успокоительные таблетки, чаще, чем обычно, спали, читали, бесцельно ездили на машине по городу, плакали, не были расположены к тому, чтобы что-то делать вместе с семьей или следовать правилам и просьбам родителей.

Предрасположенность, стрессоры, поведение сливаются вместе, образуя сложную картину подростка с рискованным поведением, которое ведет к депрессии и, соответственно, к деструктивному поведению. Импульсивное поведение, навязчивые идеи или необоснованные страхи, агрессивное или антисоциальное поведение, изоляция, отчужденность, уход из семьи, плохие навыки общения, чувство вины или уродства, самобичевание, чрезмерная усердность в обучении могут сигнализировать, что подросток имеет серьезные проблемы. Вот почему очень важно, чтобы члены семьи, школьные психологи, учителя, социальные работники могли распознать, что что-то случилось с данным подростком и вовремя предотвратить рискованное поведение.

Жизнеутверждающая литература имеет много примеров о молодых людях, которые оказались более стойкими перед превратностями судьбы, перед лишениями, стрессами, чем другие. Это является неизбежным фактом, что все индивидуумы оказываются перед лицом стрессовых жизненных ситуаций, и подростки, также, как и взрослые, имеют различное адаптивное поведение, и часто находят уникальные пути и способы справиться с ними.

Жизнестойкая молодежь способна более эффективно справляться со стрессовыми ситуациями теми способами, которые дают возможность выработать соответствующее адаптивное поведение, придерживаться его и стать компетентным взрослым человеком.

Согласно Мастен, Бест (Masten, Best), жизнестойкость может проявляться в трех видах:

- 1. Подросток демонстрирует лучший результат, чем ожидалось;*
- 2. Подросток поддерживает позитивное адаптивное поведение, несмотря на стрессовое событие;*
- 3. Подросток демонстрирует способность выйти психически здоровым из травмирующей ситуации.*

Для программы по превенции проблемного поведения, связанного с игровой зависимостью, Джекобс (Jacobs) советует брать во внимание первые два вида, т.к. третий как раз является источником развития разного рода аддикций, т.е. демонстрирует неспособность справиться со стрессовой жизненной ситуацией.

Так как Программа по профилактике азартно-игровой аддикции среди молодежи раскрывает жизнестойкость в качестве главной цели, она предполагает необходимость четко представлять образ подростка, который смог преодолеть превратности судьбы, например, проживая в семье проблемных игроков-родителей, пройдя через эмоциональные испытания, стал компетентным, здоровым взрослым человеком.

Исследователи Браун, Бенард (Brown, Benard) предлагают позитивный образ, который включает следующие характеристики: способность теоретически мыслить и вырабатывать решения проблем, осуществлять гибкость в коммуникации со сверстниками и в отношении асоциального поведения, проявлять автономию, предполагающую самоконтроль и самодисциплину, осознавать свои цели в жизни и уметь ориентироваться на успех и оптимизм. Бенард (Benard) считает, что *«мы все родились с врожденной способностью к устойчивости к трудностям в жизни, с помощью которой мы можем*

развивать социальную компетентность, навыки решения проблем, критического мышления, самостоятельность и целеустремленность».

По мнению Комер, Эдмондс (Comer, Edmonds), социальная компетентность включает в себя такие качества, как отзывчивость, гибкость, сопереживание; коммуникативные навыки, а также чувство юмора.

К навыкам урегулирования проблем относится способность планировать, быть изобретательным в поисках помощи от других, мыслить критически, творчески и вдумчиво.

В развитие критического мышления входит понимание структуры угнетения, будь то алкоголик-родитель, неотзывчивое школьное окружение или расистски настроенное общество, и выработать стратегии по преодолению их влияния.

Проявление автономии означает способность действовать самостоятельно и осуществлять определенный контроль над своей средой с чувством собственного достоинства. Развитие сопротивления означает отказ от принятия негативной информации о себе, дистанцирования себя от девиантного поведения сверстников.

Наконец, стойкость проявляется в целеустремленности в свое счастливое будущее, включая постановку цели в образовании, мотивацию достижения цели, надежду, оптимизм и духовную веру.

Согласно выводам, сделанным Хит, Маклафлин, Вайс, Файн (Heath, McLaughlin, Weis, Fine) в изучении жизнестойкости, возникает четкая роль семьи, школы и общины в возможности изменить и даже обратить вспять негативные ожидаемые результаты и дать подросткам и их семьям возможность обойти все жизненные стрессы и проявить жизнестойкость, несмотря на существующие факторы риска.

Наличие хотя бы одного заботливого человека, проявляющего сострадание, понимание к подростку с проблемным поведением, делает этого ребенка лучше.

Вернер, Смит (Werner, Smith) в своем 40-летнем исследовании, обнаружили, что среди наиболее часто встречающихся положительных ролевых моделей в жизни устойчивых к факторам риска детей, вне круга семьи, был *любимый учитель*, который являлся не просто инструктором по академическим навыкам для подростков, но и доверенным и позитивным примером для их личной идентификации.

Результаты исследований Раттер, Моган, Мортимор, Остон, Смит (Rutter, Maughan, Mortimore, Ouston, Smith) показали, что школы, которые устанавливают высокие цели и связанные с ними ожидания для всех

школьников, и оказывают им поддержку, необходимую для достижения этих целей, имеют высокие показатели успеваемости и низкие показатели проблемного поведения, таких, как отсев, наркомания, подростковая беременность, преступность.

Исследования Фертман, Чабб (Fertman, Chubb) выявили зависимость между участием во внеклассной деятельности и повышением самооценки подростка. Активность во внеклассной деятельности связана с более высоким средним баллом и меньшим количеством прогулов.

Это согласуется с результатами исследований Штейц и Оуэн (Steitz и Owen), которые подтверждают, что участие старшеклассников в различных видах школьной деятельности, особенно в занятиях спортом, связано с более высокой самооценкой, как у мальчиков, так и у девочек.

По утверждению Биннер, О'Мэлли, Бахман (Bynner, O'Malley, Bachman), между проблемным поведением и Я-концепцией существует тесная связь. Самооценка подростков с девиантным поведением ниже, чем у подростков с просоциальным поведением. Обладая низкой самооценкой, они следуют девиантным моделям поведения, чтобы уменьшить чувство неприятия самого себя. Желая восстановить самоуважение, они присоединяются к девиантным группам, где получают одобрение, в котором им отказывает другая часть общества.

Таким образом, адекватная самооценка защищает подростка от рискованного поведения. Обычно поведение таких подростков улучшается по мере повышения самооценки.

Факторы риска и защиты включают такие сферы: физиологию индивида, семью, ровесников, школу, общину, общество. Эти факторы риска и защиты действуют интерактивно, пересекаются со многими сферами (биологическими, социальными, чувственными), взаимодействуют со средой самого индивида и влияют на его поведение (рис.1).

Эта взаимосвязь, показывающая области риска и защиты подростка, обеспечивает теоретической базой для создания общих программ по превенции аддикций вообще, и гемблинговая аддикции в частности.

Концептуальная модель доминирования факторов риска и защиты, которые влияют на поведение индивида

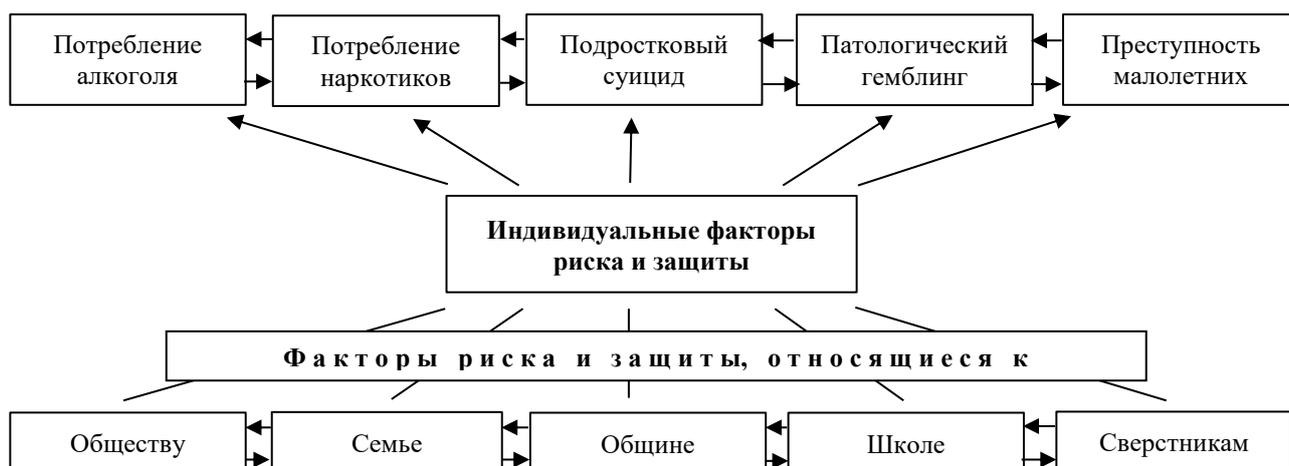


Рис. 1. Схема Браунштейн, Цвейг (Brounstein, Zweig)

Проблемное поведение подростков, связанное с игровой аддикцией, несёт в себе факторы риска, ставящие под угрозу их психическое здоровье и, даже, жизнь.

К факторам риска относятся: отцовский патологический гемблинг, легкий доступ к местам гемблинга (особенно Интернет), депрессия и возбудимость, высокий уровень экстравертности подростков, низкий уровень конформизма и самодисциплины, богатый ранний опыт гемблинга, низкая самооценка, предрасположенность к риску и девиантному поведению, конфликты с родителями.

Защитные факторы против рискованного азартно- игрового поведения не достаточно изучены. Однако такая связка, как родители – семья – школа – община могут служить защитой против рискованного поведения подростка, ведущего к игровой аддикции.

Теоретические и эмпирические исследования указывают на общность игровой аддикции с химическими аддикциями. Учёные полагают, что профилактические программы по химическим аддикциям представляют собой богатый источник информации и могут стать основой для профилактики игровой аддикции.

В работе Джекобс (Jacobs, D.F) «Общая теория аддикций» говорится, что «аддиктивное поведение – это необходимость, вызванная желанием избежать стрессовой реальности».

Существующие программы по превенции потребления алкоголя, табака и наркотиков сфокусированы вокруг концепции факторов риска и защиты, их взаимодействия и влияния на индивида.

Браунштейн, Джессор (Brounstein, Jessor) проанализировали эффекты большого количества факторов риска и защиты, связанных с чрезмерным потреблением ПАВ (психоактивных веществ). Эти факторы ученые сгруппировали с учетом сфер, в которых они воздействуют на индивида, который, в свою очередь, интерпретирует и отвечает на эти факторы, согласно собственным представлениям и особенностям черт характера.

Согласно теории когнитивного развития Пиаже дети в возрасте от 7 до 11-12 лет находятся в конкретно-операционной стадии, т.е. ограничены в способности решать конкретные проблемы. Резкие изменения, характерные для игровой активности, не улавливаются ими, и в результате, создается иллюзия, что они держат игру под контролем. Потеря контроля в азартной игре происходит из-за неправильного понимания таких понятий, как «шанс» и «случайность». Эти когнитивные ошибки заставляют игрока верить в то, что он контролирует игру. Иллюзия контроля и неправильное понимание происходящего, являются центральными неустойчивыми величинами в развитии и подпитке рискованного игрового поведения. Опираясь на эту теорию, можно изменить ошибочное понятие об азартной игре и повлиять на игровое аддиктивное поведение.

Ферланд, Витаро, Ладусер (Ferland, Vitaro, Ladouceur) провели в 2002 г. исследование эффективности видеофильмов и дискуссий в превенции игрового аддиктивного поведения школьников средней степени обучения.

Видеоформат был нацелен на изменение существующих понятий о гемблинге, нивелирование когнитивной ошибки- иллюзии контроля. Этот тип превенции был избран потому, что такое средство, как видео может привлечь внимание и интерес подростков. Кроме того, видеоформат является также недорогим устройством, который доступен многим школьникам одновременно. Более того, он предоставляет возможность стандартизировать информационное обеспечение.

В эксперименте участвовали 273 школьника 5-х и 6-х классов и учителя двух школ Квебека (Канада). Эксперимент со школьниками был согласован с родителями. Всех детей разделили на 3 группы. До эксперимента детям только 1 и 2 группы давали анкету с вопросами для ответа на них. После теста анкета снова заполнялась уже всеми группами. Краткий опрос проверял понимание сути гемблинга и отношение к нему. В анкете всего 16 вопросов. Вопросы на знание относятся к информации о гемблинговой активности, их семь (1, 3, 4, 5, 12, 14, 15), и девять вопросов на отношение к гемблингу с примерами (2, 6, 7, 8, 9, 10,

11, 13, 16). На все вопросы надо отвечать: «полностью не согласен», «не согласен», «полностью согласен» или «согласен».

Этот вопросник был разработан Габури, А. и Ладусьер (Gaboury, A. и Ladouceur), R. в 1993 г. Позже Ферланд, (Ferland, F.) переработал его на основе когнитивно-бихевиористской теории.

Анкета

- 1. Прежде чем заключать пари, я должен знать все приемы и хитрые уловки, если я хочу выиграть.*
- 2. Я не имею шансов выиграть в лотерею, если выбираю номера сам.*
- 3. Заключение пари – это самый быстрый путь добыть деньги.*
- 4. Игра на деньги – это принятие вызова.*
- 5. Каждый может легко бросить играть.*
- 6. Игра на деньги может стать проблемой, так же, как алкоголизм или наркотическая аддикция.*
- 7. Покупка лотереи – это тип азартной игры.*
- 8. Игра на всех бильярд-автоматах и электронные игры не являются азартно-игровыми активностями.*
- 9. Азартные игроки не контролируют свои выигрыши и потери во время игры.*
- 10. В лотереях, где игрок выбирает номера, исходя из тех, которые выпадали в течение года, есть шанс выиграть.*
- 11. Невозможно предугадать удачу.*
- 12. Когда я играю в бинго, у меня больше шансов выиграть, если я принесу с собой талисман на удачу.*
- 13. Невозможно спрогнозировать победу или поражение в любой игровой активности.*
- 14. Если я проигрываю, это потому, что я плохо играю*
- 15. Если я играю в карты на деньги часто, то я преуспеваю в этом и выигрываю много денег.*
- 16. В лотерее 6 из 49 у меня больше шансов выиграть, если я отмечаю свои счастливые номера.*

В первой группе было 105 учеников. В этой группе исследователи использовали видеофильм и дискуссию. Во время двадцатиминутной дискуссии школьники получали информацию о гемблинге. Их просили задавать вопросы, выражать свое мнение, даже если оно шло вразрез с мнением учителя, ведущим дискуссию. Дискуссия включала следующую информацию:

1. Демонстрация примеров азартно- игровой активности (бинго, лотереи, видео, покер и пр., их характеристики.);

2. Объяснялась иллюзия контроля результатов игры. Школьникам было разъяснено и показано, что иллюзия и обман заложены в эти игры, и именно эти характеристики являются их основой, и улучшить их невозможно;

3. Игра в лотерею, где учителем демонстрировалась вся ошибочность представления о том, что можно контролировать выбор номеров. Дискуссия заканчивалась коротким периодом для вопросов учеников, учитель исправлял неправильное понимание гемблинга.

Затем ученики смотрели видеофильм, разработанный командой исследователей, с помощью профессиональных актеров и режиссера. В фильме с названием «Удача», который длился 20 минут, был, показал саркастический клоун, который проиграл все свои деньги. В фильме клоун и его помощник показали шоу о гемблинге в школе.

Через фильм «Удача» было объяснено различие между азартной игрой на деньги и игрой на мастерство и сноровку. В фильме также была показана привлекательность удачи и бесполезность использования уловок и талисманов на удачу, чтобы выиграть.

Вторая группа, в которую входили 73 школьника, имела те же условия, только без дискуссии. Они смотрели тот же видеофильм «Удача». Третья группа, состоящая из 95 школьников, была обследована в других условиях. Им не был показан фильм, и не проводилась дискуссия. Эта группа была только под контролем. Они заполнили анкету после эксперимента. После обработки данных в благодарность за участие в эксперименте им, конечно же, был показан фильм «Удача».

Цель этого исследования - оценить, поможет ли видеофильм «Удача» изменить ошибочные знания о гемблинге и отношение к нему подростков от 10 до 13 лет.

Этот тест подтвердил постулат Ферланд (Ferland, F.) об эффективности видеофильмов по приобретению знаний и минимизации неправильного понимания азартной игры на деньги среди подростков. Но другая гипотеза, что дискуссия плюс видео расширит знания и изменит отношение к гемблингу значительно, чем только видеофильм, не подтвердилась.

Эти результаты показывают, что видео как средство само по себе является таким же эффективным, как и в сочетании с дискуссией. Это объясняется схожестью этих двух видов превенции. Но дискуссия как активность должна применяться обязательно, ее задачи объяснять разные концепции, которые

показаны на видео. Дискуссия может также подпитывать длительность изменений отношения к азартной игре на деньги, расширять и углублять правильные знания о гемблинге.

Эксперимент показал, что видео хорошо воспринимается подростками от 10 до 13 лет и имеет очень хороший эффект изменения представления индивида о гемблинге и отношения к нему. Это подтвердили результаты проверки анкет, которые показали значительные колебания в ответах в дотестовом и послетестовом моментах. Значение пола не имело сильного влияния на эти данные.

Был выявлен поразительный контраст в изменении отношения к азартным играм между группами №№ 1, 2, где был показан видеофильм и проведена дискуссия, или показан только видеофильм, и группой № 3 испытуемых, дети в которой находились только под контролем.

Исследователи Тернер, Фриц, Зангене (Turner, Fritz, Zangeneh) (США, Канада) совместно изучили образы гемблинга в современных фильмах. Они обнаружили 8 основных тем, представленных в этих фильмах: 1) патологический гемблинг, 2) сверхъестественные способности игрока-профессионала 3) фантастический выигрыш как счастливый конец фильма, 4) игрок-неудачник, 5) мошенничество игроков, 6) гемблинг, управляемый организованной преступной бандой, 7) ограбление казино, 8) гемблинг как символический фон, на котором разворачиваются события фильма.

Демент (Dement), который тщательно исследовал фильмы, демонстрирующие азартные игры, считает, что количество таких фильмов постоянно меняется. С 1908 по 1930 гг. было выпущено на экран только шесть фильмов о гемблинге. Однако после Великой Депрессии и окончания второй Мировой войны гемблинг стал очень популярным объектом кино в США. В течение последних 10 лет в США количество таких фильмов значительно увеличилось.

Демент (Dement) обнаружил, что многие фильмы о проблемной азартно-игровой активности имеют неоправданно счастливый конец. Видео-образы значительно влияют на социальные взгляды на гемблинг, а также эти образы могут резко поменять эти взгляды. Еще раз доказывается великая сила искусства кино.

Согласно теории социального познания А. Бандура (A. Bandura) люди учатся на примерах поступков и на результатах поступков других людей. Например, образы курильщиков в фильмах могут вдохновлять людей курить.

Теория социального познания предполагает, что, то же самое может происходить и с образами гемблинга. Например, безответственно счастливый конец в фильме о патологическом рискованном поведении игрока может вдохновить подростка играть дальше, не боясь аддикции. [15]

Гемблинг является хорошо организованной активностью, и неудивительно, что его изображают в кино. Исследователи Тернер, Фриц, Зангене (Turner, Fritz, Zangeneh) изучили 65 фильмов об азартных играх.

Цель всей работы – сформировать полное представление о гемблинге, как это представлено в современных фильмах. Результатом исследования было следующее: две главные темы, которые обыгрываются в фильмах, это – баснословные выигрыши и негативный стереотип о гемблинге. Негативный образ азартно-игровой активности делится на 3 темы: «обман», «лузер» (от англ. looser- неудачник) и «криминал». Фильмы о криминале делятся на те, в которых показывается ограбление казино, и в которых криминалитеты заправляют гемблингом.

Исследователи сделали выводы, что зрителям, среди которых бывают и подростки, в очень искаженной форме показан образ гемблинга. Часто в фильмах не получается показать ответственность за проблемное игровое поведение. Фильмы, показывающие невероятную удачу, воодушевляют молодых игроков. Исследователи призывают работников искусства быть очень аккуратными и ответственными за содержание таких фильмов.

Такие фильмы, как «Крестный отец», «Маверик», «Остин Пауэрс», «Маска» и другие, а также мультфильмы для детей, например, «Луни Тьюнс снова в игре» привлекают внимание подростков, которые смотрят их не единожды. В этих фильмах играют знаменитые и любимые герои, которые влияют на мнение и отношение подростков, в данном случае к азартным играм на деньги.

Так как видеофильмы и дискуссии играют важную роль в программе педагогической превенции, то очень важно использовать эти фильмы для совместного их просмотра с детьми, и во время дискуссий разъяснять искажённую трактовку о гемблинге в фильмах.

Игровая зависимость большей частью является духовной темой. Хотя церковь часто относит гемблинг к мирским организациям, где не бывает серьезных дискуссий об Иисусе Христе или о Библии, на сегодняшний день церковь в США выработала стратегию по оказанию помощи проблемным игрокам, как взрослым, так и подросткам.

Игровая аддикция – проблема, воспринимаемая в США и Канаде как серьезная угроза психическому здоровью населения и, особенно, подрастающему поколению. Социальные институты, психологическая помощь, психотренинги, специальные сайты в Интернете, рассказывают общественности о возможных последствиях чрезмерного увлечения детей азартными играми, в том числе – компьютерными. Существуют форумы в Интернете, в которых аддиктивные игроки могут поделиться своими проблемами и незамедлительно получить профессиональную психологическую помощь. Например, сервис-сайт для тех, кто сильно пристрастился к гемблингу: Gambling Therapy Helpline – линия помощи в Интернете действует конфиденциально на 23 языках мира.

В помощь родителям, имеющим домашний компьютер, негосударственная организация – Entertainment Software Rating Board – ESRB (система возрастного категорирования компьютерных игр) в США создала программу КиберМама, которая осуществляет контроль использования компьютера ребенком. Эта программа позволяет автоматически ограничивать время игры ребенка в компьютерные игры, запрещать игры, несоответствующие возрасту ребенка, блокировать доступ в Интернет.

Организация ESRB определяет и присваивает рейтинги для компьютерных игр, видеоигр и другого развлекательного программного обеспечения в США и Канаде. Рейтинг состоит из двух частей – возрастного и краткого описания общего содержания сюжетов игры. Знаки рейтинга печатаются на упаковке игры. Примеры логотипов, описывающих содержание игры: «игра содержит грубые, бранные выражения», «игра содержит упоминание о нелегальных наркотических веществах или изображает их использование» или «игра включает в себя элементы азартной игры или в ней есть возможность играть в азартные игры и делать ставку, в том числе – реальными деньгами». Родители должны определять, в какие детские компьютерные игры ребенку разрешено играть, а в какие – запрещено.

Учитывая опыт США и Канады по борьбе с игровой зависимостью, можно составить перечень общих методов и средств: законодательные меры – лицензирование, возрастные, рекламные ограничения; административные меры – ограничения по месту расположения игорных заведений, ограничения по времени работы в Интернете и видам компьютерных игр; медицинские меры – одиночная, семейная и групповая терапия; педагогические меры – лекции и тренинги в школах и в Интернете, беседы по телефону горячих линий анонимной помощи.

Поскольку подростковый возраст наиболее сенситивен к любым аддикциям, мы считаем, что при всем многообразии превентивных подходов, психолого-педагогический подход должен быть превалирующим. [5]

Вопросы для самоконтроля

1. С какого возраста, по мнению исследователей США и Канады, надо начинать профилактику игровой аддикции подростков? Почему, поясните.
2. Что берется за основу программы по превенции игровой аддикции?
3. Какой образ должен служить примером жизнестойкости?
4. Что общего между гемблинговой и химической аддикциями?
5. Что такое аддиктивное поведение? Чем оно вызвано?
6. Какие факторы риска существуют и как они влияют на подростка?
7. Какие главные образы гемблинга представлены в популярных американских фильмах? В российском кинематографе? Приведите примеры.
8. Что предполагает теория социального поведения А.Бандуры? Поясните.
9. Какие методы и средства по превенции гемблинговой аддикции существуют в США и Канаде?
10. Какой превентивный подход, на ваш взгляд, должен быть превалирующим? Поясните на примерах.

5. ИНТЕРНЕТ-ГЕМБЛИНГ

В последнее время довольно тревожной проблемой, связанной с гемблингом среди молодежи, стало увеличение числа игроков по всему миру. В связи с быстрым ростом гемблинговых технологий и экспансией гемблинговой индустрии, азартные игры становятся на сегодняшний день более доступными, чем ранее. Так как Интернет-гемблинг является довольно новым явлением, он остаётся потенциалом для будущих проблем среди молодёжи, особенно среди подрастающего поколения, которое воспитывалось на видеоиграх, компьютерах и Интернете.

В гемблинговой индустрии постоянно появляются новые технологические достижения, такие включения, как сетевой гемблинг, самые современные терминалы, электронные игровые автоматы, видеолотереи, интерактивные тематические игры, телефонные пари. Интернет-гемблинг, в частности, позволяет игрокам участвовать в играх типа «Казино» конфиденциально у себя дома.

Интернет-гемблинг оказался очень выгодным рынком на сегодняшний день. Распространение гемблинга в соцсетях провоцирует появление новых проблем для молодых людей. В то время как другие источники гемблинга строго регулируются законом и запрещены для подростков, Интернет предоставляет широкий доступ к нелегальной деятельности. Исследователи подчёркивают, что многие Интернет-сайты имеют привлекательные для молодёжи визуальные аспекты. Причины, которые вовлекают молодежь в гемблинговую активность, это – развлечение, уход от скуки, возбуждение и возможность выиграть деньги. Поэтому Интернет стал популярной формой развлечения и проведения досуга молодых людей. (Griffiths, M.D. & Parke, J.)

Многие вебсайты, предназначенные для взрослых, предлагают бесплатные игры и открыты любому, кто имеет доступ к компьютеру. Также появляются сайты, целенаправленно обслуживающие непосредственно подростков и молодёжь, которые проводят в эпоху электронных видеоигр и компьютеров на подобных сайтах значительную часть своей жизни. Такие сайты предлагают массу игр, включая ставки на спорт, Блек Джек, рулетку, игровые автоматы, покер и другие игры виртуального казино, идентичные играм в казино в реальной жизни. Исследователи предполагают, что с появлением таких сайтов различия между играми и азартными играми становятся более размытыми. (Volberg, R., Gupta, R., Griffiths, M.D.)

Для того чтобы увеличить свои будущие доходы, сетевая гемблинговая индустрия предлагает на игровых сайтах вознаграждения в форме жетонов-

подарков, определенное количество которых игроки могут обменять на приз. Каждый игрок начинает с определённого количества бесплатных жетонов, и каждая игра предполагает начальную ставку и выплаты, если игрок успешен. Принимая во внимание эти факты, можно сделать вывод: молодые люди, регулярно играющие на бесплатных сайтах-тренажёрах, являются потенциальными клиентами игорного бизнеса, т.е. возвращаются будущие игроки-гемблеры.

Интернет-казино имеет программы вознаграждения за преданность, которые также могут привлекать молодёжь. Например, одни сайты предлагают бонусы с высоким первоначальным взносом, другие гарантируют бонусы до 20 долларов в месяц возвращающимся к ним игрокам. Часто игрок, который приводит друга, награждается бонусами до 50 долларов. Некоторые сайты имеют программу «страховки держащего пари», предусматривающую возврат 10% от потерь в сетевой игре.

Казино-игры перемежаются с другими более безобидными играми, часто используется яркая графика и реальные звуки, узнаваемые образы из знаменитых фильмов, мультфильмов, что способствует красочному восприятию азартной игры. Например, реклама онлайн казино «Вулкан» гласит: «Скучаете по старым и добрым автоматам? Любите лёгкие деньги?». Казино предлагает: «Лицензионные автоматы от мартышки до лягушки! Бонусы выпадают каждую минуту, и выигрышам нет предела!». «Вы найдёте денежные бонусы, баллы в подарок, ежедневные выплаты, VIP-лотереи, VIP-турниры, ценные подарки, вывод средств без комиссии».

Многие игры вовлекают большое количество игроков с тем, чтобы они могли соревноваться друг с другом в сети. Даже играющий на таких сайтах без денег находит Интернет-гемблинг привлекательным, волнующим и захватывающим.

Офшорные игровые сайты остаются господствующими и нерегулируемыми законом в пространстве Интернета. Практически все несовершеннолетние, которые заняты постоянной навигацией в Интернете, сталкиваются с всплывающей рекламой, подстрекающей игроков зайти на азартно-игровые сайты для взрослых. На сегодняшний день недостаточно известно о количестве молодых людей, которые пользуются этими сайтами не только в России, но и за рубежом.

Новые международные эмпирические исследования показывают, что современные подростки имеют доступ к азартным играм благодаря цифровым

устройствам, таким как персональные компьютеры, ноутбуки, смартфоны и другие портативные приборы. (Griffiths, M.D.)

Результаты трёх исследований, выполненных для национальной комиссии по лотереям в Великобритании, показали, что дети и подростки делают ставки в сети. Последнее исследование в 2011 г. показало, что 2% подростков 11-16 лет играют в лотереи в сети и 2% детей делают ставки на спортивные игры, в казино, играют в покер, в бинго в сети. Эти данные означают, что первый азартно-игровой опыт у некоторых детей и подростков может быть приобретён виртуально через Интернет, мобильный телефон или интерактивное телевидение ранее, чем в реальной действительности в казино, развлекательных галереях или букмекерских офисах.

По мере распространения гемблинга в Интернете возникает широкий диапазон подобию азартных игр на смартфонах, в соцсетях и видеоиграх. Появилась возможность делать ставки, не затрачивая реальных денег, как на коммерческих сайтах, так и в соцсетях. Эти бесплатные игры – симуляторы азартных игр дают возможность молодым людям получать практический навык, становиться более осведомлёнными в азартных играх без затрат реальных денег. Несмотря на распространение немонетарных имитаторов азартных игр, существует очень мало исследований, и им уделяется недостаточно внимания со стороны политиков. (Volberg, R., Gupta, R., Griffiths, M.D.)

Современные имитационные видеоигры имеют характерные признаки азартно-игровой активности и могут быть классифицированы по трём категориям.

Первая категория – стандартная азартно-игровая симуляция. Цифровая имитационная интерактивная гемблинговая активность – это структура, идентичная стандартному формату гемблинговой активности, таким как Блэкджек или рулетка. Например, Texas Hold'em (TikGames) – видеоигра 2002 г. является стандартной гемблинговой симуляцией покера. В такой покер играют с компьютерным (виртуальным) игроком онлайн с использованием виртуальных кредитов. Видеоигра Red Dead Redemption, наоборот, представляет собой казино в виртуальном мире, что позволяет игрокам делать ставки, используя игровые кредиты.

Вторая категория – нестандартная азартно-игровая симуляция. Интерактивная азартно-игровая активность включает в себя намеренное пари на неопределённый результат, содержащее внутриигровую валюту. Например, видеоигра Fable II Pub Games состоит из трёх игр в стиле казино, рулетки и игровых автоматов заведомо с низкими ставками. Игроки зарабатывают очки и

опыт. Игрокам предоставляются турниры, даётся возможность выигрывать «золотые монеты», конкурируя с оппонентом, которым управляет компьютер. Игроки могут делать ставки виртуальными золотыми монетами на случайный результат, т.е. выбирать рисунки на картах, делать выбросы кубиков (костей), вращать колесо и т.д., для того, чтобы выиграть наибольшее количество виртуального золота, а также других вещей и призов. Внешне такие игры не являются азартно-игровыми, но внутри контекста такие видеоигры имеют материал, относящийся в полной мере к гемблингу.

Третья категория – сетевые видеоигры с косвенным внедрением элементов гемблинга. Сетевые видеоигры могут также демонстрировать возможности гемблинга. Например, такие сетевые игры, как EVE Online и World of Warcraft, содержат управляемую игроком азартную игровую деятельность с использованием внутри игровой валюты. Такие игры обычно поддерживаются сетевыми сайтами, которые сопровождают подобные игры. Например, ставки помещаются вне игры, но выигрыши и проигрыши имеют место быть в игровом пространстве.

Азартная игровая активность включает спортивные ставки, т.е. ставки на результат дуэли или сражения по сети игроков, продажу лотерейных билетов как шанс на получение выигрыша в виде внутри игровой валюты и призов, что делает их ценными для игрового сообщества. Игрокам предоставляется возможность обменять реальные деньги на внутриигровую валюту для быстрого продвижения в игре. Возможность обмена валюты внутри игры или других компонентов (виртуальных вещей, имущества) с другими игроками на реальные деньги делает эту активность косвенно относящейся к азартно игровой. (Griffiths, M.D., King, D.L., Delfabbro, P.H.)

Современные видеоигры обеспечивают реальные возможности имитации гемблинга. Опираясь на последние аналитические данные, проведенные в 2010 г., британские учёные пришли к выводу, что молодые люди, вовлеченные в видеоигры, имитирующие гемблинг, находятся в зоне риска, так как эти симуляторы включают в себя:

- большую осведомлённость и принятие гемблинга как обычного нормального развлечения;
- развитие гемблинговых стратегий и возможность практиковать эти стратегии без реальных денег;
- развитие позитивной мысли о гемблинге, веру в большой по сумме выигрыш;

- демонстрацию побед и большой суммы выигрыша, включая, бонусы и Джек-пот;
- формирование ложных ожиданий и чувство долговременной прибыльности от гемблинга.

Несмотря на то, что реальные деньги не задействованы в имитационном гемблинге, игроки мотивируются не финансовыми причинами их вовлеченности в азарт, а тем, что такого рода игры обеспечивают им возбуждение, освобождение от скуки. Для них это возможность справиться с проблемами, такие игры являются средством социального взаимодействия. Имитационные гемблинговые видеоигры нужны им не только для финансовых, но и для психологических, физиологических и социальных наград.

Имитационные азартные видеоигры несут в себе риск для молодых тем, что в них соединяется навык и быстрота реакции действия, что присуще настоящему гемблингу. Сочетание навыка и веры в выигрыш формируют ложную установку игрока на то, что он контролирует игру. Например, молодые игроки могут полагать, что имея определённую практику, они смогут преодолеть сложные задачи игры. (Griffiths, M.D.)

На сегодняшний день молодёжный гемблинг представляет серьёзную социальную проблему, следовательно, эта тема остаётся важной для исследователей, медицинских работников и родителей, которые должны быть информированы о появлении в СМИ факторов риска и о том, какие негативные последствия оказывают проблемные азартные видеоигры.

Вопросы для самоконтроля

1. В связи с чем азартные игры становятся на сегодняшний день более доступными, чем ранее?
2. Каковы причины, которые вовлекают молодежь в гемблинговую активность?
3. Каким образом возвращаются будущие игроки-гемблеры на бесплатных сайтах-тренажерах?
4. Чем привлекателен Интернет-гемблинг?
5. Каковы характерные признаки азартно-игровой активности имеют имитационные видеоигры? Назовите 3 категории этих игр.
6. Почему имитационные азартные видеоигры, как считают ученые, несут в себе риск для молодых людей?

6. РИСКОВАННОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПОДРОСТКОВ

Что такое рискованное поведение?

Рискованное поведение - это любые действия, которые прямо или косвенно оказывают негативное влияние на ваше здоровье, счастье или других людей.

Существует множество различных типов рискованного поведения, к которым относятся:

- антиобщественное поведение;
- незащищенный секс;
- преднамеренное самоповреждение;
- жесткая или чрезмерная диета;
- компульсивное переедание;
- опасное вождение транспортного средства.

Последствия рискованного поведения:

- Вы можете пожалеть о своих действиях.
- Сожаление может остаться с вами на долгие годы, если ваше поведение привело к долгосрочным трудностям.
- Другие могут счесть вас глупцом.
- Вы можете оказаться в изоляции, если из-за вашего поведения люди будут думать о вас плохо.
- Ваши отношения могут пострадать.
- Люди не будут доверять вам, если вы ассоциируете у них с рискованным или антисоциальным поведением.
- Ваша семья будет беспокоиться, а друзья могут отдалиться от вас.
- Вы или другие люди могут получить травму.
- Рискованное физическое поведение может привести к травмам или смерти вас и окружающих вас людей.
- Вы можете быть привлечены к уголовной ответственности.
- Опасное или противоправное поведение может привести к вашему аресту.
- Это создаст проблемы в школе и на работе, может привести к комендантскому часу, штрафам, испытательному сроку или тюремному заключению.

Почему мы рискуем?

- По мере взросления мы все испытываем свои возможности.
- Неудивительно, что с возрастом мы часто экспериментируем с рискованными ситуациями, чтобы понять, как они на нас влияют.
- Мы любопытны от природы, поэтому нам недостаточно просто сказать, что та или иная деятельность вредна для нас.
- Мы хотим узнать это сами.

Какие виды риска мы принимаем и почему?

«Мне так скучно...»

Иногда мы идем на риск, потому что нам скучно и хочется «разнообразить» свою жизнь. В большинстве случаев эта скука является следствием какого-то дисбаланса в нашем образе жизни. Возможно, мы не используем свои таланты в полной мере, и тогда мы принимаем неверные решения.

«Я просто хочу нравиться...»

Желание нравиться сверстникам вполне естественно. Однако если эта потребность берет верх над чувством самосохранения, то это заходит слишком далеко.

«Посмотрите на меня! Посмотрите на меня!»

Иногда мы даже не заботимся о том, чтобы произвести впечатление на людей, а просто хотим привлечь их внимание. Эта потребность может быть вызвана чувством одиночества и незащищенности, которое возникает в результате неудачного жизненного опыта, например, плохого воспитания или издевательств.

Адреналин

Адреналин - это мощный наркотик, вырабатываемый организмом в волнительных или стрессовых ситуациях. Этот прилив энергии заставляет многих молодых людей не обращать внимания на опасность рискованных действий.

Принятие решений в состоянии наркотического опьянения

Измененное состояние сознания может заставить нас не замечать опасность принимаемых решений.

Деньги

Молодые люди могут прибегнуть к преступным действиям, чтобы заработать деньги путем краж, торговли наркотиками или вымогательства.

Как распознать рискованное поведение и управлять им. Избегание риска и обеспечение личной безопасности

Вот четыре основных способа избежать риска и обеспечить личную безопасность:

1. Думать.

Думайте о последствиях своих действий для вас и окружающих. Если вы стали участником инцидента, который привел к травмам или страданиям для вас или других людей, подумайте о том, как и почему он произошел, и о своей роли в нем.

2. Оценка.

Проанализируйте свои группы друзей и оцените, какие из них оказывают положительное влияние на вашу жизнь. Спросите себя, почему вы проводите время с людьми, чьи действия и образ жизни сопряжены с риском.

3. Беседа.

Обсудите свои тревоги и проблемы с родителями/учителями и надежными друзьями. Они могут поддержать вас и помочь решить, какие аспекты вашей жизни могут привести к вреду, травмам и несчастью.

4. Знать.

Знать, какие действия необходимо предпринять для обеспечения своей личной безопасности в различных обстоятельствах. В частности, проанализируйте свою жизнь в Интернете и поймите, какие ее аспекты подвергают вас риску. [59]

Почему подростки чаще идут на риск?

«Подростки чаще рискуют и ведут себя намного смелее, чем дети младше их или взрослые, потому что в большинстве случаев они лучше воспринимают неизвестные последствия, а не потому, что их действительно тянет к рискованным ситуациям», говорится в выводах исследователей Йельской школы медицины, опубликованных в журнале «Proceedings of the National Academy of Science» («Труды Национальной академии наук США»)

В исследовании 2011 г. говорится, что ученые из Питтсбургского университета, проведя опыты на крысах, обнаружили новые сведения об активности нейронов в мозге подростков, которые помогли объяснить, почему подростки считают, что вознаграждение важнее последствий.

Согласно отчету, подростки чаще других возрастных групп совершают преступления и заражаются венерическими заболеваниями, а также быстрее взрослых водят машину. Смертность и травматизм среди подростков, по данным исследования, на 200% выше, чем среди детей младшего возраста.

В рамках нового исследования эксперты проанализировали группу подростков, а также группу взрослых людей среднего возраста, попросив их принять решение, связанное с неизвестным и известным риском.

В исследовании приняли участие 65 человек в возрасте от 12 до 50 лет. Исследователи просили добровольцев принимать решения, связанные с деньгами и лотереей. Степень риска в каждом вопросе была разной. В одних экспериментах участникам сообщали точные вероятности выигрыша в лотерею, в других - не называли, что делало степень риска неопределенной и высокой.

Исследователи обнаружили, что когда подросткам говорили о точных рисках, связанных с принимаемыми ими решениями, они старались избежать их в той же степени, что и взрослые, или даже в большей. С другой стороны, подростки гораздо спокойнее относились к неопределенным ситуациям и неизвестным рискам, чем взрослые.

Итаф Леви (Ifat Levy), доцент кафедры сравнительной медицины и нейробиологии Йельского университета, сказала: «Молодые организмы должны быть открыты неизвестному, чтобы получать информацию о своем мире. С точки зрения политики это означает, что максимальное информирование подростков о вероятности затрат и выгод, связанных с рискованным поведением, может эффективно снизить их вовлеченность в такое поведение». Далее она отметила, что «подростки принимают такие решения не потому, что они не такие умные, как взрослые, они такие же умные, как и взрослые».

Леви заключила: «Поведенческая экономика* говорит нам о том, что принятие риска не является простым процессом. На него влияет наше отношение к известным рискам, а также наше отношение к неизвестным или двусмысленным ситуациям, в которых вероятность положительного и отрицательного исхода неизвестна». [43]

*Поведенческая экономика - направление экономических исследований, которое изучает влияние социальных, когнитивных и эмоциональных факторов на поведение в сфере экономики. Основным объектом изучения поведенческой экономики являются границы рациональности экономических агентов. (<https://ru.wikipedia>)

Почему мозг подростков создан для рискованных действий?

Отвечает на этот вопрос Нина С. Маунтс - профессор психологии Университета Северного Иллинойса, и директор Центра по изучению раннего подросткового возраста Университета Северного Иллинойса. Ее исследования посвящены родительскому воспитанию и взаимоотношениям со сверстниками в подростковом возрасте.

Подростки и молодые люди рискуют больше, чем любая другая возрастная группа (Steinberg, 2008). К таким рискам относятся опасное вождение, употребление алкоголя и наркотиков, рискованное сексуальное поведение. Несмотря на образовательные усилия, направленные на предоставление подросткам информации о рискованном поведении, многие подростки продолжают вовлекаться в рискованное поведение. (Kann, et al., 2014).

Чем объяснить сохранение рискованного поведения подростков, несмотря на то, что на профилактические программы тратятся огромные деньги? Что мы можем сделать, чтобы уменьшить опасность?

Ответы на эти вопросы дает растущее число исследований мозга человека. Люди часто считают, что подростки совершают рискованный поступок потому, что они не умеют оценивать риск. Однако первые исследования в этой области показали, что подростки так же хорошо, как и взрослые, оценивают риск в широком диапазоне рискованного поведения. (Beuth-Marom, Austin, Fischhoff, Pamlgren, & Jacobs-Quadrel, 1993).

Подростки знают, что их поведение рискованно, но все равно продолжают им заниматься. Почему?

Ответ на этот вопрос может дать исследование взаимоотношений со сверстниками и развития мозга в подростковом возрасте.

В последние годы увеличилась доступность магнитно-резонансной томографии (МРТ) и функциональной магнитно-резонансной томографии (фМРТ). Используя эти инструменты, исследователи обнаружили ряд изменений в мозге в период полового созревания (Blakemore, Burnett, & Dahl, 2010; Blakemore, 2012), которые важны для объяснения рискованного поведения.

Во-первых, в подростковом возрасте возрастает интерес к взаимоотношениям со сверстниками (Larson & Richards, 1991), а восприимчивость к влиянию сверстников увеличивается в раннем подростковом возрасте и достигает своего пика примерно в 14 лет (Berndt, 1979). В соответствии с этими легко наблюдаемыми изменениями в отношениях со сверстниками исследования по изучению мозга показали, что в некоторых областях мозга подростки более

чувствительны к одобрению сверстников, чем взрослых. (Albert, Chein, & Steinberg, 2013). Это побуждает подростков ориентироваться на своих сверстников в ситуациях принятия решений, связанных с рискованным поведением.

Во-вторых, подростки испытывают больший дистресс, чем взрослые, когда их отвергают сверстники. Область мозга, известная как правая вентролатеральная префронтальная кора (ПФК), может играть важную роль в том, чтобы помочь молодым людям справиться с негативной оценкой со стороны сверстников, уменьшая дистресс. Исследования показывают, что эта область мозга в большей степени используется взрослыми при социальной изоляции, чем подростками (Sebastian, et al., 2011). Когда подростки задействуют эту область мозга во время отчуждения от сверстников, они показывают более низкий уровень дистресса. (Masten et al., 2009).

Однако в подростковом возрасте эта область мозга продолжает развиваться (Blakemore & Mills, 2014), поэтому подростки могут не так эффективно контролировать дистресс во время исключения их из социума сверстниками. Это, вероятно, способствует вовлечению в рискованное поведение, чтобы не быть отвергнутыми сверстниками.

В-третьих, за зрелую саморегуляцию отвечает другая область мозга - латеральная префронтальная кора (ПФК), которая развивается постепенно в течение подросткового периода (Albert, et al., 2013).

В одном из исследований подростки младшего возраста, подростки среднего возраста и взрослые вели себя одинаково при выполнении компьютерного задания по вождению автомобиля, когда они были одни (Gardner & Steinberg, 2005). Однако, когда они оказывались в паре с двумя друзьями одного возраста, возникали явные различия. Младшие подростки чаще совершали рискованное вождение в присутствии друзей. Подростки среднего возраста были более склонны к рискованному вождению, когда находились с друзьями. Присутствие друзей не оказывало влияния на вождение взрослых.

Используя компьютерное задание на вождение в сочетании с фМРТ, исследователи обнаружили, что, в отличие от взрослых, подростки чаще совершают рискованное вождение, когда знают, что за ними наблюдают друзья, чем, когда они находятся в одиночестве (Chein, Albert, O'Brien, Uckert, & Steinberg (2011).

Область мозга, которую использовали взрослые, ПФК, помогает принимать решения и осуществлять самоконтроль при выполнении таких задач, как

вождение автомобиля. Напротив, подростки использовали области мозга, более тесно связанные с вознаграждением, при выполнении заданий на вождение.

В раннем подростковом возрасте в головном мозге происходят изменения, в результате которых подростки становятся более ориентированными на вознаграждение со стороны сверстников и на участие в их деятельности. Повышенная ориентация на сверстников происходит в то время, когда ПФК еще не готова к само регуляции в зрелом возрасте. Эти факторы создают «идеальный шторм» возможностей для рискованного поведения.

Если разговоры об опасностях рискованного поведения не так эффективны для его предотвращения, как хотелось бы родителям, что же тогда делать? Существует несколько подходов, которые родители могут использовать для более эффективного управления отношениями подростков:

1. Для младших подростков родитель (родители) может спроектировать среду таким образом, чтобы обеспечить безопасные виды деятельности, ориентированные на потребность подростков в поиске ощущений (Mounts, 2004; 2008). Например, занятия на свежем воздухе со сверстниками под присмотром взрослых, такие как скалолазание или зиплайн,* могут стать отличным контекстом для получения острых ощущений и социальных отношений, необходимых подросткам.

2. Наблюдение за общением подростков со сверстниками и установление правил взаимодействия со сверстниками может ограничить возможности для рискованного поведения (Mounts, 2002; 2004; 2008; Steinberg, 2010).

3. Родители также должны знать правила безопасного вождения и соблюдать эти законы. Очень часто эти законы ограничивают количество сверстников, которые могут находиться в автомобиле, когда подросток находится за рулем.

4. Если речь идет о подростках старшего возраста, родители могут беседовать с ними по поводу поведения сверстников. Беседы могут опираться на растущую способность подростков к самоконтролю и побуждать их к определению и разработке стратегий поведения в ситуациях со сверстниками, где вероятны рискованные действия (Mounts, 2004; 2008). [43]

**Зиплайн - спуск с использованием сил гравитации по стальному канату с отрывом от земли, по воздуху, с помощью специального устройства, использующего блоки. Широко используют в качестве приключения или развлечения и получения острых ощущений.*

Резюме:

Популярная в нейронауке теория предполагает, что замедленное развитие префронтальной коры головного мозга объясняет кажущееся импульсивным и рискованным поведение подростков. Однако обширный обзор литературы ставит под сомнение эту интерпретацию.

показывает, что большая часть доказательств этой теории неверно трактует исследовательское поведение подростков как импульсивное и что большая часть того, что кажется импульсивностью, является поведением, которое часто обусловлено желанием познать мир.

«Не так давно объяснением поведения подростков были бушующие гормоны», - говорит ведущий автор исследования Даниель Ромер (Daniel Romer), доктор философии, директор по исследованиям Центра общественной политики имени Анненберга при Пенсильванском университете. Теперь же дело в том, что префронтальная кора головного мозга не до конца развита». Неврологи быстро интерпретировали то, что оказалось характерным для развивающегося мозга, как свидетельство стереотипов о рискованности подростков. Но такое поведение не является симптомом дефицита развития мозга. [43]

В своей статье, опубликованной в Интернете, авторы отмечают, что теория развития мозга не учитывает последствий различных видов принятия риска. Подростки испытывают повышенное влечение к новым и захватывающим впечатлениям, известное как поиск ощущений, которое достигает своего пика в подростковом возрасте. Однако подростки, проявляющие только эту склонность, не обязательно чаще страдают от таких проблем со здоровьем, как употребление психоактивных веществ или игровая зависимость. Авторы отметили, что повышение уровня нейротрансмиттера дофамина в подростковом возрасте, которое может быть причиной повышенного стремления к ощущениям, также поддерживает способность мозга осуществлять больший контроль и учиться на опыте.

«Происходит так, что подросткам не хватает опыта», - говорит Ромер. «Поэтому они пробуют что-то впервые, например, учатся водить машину. Они также пробуют наркотики, решают, что носить и с кем проводить время. Для некоторых молодых людей это приводит к проблемам. Но когда вы пробуете что-то впервые, вы иногда совершаете ошибки. Исследователи интерпретируют это как отсутствие контроля, в то время как для большинства молодых людей это просто исследование».

Развитие мозга и принятие риска

В своей статье Даниель Ромер (Daniel Romer) и его соавторы утверждают, что стереотип рискованного подростка основан скорее на росте такого поведения в подростковом возрасте, чем на его распространенности. «Для подавляющего большинства подростков, пишут исследователи, этот период развития проходит без зависимости от психоактивных веществ, инфекций, передающихся половым путем, беременности, убийств, депрессий, самоубийств или смерти в результате автокатастроф».

Именно меньшая часть подростков с импульсивным поведением и слабым когнитивным контролем подвержена наибольшему риску нездорового исхода. Подростки с проблемами контроля импульсов часто могут быть выявлены в возрасте четырех-пяти лет, и они с непропорционально высокой вероятностью сталкиваются с опасностями подросткового возраста и последующего периода, включая более высокий уровень травм и заболеваний в результате автомобильных аварий, насилия и инфекций, передающихся половым путем, отмечают авторы.

«Для понимания особенностей развития мозга подростков, подверженных риску неблагоприятных исходов, безусловно, необходимы дальнейшие исследования, поскольку аномалии развития мозга, безусловно, связаны с различными нервно-психическими заболеваниями», - сказал соавтор исследования Теодор Саттертвейт (Theodore Satterthwaite), доктор медицинских наук, преподаватель кафедры психиатрии Медицинской школы Перельмана при Пенсильванском университете. «Это исследование поможет нам понять, что делает подростковый возраст не только периодом роста, но и периодом риска».

Альтернативная модель

Авторы предлагают альтернативную модель, в которой подчеркивается та роль, которую играет в развитии подростка принятие риска и приобретаемый при этом опыт. Эта модель объясняет очевидное увеличение числа рискованных действий подростков как «адаптивную потребность в приобретении опыта, необходимого для принятия взрослых ролей и поведения». Этот опыт в конечном итоге меняет отношение молодых людей к риску, делая его более «гистологическим» или тематическим и делая их более несклонными к риску.

«Недавние метаанализы свидетельствуют о том, что по мере взросления меняется отношение человека к риску и вознаграждению, и для объяснения принятия риска в подростковом возрасте современные представления о развитии мозга должны учитывать эти новые идеи», - говорит соавтор исследования

Валери Рейна (Valerie Reyna), доктор философии, директор Института нейронаук человека при Корнельском университете.

Даниель Ромер добавил: «Причина, по которой подростки занимаются всеми этими исследованиями и поисками новизны, заключается в накоплении опыта, который позволит им лучше принимать сложные и рискованные решения в дальнейшей жизни, решения типа «Стоит ли мне браться за эту работу?» или «Стоит ли мне жениться на этом человеке? Несомненно, этот период развития является сложным для родителей, но это не означает, что мозг подростка неполноценен или не способен контролировать ситуацию». [47]

Вопросы для самоконтроля

1. Что такое рискованное поведение?
2. Каковы последствия рискованного поведения?
3. Какие виды риска мы принимаем и почему?
4. Как избежать риск и обеспечить личную безопасность?
5. Почему подростки чаще идут на риск?
6. Каковы четыре способа, с помощью которых родители могут уменьшить опасность рискованного поведения детей согласно выводам профессора Нины Маунтс?
7. На чем основан стереотип рискованного подростка по утверждению Daniel Romer и его соавторов в статье о риске подростков? Приведите примеры.

П Р А К Т И Ч Е С К А Я Ч А С Т Ь

ПРОГРАММА ПРОФИЛАКТИКИ АЗАРТНО- ИГРОВОЙ АДДИКЦИИ СРЕДИ ПОДРОСТКОВ В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ПЕДАГОГИКЕ: ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ЗАРУБЕЖНОГО ОПЫТА

Социализация человека идет в процессе его взаимодействия с многообразными и многочисленными факторами, группами, организациями, среди которых особое место занимает школа. Школа, как известно, охватывает три возрастных этапа социализации человека: младший школьный возраст (6-10 лет), подростковый (11-14 лет), раннее юношество (15-17 лет). В этот период происходит становление и развитие личности, что требует от школы большей ответственности. В процессе социализации детей школа, объединяя все три возрастные группы, выполняет такие главные задачи, выделяемые А.В. Мудриком, как: естественно-культурные, социально-культурные и социально-психологические, учитывая на каждом возрастном этапе специфическое их содержание и способы их решения. Если для детей младшего школьного возраста большую значимость имеют естественно-культурные и социально-культурные задачи, то уже в подростковом возрасте для ребенка во многом определяющими в процессе жизнедеятельности и жизнеутверждения становятся социально-психологические задачи. Отсюда одна из целей школы: помочь в определении задач социализации детей и путей их решения.

Данная Программа предлагает исчерпывающую информацию по видам азартных игр и рискованному игровому поведению, пропагандирует жизнестойкость. Программа разработана для средней и старшей ступени обучения.

Структура Программы

Программа предполагает работу с подростками средней и старшей ступени обучения. Каждый блок состоит из 4-5 модулей. В данной Программе учтены межпредметные связи: литература, математика, история, социология, менеджмент, экономика, изобразительное искусство, компьютерный дизайн.

Предполагаемые результаты

1. Пропаганда здорового образа жизни и жизнестойкости среди подростков.

2. Развитие комплексного подхода к профилактике аддиктивного поведения подростков.
3. Развитие профессиональной готовности педагогов к профилактике игровых аддикций у подростков.
4. Организация эффективного взаимодействия педагогов и родителей в реализации программы по профилактике игровых аддикций.

Данная Программа раскрывает перед учителями, подростками и родителями сведения о механизмах игровой зависимости, на занятиях отрабатываются навыки сравнения между здоровым и деструктивным образом жизни, тренинги наглядно показывают подросткам критерии овладения социальным иммунитетом в противодействии игровым соблазнам.

Профилактика проблемных игр является одним из аспектов более широкой задачи – помочь подросткам в достижении и поддержании здорового образа жизни, как сейчас, так и в зрелом возрасте.

Мы все постоянно рискуем, потому что никогда не знаем, что произойдет в следующий момент. Это особенно актуально для детей. В процессе роста и обучения дети постоянно испытывают свои возможности и стремятся к неизведанному.

В реализации Программы по превенции игровой зависимости для подростков **9 лет «Азартные игры»** учащиеся рассматривают примеры различных видов риска на своем собственном опыте.

В каждом случае они размышляют о том, что можно получить и что можно потерять, и стоит ли того риск. Учащиеся решают, когда риск в игре можно контролировать с помощью мастерства, а когда нет. Даже взрослые люди иногда испытывают затруднения, считая, что большой опыт повышает шансы на выигрыш в азартных играх.

В заданиях модуля «Азартные игры», игры определяются как «риск плюс деньги», которые все чаще встречаются в современном обществе. Некоторые из наиболее очевидных примеров - видеоигровые автоматы и казино, но есть и множество других видов, которые не всегда считаются азартными играми, например, билет моментальной лотереи, благотворительные лотереи, бинго с призами, игры в покер на кухне, конкурсы по почте и офисные спортивные пулы.

В прошлом, да и сегодня, среди воспитанных, интеллигентных людей, азартные игры считались и считаются аморальными и декадентскими.

Для большинства взрослых азартные игры не являются проблемой, но, учащиеся узнают, как такие игры могут стать проблемой для молодых людей. Здесь учащиеся изучают, как это может произойти, и сравнивают проблемы с азартными играми с проблемами, связанными с потреблением алкоголя и наркотиков.

Смысл этого занятия не только в том, чтобы информировать и предупредить учащихся или чрезмерно драматизировать негативные последствия проблемных азартных игр, а в том, чтобы учащиеся научились различать рекреационные и проблемные азартные игры, могли защитить себя от последствий пагубного увлечения азартными играми и принимать ответственные жизненные решения в будущем.

В Программе по превенции игровой зависимости для **подростков 10 лет** «Тратить время и деньги» учащиеся рассматривают, как они предпочитают проводить свободное время. Они также изучают вероятности и исследуют свое отношение к азартным играм, как к одному из способов потратить «свободные деньги», может зависеть от времени и места, в котором они живут.

Учащиеся проводят вероятностный эксперимент с «бонусным предложением» внутри коробки с хлопьями. Они сравнивают свои предсказания с фактическими результатами, а также сравнивают результаты небольшого числа испытаний с большей выборкой.

Подростки знакомятся с азартными играми в историческом контексте. В модуле 4 приводится рассказ о развлечениях и причудах свободного времяпрепровождения. Учащиеся оценивают свои собственные занятия в свободное время и, если нужно, предлагают изменения, которые они могли бы внести.

В Программе по профилактике игровой зависимости для **подростков 11 лет** «Почему люди играют в азартные игры» приводится одна из причин, почему азартные игры так популярны сегодня. Их популярность заключается в том, что они поддерживают надежду на мгновенное решение финансовых и жизненных проблем.

Реклама, конкурсы и маркетинговые уловки изобилуют подобными обещаниями: «*Вы можете стать победителем!*», «*Вы можете получить все!*» «*Этот продукт сделает вас более популярным, здоровым, сексуальным, успешным...*» и так далее.

Учащиеся также изучают, как вероятность выигрыша в лотерею «Джекпот» может меняться при различных условиях. Они отвечают на вопрос «Почему

люди играют в азартные игры?», анализируют ежемесячный бюджет, чтобы оценить, сколько денег человек может позволить себе потратить на азартные игры.

Они также определяют, как проблема азартных игр одного человека может повлиять на других членов семьи. Учащиеся определяют различные стратегии преодоления стресса в семье и указывают, являются ли эти стратегии здоровыми или нездоровыми.

Во время реализации Программы по превенции игровой зависимости для **подростков 12-13 лет «Жизнь – игра»** с помощью психологических игр учитель помогает школьникам отличать ответственный риск от каждодневного рискованного поведения.

В этом возрасте, когда подросткам хочется «протестировать» мир в большем масштабе, их действия сопряжены с риском. Для этого им необходимы навыки и знания, которые помогли бы им осознать, как вести себя, встречаясь на пути с риском, чтобы не разрушить себя и не струсить. В данном блоке Программы представлена настольная игра «Маяк», игра в карты «Шанс», дающие возможность подросткам взвесить последствия рискованного поведения и установить собственные ограничения. Участникам предоставляется возможность проследить взаимосвязь между рискованным поведением и самооценкой, как соревновательные виды игр вовлекают, захватывают эмоции и приводят к риску.

В данном блоке Программы темы риска пересекаются с такими ключевыми понятиями, как осведомленность, быстрое принятие решений, самостоятельное решение проблемы.

Школьники виртуально встречаются с теми ситуациями, которые бросают вызов для испытания своих сил в повседневной жизни подростка.

Блок модулей Программы по превенции игровой зависимости для **подростков 14-15 лет «Будь победителем!»** позволяет школьникам взглянуть критически на социальные силы, которые влияют на ценности и принятие решений, касающихся гемблинга с помощью игры «Полностью согласен или не согласен».

В данном блоке показывается школьникам, что соревнование само по себе не является чем-то негативным. Сыграть против чего-то стандартного, испытать себя, сравнить свои возможности с другими, всегда является стимулирующим и очень возбуждающим. Это толкает к тому, чтобы «выделиться» из толпы, выйти

за пределы своих ограничений, «прорваться» на новую неизведанную территорию. Такое поведение воспитывает командный дух и чувство товарищества. Проблема возникает тогда, когда самооценка привязана к результату, и когда победа становится для человека главной.

Школьникам наглядно демонстрируется, что из-за иллюзий обещаний, азартная игра «делает» из игрока победителя, что сегодня средства массовой информации подбрасывают идею, как возвыситься над своими сверстниками, другими людьми. СМИ превозносят спортсменов, делая из них супергероев, богатство и материальные ценности – как билет к личному счастью и успеху. Школьники получают возможность изучить широко распространенное мнение о ценностях, мифах и обманах, которые преподносят средства массовой информации, и сформулировать свое собственное мнение по этому поводу. Совместно с учениками создается при помощи компьютера коллаж «Победитель», используются плакаты, рекламные фразы, фотографии из журналов и пр. Завершается данный блок программы написанием эссе «Что значит быть победителем?»

Вывод в данном блоке Программы - наилучшей защитой против лживых обещаний и дутых надежд является убеждение: чтобы быть реальным победителем в жизни, следует безоговорочно принять самого себя и осознать тот факт, что игра есть всего лишь игра.

В блоке Программы по профилактике игровой аддикции для **подростков 16-17 лет «Когда азартная игра - проблема»** показывается, как может развиваться проблемное игровое поведение, и к чему оно приводит. Большинство подростков, как известно из исследований ученых, заключают пари ради забавы, или как способ бросить вызов своим сверстникам. Им нравится то возбуждение, которое они испытывают от риска. В данном блоке демонстрируется, как такие подростки могут установить свои ограничения или остановиться, когда это необходимо. Здесь наглядно показывается, что происходит с человеком, когда гемблинг становится больше, чем игра. С помощью видеофильма, мы демонстрируем тему проблемного гемблинга для того, чтобы школьники прочувствовали полноту эмоций, страданий, которые несет рискованная игровая активность, оценили свое собственное отношение к азартным играм и рискованному поведению. На основе сюжета видеофильма В. Тодоровского «Страна глухих», в котором очень наглядно показано, что выиграть для игромана - очень важное дело, и возбуждение от процесса игры становится приманкой. Он все больше и больше времени и денег тратит на то, чтобы победить, интересы и

обязательства угасают. Все сосредоточено на игре, которая становится главной страстью и центром внимания в жизни гемблера.

В программе предусматривается помощь учителя математики. Через решения математических задач учитель объясняет школьникам понятие «среднее арифметическое» и закон «независимых событий», понятия «шанс» и «случайность». Школьники разбирают когнитивные ошибки, которые заставляют игрока верить в то, что он контролирует игру.

Программа профилактики азартно-игровой аддикции

БЛОК 1. Программа профилактики проблемного игрового поведения для подростков 9 лет «**Азартные игры**» состоит из 4 модулей: 1. «Оцени риск». 2. «Что ты будешь делать в случае удачи?» 3. «Когда игра становится зависимостью». 4. «Азартная игра – проблема или нет?»»

Модуль 1. «Оцени риск»

Краткое содержание	Школьники исследуют различные виды риска: финансовый, физический, социальный, моральный.
Цель	Школьники смогут: - отличить риск и распознать виды риска; - предсказать возможные результаты (позитивные и негативные), связанные с различными видами риска; -оценить, стоит ли рисковать.
Продолжительность (мин)	40 мин
Подготовка	Подготовьте информационное письмо для родителей / опекунов. Приложение 1 Подготовьте бумажный пакет с огромным на нем вопросительным знаком и содержащий какие-то мелкие незначительные предметы (например, канцелярские кнопки, скрепки). Скопируйте транспарант «Что такое риск? Ты сам себе судья!» Приложение 3 А, В, С Скопируйте «Измерь риск» по 1 экз. для каждого ученика или пары учеников. Приложение 4 А, В

<p>Метод Мозговой штурм и дискуссия в группе (в классе)</p>	<p>Принесите в класс бумажный пакет с нарисованным на нем огромным вопросительным знаком и содержащий канцелярские кнопки /скрепки, и объявите классу, что он содержит «загадочный приз». Подогрейте интерес учеников, потрясите пакетом и спросите их, что же может быть внутри пакета. Ученики могут задавать вопросы (да/нет), чтобы выяснить о содержимом пакета.</p> <p>Спросите:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Кто бы заплатил за пакет 10 рублей? 2. Кто бы дал за него 50 рублей? 3. А кто – 100 рублей? <p>Покажите ученикам, что находится в пакете и спросите, как бы они себя чувствовали, если заплатили за это N сумму денег (определите сумму денег).</p> <p>Спросите:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вы когда-нибудь рисковали деньгами? 2. Что произошло? <p>Напишите слово «РИСК» на доске и используйте как фокус для мозгового штурма.</p> <p>Для учителя:</p> <p><i>Рискованное поведение- это любое поведение или действие, которое увеличивает вероятность возникновения негативных последствий для жизни и здоровья. Существуют социально приемлемые формы рискованного поведения. К таким относят увлечение экстремальными видами спорта и профессиональную деятельность, связанную с риском: например, пожарных, спасателей, лётчиков-испытателей или специалистов по взрывным работам.</i></p> <p>Приведите примеры рисков, поведения людей, когда они рискуют деньгами. Например, -играл в игру, одалживая деньги у друга; -покупал лотереи; -делал ставки, участвуя в спортивных соревнованиях; -</p>
---	--

покупал пачку торговых карточек, не зная точно, что получит за них.

Спросите:

1. Что означает «рисковать?»
2. Зачем мы рискуем?

Попросите учеников подумать о положительных и отрицательных причинах риска.

Подчеркните, что риск является обыденностью нашей жизни.

Покажите картинку «Артём и Денис несутся с горы на санках», Приложение 2

Задайте вопросы:

1. Осмеливаются ли другие люди толкать вас на рискованный поступок?
2. Вы слушаете себя, свой мозг, в рискованных ситуациях?

Используйте серию картинок «Что такое риск? Ты сам себе судья» Приложение 3 А, В, С

Для обсуждения разных видов рискованного поведения. Приложение 4 АВ

Продемонстрируйте иллюстрации, обсудите каждую их них.

Задайте вопросы:

1. Что такое риск? Чем данный персонаж на картинке рискует?
2. Как Вы думаете, почему он/ они пош/ёл/ли/ на такой риск?
3. На что он рассчитывает/ надеется?
4. Как вы считаете, стоит ли рисковать ради этого? Что бы вы сделали в этой ситуации? Почему?

Запишите ответы учеников на доске в две колонки, озаглавив первую – «Получил», вторую - «Потерял».

Работа в паре или в триадах	<p>Введите понятие «измерение» риска. Сделайте ксерокопии раздаточного листа «Измерь Риск». Приложение 4 АВ</p> <p>Раздайте эти листы и попросите учеников указать степень риска, связанную с различными сценариями, указанными в раздаточном листе.</p> <p>Попросите каждую пару или тройку учеников обсудить каждый из описанных сценариев, а затем окрасить соответствующий термометр в красный цвет, чтобы показать степень риска.</p> <p>Можно попросить учеников записать свои объяснения для последующего обсуждения.</p> <p>Открыто обсудите результаты в классе.</p>
-----------------------------	---

Ожидаемый результат

Учащиеся смогут:

- распознать риск и отличить виды риска;
- предсказать возможные результаты (позитивные и негативные), связанные с различными видами риска;
- дать оценку, стоит ли рисковать.

Модуль 2. «Что ты будешь делать в случае удачи?»

Краткое содержание	Учащиеся исследуют взаимосвязь между умением и удачей в различных играх.
Цель	Учащиеся смогут определить, зависят ли конкретные результаты игры от удачи, от умения или от некоего сочетания этих двух факторов.
Продолжительность (мин)	40 мин
Подготовка	Используйте транспарант «Удача или Умение». Приложение 5 АВ
Метод Начало дискуссии	<p>Проведите с учащимися игру «камень, ножницы, бумага», один раз со всем классом, а затем четыре раза в парах.</p> <p>Спросите:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Кто из партнёров выиграл? Почему? 2. Это игра на удачу или на умение?

<p>Обсуждение в классе</p>	<p><i>Обратите внимание, что у некоторых учеников могут быть стратегии предсказания следующего хода партнера, но в целом, это игра на удачу.</i></p> <p><i>Способы получения преимущества в играх на удачу обычно считаются нечестными (или жульническими).</i></p> <p>Нарисуйте на доске диаграмму с заголовками «Удача» и «Умение».</p> <p>Проведите мозговой штурм в классе. Обсудите игры, в которых в основном используется удача, и игры, в которых в основном включаются умения.</p> <p>Спросите:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Помогает ли практика в игре стать более удачливым? Объясните. 2. Помогает ли практика в игре стать более умелым? Объясните.
<p>Активность класса</p>	<p>Спросите учащихся о примерах убеждений и суеверий, связанных с удачей в азартных играх. Проведите дискуссию в классе. Обсудите возможные последствия от чрезмерного полагания на «силу удачи».</p> <p>Покажите учащимся транспарант «Удача и Умение».</p> <p>Попросите учеников решить, в каждой игре - удача или умение, или их сочетание.</p> <p>Используйте вырезанный треугольник или кружок, чтобы указать, где каждая игра находится на <u>шкале удачи/ умения</u> (с правой стороны транспаранта.)</p> <p><i>Например, лотерея, бинго - это игры на удачу.</i></p> <p><i>А игры- стратегии с участием других игроков, случайный выбор карт или игровых фигур требуют различных комбинаций умения и удачи.</i></p>
<p>Индивидуальная активность</p>	<p>Попросите учеников указать, являются ли следующие утверждения верными или ложными, и объяснить свои ответы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Если для победы в игре в основном нужна удача, практика поможет мне стать лучшим игроком. 2. Если для победы в игре в основном требуется умение, практика поможет мне стать лучшим игроком.

	<p>3. Когда я чувствую удачу, у меня больше шансов выиграть любое соревнование.</p> <p>4. Безопасно рискнуть, если вам «везёт как новичку».</p> <p>5. Люди, которые много играют в бинго, имеют больше шансов на победу, чем люди, которые почти никогда не играют.</p> <p>Поразмышляйте с учащимися о взглядах и убеждениях относительно удачи.</p> <p>Задайте вопросы:</p> <p>1. Расскажите о том времени, когда вы чувствовали себя счастливым. Что произошло?</p> <p>2. Как вы думаете, некоторым людям везет больше, чем другим? Объясните.</p> <p>3. Узнали ли вы что-то новое об удаче во время этого занятия?</p>
--	--

Ожидаемый результат

Учащиеся могут:

- назвать игры, в которые они играют, и, в каждом случае указать, является ли игра на удачу, на умение или и то, и другое;
- размышлять о своих взглядах и убеждениях относительно удачи.

Модуль 3. «Когда игра становится зависимостью»

Краткое содержание	Вводится и определяется понятие «азартная игра». Учащиеся распознают, в какие игры вовлечены люди в их ближайшем окружении.
Цель	Учащиеся смогут <ul style="list-style-type: none"> - дать определение азартным играм в простых терминах; - определить азартные игры, в которые играют представители разных возрастных групп; - различать азартные игры от неазартных игр.
Продолжительность (мин)	40 мин

<p>Подготовка</p>	<p>Используйте транспарант «Азартные и неазартные игры».</p> <p>Сделайте копии транспаранта, по одной для каждой малой группы. Приложение 7АВ</p> <p>Сделайте копии рабочего листа «Что такое азартные игры?» Одну копию для каждого ученика.</p> <p>Приложение 6</p>
<p>Метод Активность в классе</p>	<p>Вместе с учениками дайте определение азартным играм.</p> <p>Спросите: «Что такое азартные игры?»</p> <p>На доске напишите «<i>Азартные игры</i>». Запишите идеи учащихся. Определение «азартная игра» должно включать в себя понятия риска (или шанса) и денег (или чего-то ценного). Например</p> <div data-bbox="639 792 1347 994" style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Азартные игры = риск (деньги, что-то ценное)</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 50px; margin: 10px auto;"> <div style="text-align: center;">  <p>Выигрыш</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Проигрыш</p> </div> </div> <p><i>Более формальное определение: «Азартные игры - это рискованное использование денег в событиях или действиях с неопределенным исходом».</i></p> <p>Еще одно слово, которое часто используется вместо слов азартная игра, это -ставка. Люди могут делать ставки на деньги или что-то ценное, например, наручные часы.</p> <p>С помощью транспаранта проведите дискуссию о различиях между азартными и неазартными играми. Раскрывайте иллюстрации последовательно по одной.</p> <p>Спросите: Это азартная игра? Почему -да или почему - нет?</p> <p>Предложите учащимся применить определение «азартная игра», выработанное классом.</p> <p><i>Укажите, что для большинства людей азартные игры - это способ развлечься. Но некоторые азартные игры</i></p>

<p>Работа в малых группах</p>	<p><i>(бинго, лотереи) используются для сбора денег на благие цели.</i></p> <p><i>Если в игре присутствует азарт, это еще не значит, что она «плохая». Однако организованные азартные игры запрещены для подростков и детей младше 19 лет.</i></p> <p>Неазартные игры проиллюстрированы на листах: настольные игры, компьютерные игры и др.</p> <p>Приложение 7АВ</p> <p>Разделите учащихся на небольшие группы. Сделайте по одному экземпляру данных иллюстраций для каждой группы.</p> <p>Попросите каждую группу вырезать картинки, а затем рассортировать их по рубрикам «азартные игры» и «неазартные игры». Они также могут сортировать их в зависимости от того, являются ли они «неформальными» и «организованными» азартными играми, а также, играют в них в основном подростки или взрослые.</p>
<p>Дополнительное задание</p>	<p>Учащиеся могут ответить на следующие вопросы индивидуально или в работе с партнером:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Чем азартные игры отличаются от других видов игр? 2. Чем азартные игры отличаются от покупки чего-либо? 3. Назовите три игры, которые не являются азартными. 4. Назовите две азартные игры, в которые иногда играют подростки. 5. Назовите пять азартных игр, в которые иногда играют взрослые.

Ожидаемый результат

Учащиеся могут:

- ответить на вопросы: «Чем азартные игры отличаются от других видов игр?

Чем азартные игры отличаются от покупки чего-либо?»;

-назвать игры, которые не являются азартными.

Модуль 4. «Азартная игра – проблема или нет?»

Краткое содержание	Учащиеся узнают, что для большинства взрослых людей азартные игры не являются проблемой. Однако иногда люди теряют контроль над собой во время игры, что приводит к вредным последствиям как для них самих, так и для близких им людей.
Цель	Учащиеся должны - различать социальные, развлекательные и проблемные азартные игры; - уметь сравнивать признаки и последствия проблемных азартных игр с признаками вредного употребления алкоголя и других наркотических веществ.
Продолжительность (мин)	40 мин
	<p>Связь с учебными программами (Тема «Здоровье») Сделайте копию транспаранта «Как у некоторых людей возникают проблемы с азартными играми».</p> <p>Приложение 9 Сделайте копию рабочего листа «Когда у кого-то возникает проблема» по одной копии для каждого участника. Приложение 10А Сделайте одну копию «Когда у кого-то проблемы: заметки для учителя» Приложение 10В</p> <p><u>Примечание для учителя!</u> <i>Будьте внимательны, некоторые из ваших учеников могут жить с родителями или опекунами, у которых есть проблемы с азартными играми. Они могут смущаться и не участвовать в дискуссии.</i> <i>Если в классной дискуссии ученик расскажет о личном или семейном опыте, поблагодарите ученика, а затем верните разговор к более общему обсуждению.</i> <i>Действуйте индивидуально, слушая и предлагая поддержку. Если существует проблема с азартными играми у родителей, учащийся должен услышать слова поддержки, такие как:</i> <i>Я помогу тебе.</i></p>

	<p><i>Я помогу тебе получить помощь специалиста. Я верю в тебя. Ты не можешь решить проблемы своих родителей. Это не твоя работа. Спасибо, что сказал мне. Я знаю, тебе должно быть очень тяжело.</i></p> <p><u>Учителю!</u></p> <p>Вы не несете ответственности за оценку и решение проблем, связанных с азартными играми, но вы можете и должны поддерживать этих учеников, направляя их к другим специалистам. По возможности, направьте ученика к тому, кто может оказать дальнейшую профессиональную помощь.</p>
<p>Метод Обсуждение в группе</p>	<p>Проведите дискуссию о том, как азартные игры могут стать проблемой. Обратите внимание, что большинство взрослых играют в азартные игры, даже если они не называют эти игры азартными. Для большинства людей азартные игры - это развлечение. Игроки надеются победить, но они не ожидают победы, и они знают, когда остановить игру. Они играют на деньги, которые могут позволить себе проиграть. Однако у некоторых игроков возникают проблемы с азартными играми.</p> <p>Используйте транспарант «Как у некоторых людей возникают проблемы с азартными играми», чтобы проиллюстрировать, как это может произойти.</p> <p>Приложение 9</p> <p>Спросите:</p> <p>1. Как вы думаете, что человек (описанный на транспаранте) чувствует, когда он побеждает? - Продолжает проигрывать? - Пытается скрыть проблему?</p> <p>2. Если бы вы были другом этого человека, вы бы одолжили ему / ей деньги? Почему?</p> <p>3. Если бы ты был этим человеком, что бы ты сделал?</p> <p><i>Обратите внимание, что многие проблемы с азартными играми являются незначительными и временными. Однако, когда проблема становится серьезной, человеку может понадобиться помощь. Есть</i></p>

<p>Обсуждение и работа в классе</p> <p>Работа в малой группе</p>	<p><i>консультанты и услуги, которые предлагают специальную помощь людям с проблемами, связанными с азартными играми.</i></p> <p><i>Пересмотрите последствия вредного воздействия алкоголя и других наркотических веществ или объедините эти темы в одно действие.</i></p> <p><i>Научите учащихся сравнивать влияние на психику человека азартных игр со злоупотреблением алкоголя и наркотиков. Подчеркните тот факт, что способность человека принимать решения может быть затронута аналогичными способами.</i></p> <p>Попросите учеников заполнить раздаточный материал «Когда у кого-то есть проблема». Приложение 10А</p> <p>Обсудите то, что написали учащиеся. Используйте «Заметки для учителя». Приложение 10В</p> <p>Попросите учеников обсудить и ответить на сценарий в раздаточном материале «Когда азартная игра становится проблемой?» Приложение 11</p> <p>Пригласите учеников поделиться результатами и провести дискуссию в классе.</p> <p>Обратите внимание, что номер 4 является единственным сценарием, который предполагает проблему, связанную с азартными играми.</p>
--	--

Ожидаемый результат

Учащиеся смогут продемонстрировать:

- осознание влияния вредного пристрастия к наркотикам или азартным играм на принятие решений;
- осознание вредного воздействия наркотиков или азартных игр на семейные отношения;
- отношение и поведение, способствующие выбору здорового образа жизни.

БЛОК 2. Программа профилактики проблемного игрового поведения для подростков 10 лет «**Тратить время и деньги**» состоит из 4 модулей: 1. «Бонусное предложение». 2. «Азартные игры: тогда и сегодня». 3. «Свободное время». 4. «Больше, чем игра».

Модуль 1. «Бонусное предложение»

Краткое содержание	«Бонусное предложение» проиллюстрирует разницу между теоретической и эмпирической (полученной опытным путем) вероятностью.
Цель	Учащиеся смогут <ul style="list-style-type: none">- прогнозировать вероятности;- с помощью тестов определить фактические результаты и сравнить эти результаты с их прогнозом;- определить, как количество испытаний влияет на разницу между теоретической и эмпирической вероятностью.
Продолжительность (мин)	40 мин
Подготовка	Межпредметные связи - математика. Подготовьте и разошлите информационное письмо для родителей/опекунов. Приложение 1. Принесите в класс или попросите учащихся принести в класс по одному шестигранному кубику на каждого ученика для теста. Принесите в класс коробку с хлопьями и шесть цветных ручек (или любых фигурок). Скопируйте рабочий лист «Бесплатный бонус внутри!» по одному для каждого ученика. Приложение 12 Сделайте одну копию «Общий подсчёт» или увеличенную версию этой таблицы на ватмане. Приложение 13
Метод Индивидуальная работа и работа в малых группах	Выполните упражнение: Спросите: 1. Вы когда-нибудь получали «бонус» в коробке с хлопьями? Что это было? 2. В каждой последующей купленной коробке был такой же бонус или другой? 3. Вы когда-нибудь пытались получить серию бонусов-призов?

<p>Обсуждения в классе</p>	<p>4. Как вы думаете, почему компания по производству хлопьев предлагает такую серию? Опишите «бонусное предложение» в этом упражнении: в каждой коробке с хлопьями есть бесплатная ручка или фигурка. (Если возможно, выберите тот «бонус», который учащимся захочется собрать). Бонусы, представленные в шести различных цветах (синий, зеленый, желтый, оранжевый, красный и фиолетовый), были равномерно распределены по всем изготовленным вами коробкам с хлопьями. Покажите коробку с хлопьями и бонусный образец, чтобы учащиеся могли наглядно представить себе предложение. Все коробки закрыты и учащиеся не могут сказать, какого цвета бонус внутри, не открыв коробку. Спросите: 1. Какова вероятность (или случайность) покупки коробки хлопьев с синей ручкой? С фиолетовой ручкой? <i>Ответ для учителя: (Это 1 к 6 для каждого цвета.)</i> 2. Как вы думаете, сколько коробок с хлопьями вам пришлось бы купить, прежде чем вы соберёте все шесть цветов? 3. Какое наименьшее число? <i>Ответ для учителя: (Наименьшее число равно 6. Теоретическая вероятность равна 14,7 (смотрите ниже).</i> Проведите вероятностный эксперимент. Учащиеся должны предсказать, сколько коробок с хлопьями им нужно купить, чтобы собрать все ручки шести цветов, а затем проверить свой прогноз. Раздайте кубики и объясните, что вместо использования настоящих коробок с хлопьями, учащиеся будут бросать кубик и записывать результаты. Каждая грань кубика представляет свой цвет: 1 = синий, 2 = зеленый, 3 = желтый, 4 = оранжевый, 5 = красный, 6 = фиолетовый</p>
--------------------------------	---

Учащиеся могут записать свои прогнозы и результаты в раздаточном материале «Бесплатный бонус внутри!»

Приложение 12

Спросите:

1. Чей прогноз был наиболее точным?
2. Чей прогноз всего на единицу отличался от фактического?
3. Если бы мы подсчитали среднее значение всех результатов, каким, по вашему прогнозу, был бы результат?
4. Можете ли вы предсказать количество бросков, которые будут распределены между ручками с разными цветами?

Попросите учащихся записать свои результаты в таблицу «Общий подсчёт», а затем рассчитать максимальный, минимальный, средний и общий балл по классу.

Обсудите результаты.

Обратите внимание!

Теоретически ручка каждого цвета с равной вероятностью может быть найдена в коробке из-под хлопьев (или каждая цифра на кубике выпадет с равной вероятностью).

Однако в небольшой выборке испытаний может произойти все, что угодно. Кто-то может получить шесть синих ручек подряд или выбросить кубик с четырьмя двойками подряд. По мере увеличения количества испытаний возрастает вероятность того, что результаты будут «выравниваться» до тех пор, пока они не будут соответствовать теоретической вероятности.

Попросите класс вычислить ожидаемое значение, т.е. сумму обратных значений вероятности (распределения) для каждого цвета: $6/1 + 6/2 + 6/3 + 6/4 + 6/5 + 6/6 = 14.7$

Согласно теоретической вероятности, человеку нужно было бы купить 14,7 коробок хлопьев, прежде чем получить ручки всех шести цветов.

	<p>Примечание: Это упражнение было адаптировано из интернет-проекта «Забавы с вероятностью», разработанного Майком Корнеллом, аспирантом Иллинойского университета. В общей сложности 2198 студентов из пяти стран (что соответствует покупке 34 313 коробок хлопьев!) поделились результатами своего эксперимента.</p>
--	--

Ожидаемый результат

Учащиеся смогут предсказать, а затем проверить результаты эксперимента. Например, они могут предсказать результат подбрасывания монеты 10 раз, а затем 100 раз, и выразить результат в процентах.

Они имеют представление о понятии «вероятности» как степени возможности наступления некоторого события, и как это может повлиять на их принятие решения в будущем.

Модуль 2. «Азартные игры: тогда и сегодня»

Краткое содержание	Исторически сложилось так, что отношение людей к азартным играм менялось вместе с законами и моделями их поведения в обществе. Учащиеся изучают, как нынешнее отношение к азартным играм может повлиять на их собственное.
Цель	Учащиеся смогут - сравнить прошлые и современные ценности и модели поведения, связанные с азартными играми на примере стран- Канады и США. - определять, как на них могут повлиять ценности и поведение, связанные с азартными играми, сейчас и в будущем.
Продолжительность (мин)	40 мин
Подготовка	Прочитайте учащимся «Историческая справка». Информационный лист - Приложение 14 А, В, С, D Используйте картинки. Приложение 57-61 (Выведите эти картинки на экран как слайды)

<p>Метод Обсуждение в классе</p> <p>Индивидуальная работа и работа в парах</p>	<p>Используйте информацию «Историческая справка» для начала дискуссии на тему «Исторические тенденции, связанные с азартными играми в Европе, Северной Америке и в России». Приложение 14 А, В, С, D</p> <p>Вопросы для дискуссии:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что происходит на этой картинке? Как бы вы описали этих людей? Что они делают? (Обратите внимание, например, что на этой и следующей картинке все игроки - мужчины). Приложение 59 2. Как вы думаете, почему этот вид спорта сейчас запрещен в Канаде и других странах мира? <i>(Любое жестокое обращение с животными должно караться законом. Мы не должны убивать и мучить животных из-за своего удовольствия)</i> 3. Какое настроение у людей на картине? Если бы не было пари, настроение было бы другим? 4. Чем этот вид азартных игр похож на ставки на спорт, например, бокс или хоккей? Чем он отличается от других видов? <p>Приложение 61</p> <p>Вопрос для обсуждения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Когда и где происходит эта сцена? 2. Что происходит на этой картинке? Как бы вы описали людей? Что они делают? 3. Какое настроение? Как может измениться это настроение? 4. Делают ли люди это сейчас? Где? Что изменилось? 5. Какие еще виды ставок делают сейчас люди? <p>Вопросы для дискуссии:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Какие «слабые черты» могут привести людей к азартным играм? 2. Как вы думаете, как большинство людей в наши дни относятся к лотереям, ставкам на спорт и другим видам азартных игр?
--	---

Основная мысль произведения.

В книге Джека Лондона речь идет о судьбе собаки-волка по кличке Белый Клык. Автор подчеркнул этим, что в крови животного течет и дикая и домашняя кровь. И какая из них взыграет зависит от того, в какие условия он попадет и как к нему будут относиться люди, кого они в нем разбудят - волка или собаку.

Автор описывает его жизнь и восприятие окружающей действительности, окружающих его людей и взаимоотношений с ними.

События разворачиваются во времена «золотой лихорадки» 19 века, в Северной Америке. Белый человек, по кличке Красавчик Смит, использует полуволка для прибыли в качестве бойцовской собаки.

Джек Лондон в своем произведении хотел донести до читателя мысль о том, что, как бы не была жестока и сурова природа, человек может быть во сто раз более беспощаден и жестокосерден. Иногда, чтобы показать насколько жесток человек или, наоборот, насколько он лучше, следует взглянуть на него глазами животного.

Обсудите в классе эти моменты произведения на следующем занятии. Попросите учеников высказать свое мнение о прочитанном.

Ожидаемый результат

Учащиеся могут:

- задуматься о том, как на их собственное отношение к азартным играм влияют ценности и убеждения людей в их непосредственном окружении;
- выявить «признаки» азартных игр в своем районе: например, рекламу лотереи или игры в бинго; лотерейные киоски и вывески в магазинах и торговых центрах;
- предположить, как меняющийся исторический контекст может повлиять на их собственное отношение к азартным играм.

Модуль 3. «Свободное время»

Краткое содержание	Учащиеся размышляют о том, как они используют свое свободное время
Цель	Учащиеся смогут: <ul style="list-style-type: none">-описать, как они предпочитают проводить свое свободное время;-определить последствия своего выбора;-определять влияние, связанное с выбором;-делать выбор, как проводить свободное время, который отражает позитивную самооценку и здравые решения.
Продолжительность (мин)	40 мин
Подготовка	Включение в учебный план (Тема «Здоровье») Скопируйте «Журнал активности» по одному для каждого ученика. Приложение 15 Сделайте копию рабочего листа «Круговая диаграмма ежедневного свободного времени и размышления» по одной копии для каждого ученика. Приложение 16 Сделайте копию рабочего листа «Свободное время» по одной копии на каждого ученика. Приложение 17
Метод Индивидуальная активность	Начало занятия: На доске мелом нарисуйте круг, обозначающий одну неделю. Попросите учеников показать на круге, какую часть недели они тратят на различные виды деятельности, такие как сон, еда, занятия в школе, занятия после уроков или в выходные дни, занятия спортом, домашние задания, свободное время. Набросайте график, отражающий типичное расписание дней недели ученика. Попросите учащихся проследить за тем, как они проводят время в течение одной недели. Раздайте копии «Журнал активности» или попросите их создать свой собственный график. При необходимости они могут добавлять разделы графика в течение недели.

<p>Последующее обсуждение в классе</p>	<p>В начале каждого учебного дня выделите время, чтобы ученики записали информацию о предыдущем дне. Под заголовком «Свободное время» они должны указать вид деятельности (<i>например, «в гостях у друга», «играю в компьютерную игру», «смотрю телевизор», «катаюсь на велосипеде» и т.д.</i>)</p> <p>В конце недели попросите учащихся подсчитать, на что они тратят свое время каждый день в часах. Учащиеся должны заполнить рабочий лист «Круговая диаграмма ежедневного свободного времени и размышления».</p> <p>Попросите учащихся заполнить рабочий лист «Свободное время». Им надо перечислить все свои занятия в свободное время.</p> <p>Подведите итоги ответов по каждому из них (в верхней части рабочего листа), используя шкалу В-С-Н (<i>высоких/средних/низких</i>) уровней.</p> <p>Побудите их проанализировать то, как они проводят свое свободное время.</p> <p><i>Должно стать очевидным, что занятия, отражающие активный, здоровый образ жизни, помогут им чувствовать себя лучше.</i></p> <p>Попросите учеников записать в нижней части рабочего листа «Свободное время» общее утверждение на основе данных класса по теме «Свободное время». Затем они должны поделиться этим утверждением с другим учеником.</p> <p>Задайте вопросы для обсуждения:</p> <p>1. Какой план вы могли бы составить по изменению своих привычек, если чувствуете необходимость улучшить использование своего личного свободного времени?</p> <p>2. Когда вы смотрите на свой журнал активности, есть ли у вас какой-нибудь совет для себя?</p> <p>Обсудите причины, по которым учащиеся проводят свое свободное время так, как они это делают.</p> <p>Обсудите следующие причины:</p>
--	---

	<p>- влияние семьи и друзей (например, занятия, в которые вовлекаются родители; занятия, которые популярны среди друзей);</p> <p>-некоторые виды деятельности требуют меньше усилий или планирования, чем другие (например, просмотр телевизора по сравнению с поездкой на велосипеде к другу, чтобы побросать мяч в корзину);</p> <p>- некоторые виды деятельности входят в привычку, и от них трудно отказаться.</p> <p>Привлеките учащихся к оценке своих записей и круговых диаграмм.</p>
--	---

Ожидаемый результат

Учащиеся могут:

- определить занятия в своё свободное время, которые с наибольшей вероятностью помогут чувствовать себя хорошо;
- назвать причины, по которым они не могут или не всегда могут заниматься своими любимыми делами в свободное время;
- назвать другие виды деятельности, которые они могли бы и хотели бы сделать в свободное время, и сказать, как они могут продолжить эту деятельность в будущем.

Модуль 4. «Больше, чем игра»

Краткое содержание	Иногда занятие в свободное время перестает быть просто безобидным развлечением, оно может превратиться в нездоровую одержимость. Ученики узнают о признаках, свидетельствующих о таком пагубном увлечении, а также о стратегиях решения данной проблемы.
Цель	Ученики смогут определить <ul style="list-style-type: none"> - признаки, указывающие на то, что кто-то уже вовлечен в азартные игры в свободное время; - стратегии выполнения принятого решения о прекращении или сокращения участия в привлекательной деятельности.
Продолжительность (мин)	40 мин

<p>Подготовка</p>	<p>Сделайте копию газетной статьи «Безумие Покемонов усиливается» по одной для каждой малой группы. Приложение 18</p> <p>Скопируйте рабочий лист «Сумасшедшая игра», по одной копии для каждой малой группы. Приложение 19</p> <p>Сделайте копии рабочего листа «Факты о Покемонах», по одной для каждой малой группы. Приложение 20</p> <p>Сделайте копии рабочего листа «Больше, чем игра» по одной для каждого ученика. Приложение 21</p>
<p>Метод Работа в малой группе</p>	<p>Раздайте каждой группе по экземпляру «Сумасшедшая игра», газетную статью «Безумие Покемонов усиливается», «Факты о Покемонах».</p> <p>Возможно, ученики еще не увлечены коллекционированием карт «Покемоны», но это делает практическое занятие еще более ценным, потому что они могут поразмышлять о нем со «взрослой» объективной точки зрения.</p> <p><i>Ознакомьте учащихся с правилами проведения групповых дискуссий (например, ученики говорят по очереди, каждый имеет право ответить на каждый вопрос, все мнения принимаются без осуждения).</i></p> <p><i>Назначьте ведущего дискуссии, стенографиста и ведущего для каждой группы.</i></p> <p><i>Перед началом обсуждения в классе, предложите каждому докладчику записывать ответы группы на каждый вопрос.</i></p> <p>Проведите обсуждение в классе.</p> <p>Следуйте рекомендациям по проведению дискуссии в группах, о которых говорилось ранее.</p> <p>Спросите:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Как понять, что игра становится слишком серьезной? 2. Каковы признаки? 3. Случалось ли такое с вами? 4. Какие занятия в свободное время могут превратиться в привычки, от которых трудно отказаться?

Индивидуальная активность	<p><i>(В качестве примера можно привести: игровые карточки, электронные игры, просмотр телевизора, участие в Интернет чате групп многопользовательских игр и тд).</i></p> <p>5. Как изменить привычку проводить свободное время, которая становится проблемой?</p> <p>Раздайте копии рабочего листа «Больше чем игра» каждому ученику для того, чтобы он сам оценил свою деятельность в свободное время.</p> <p>Попросите описать, что они могли бы сделать и/или сказать человеку, который очень скучает по игре или занятию в свободное время, от которого он решил отказаться.</p> <p>Предложите написать от первого лица рассказ о человеке, который пытается отказаться от Интернет зависимости. Описать, что он чувствует и что делает для этого.</p> <p>Обсудите в классе, что каждый ученик написал по данной теме.</p>
Дополнение	<p>Попросите учеников выяснить, какими играми и прихотями «увлекались» их родители, когда им было столько же лет, и представить свои выводы классу.</p>

Ожидаемый результат

Учащиеся должны уметь демонстрировать:

- понимание влияния самооценки на принятие решений;
- определять источники личной поддержки и позитивного влияния;
- демонстрировать осознание влияния семейных традиций и ценностей на выбор образа жизни;
- участвовать в широком спектре физических упражнений.

Учащиеся должны уметь распознавать признаки, указывающие на проблемы в их личных отношениях дома и в школе, и применять эффективные стратегии для решения этих проблем.

БЛОК 3. Программа профилактики проблемного игрового поведения для подростков 11 лет «Почему люди играют в азартные игры» состоит из 4 модулей: 1. «Быстрое решение проблем». 2. «Больше удовольствий от вероятности». 3. «Игорный бизнес». 4. «Стресс в семье».

Модуль 1. «Быстрое решение проблем»

Краткое содержание	Реклама часто побуждает людей рассматривать рекомендуемый продукт в СМИ как быстрое решение сложной проблемы. Учащиеся внимательно изучают реальные последствия и риски, связанные с такими рекомендациями.
Цель	Учащиеся смогут - отличить реальные от подразумеваемых проблем и их решений, предлагаемых в рекламных объявлениях СМИ; - сравнить созданные проблемы СМИ и ими предложенные решения этих проблем с реальными аналогами; - выявить риски при применении упрощенных решений сложных жизненных задач.
Продолжительность (мин)	40 мин
Подготовка	Подготовьте и размножьте информационное письмо для родителей/опекунов. Приложение 1 Используйте транспарант «Нет проблем!» Приложение 22 Пересмотрите рекламу в подростковых журналах, в программах, которая неявно «продает» легкое решение сложной проблемы, такой как: самооценка, образ тела или популярность. Попросите учеников принести на урок различные журналы, в том числе предназначенные для подростков. Размножьте рабочий лист «Критика рекламы» по два листа для каждой малой группы. Приложение 23 Или попросите учеников придумать свои собственные шаблоны.

<p>Метод Дискуссия в классе</p>	<p>Используйте транспарант «Нет проблем», чтобы начать дискуссию о тенденции в обществе искать быстрые решения сложных проблем.</p> <p><i>Как показано на рисунках, эти проблемы могут быть связаны со здоровьем, деньгами, с самооценкой и социальным признанием.</i></p> <p><i>Дело здесь не в том, что нельзя принимать медпрепараты, покупать лотерейные билеты или дизайнерскую одежду, а в том, что если этими простыми действиями пытаться решить сложные проблемы, то в долгосрочной перспективе они, скорее всего, не будут «работать».</i></p> <p>Задайте вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. В чем здесь проблема? 2. У кого может возникнуть эта проблема? 3. Какое «решение» предлагается? 4. Как вы думаете, это хорошее решение? 5. Действительно ли оно решает проблему? 6. Есть ли риски, связанные с этим решением? 7. Какие другие решения могут быть более долговечными, более здоровыми или и теми, и другими? <p>Используйте свой собственный транспарант, чтобы проиллюстрировать приемы, которые используют рекламодатели, чтобы «продать» решения обычных проблем. Например, реклама образа жизни создает ассоциацию между товаром и определенным образом жизни.</p>
<p>Работа в малой группе</p>	<p><i>Реклама, ориентированная на молодежь, «продает» сексуальную привлекательность и популярность под видом косметических средств и одежды.</i></p> <p>Попросите учеников проанализировать четыре разных рекламных объявления в журналах, предлагающих решение проблемы. Они могут использовать вопросы из рабочего листа «Критика рекламы», чтобы направить свои суждения в нужном направлении.</p> <p>Укажите на то, что «проблема» может подразумеваться, а не явно указываться в рекламе.</p>

	<p>Учителю:</p> <p><i>Реклама сегодня - неотъемлемая часть нашей жизни. Она помогает сконструировать благоприятный для рекламодателя образ, стимулирует человека принимать нужные решения, склоняя его к покупке того или иного товара.</i></p> <p><i>Однако, несмотря на все положительные аспекты, нельзя не отметить отрицательное влияние рекламы на сознание людей и в частности молодёжи. Реклама может стимулировать вещизм — безудержную погоню за материальными ценностями, вещами-символами (престижный автомобиль, престижные марки одежды и т. д.), само обладание которыми составляет для неразвитой личности смысл жизни.</i></p>
--	--

Ожидаемый результат

Учащиеся смогут:

- применить стратегии для решения сложных и трудных проблем;
- изучить роль средств массовой информации в формировании и укреплении ценностей в образе жизни.

Модуль 2. «Больше удовольствий от вероятности»

Краткое содержание	<p>Существуют неправильные представления о законах вероятности: когда предметы изымаются, а не заменяются, и когда события независимы друг от друга. Данные представления лежат в основе большинства заблуждений азартных игроков.</p> <p>В этом занятии демонстрируются две азартные игры, в которых показаны основные законы вероятности.</p>
Цель	<p>Учащиеся могут</p> <ul style="list-style-type: none"> - отслеживать изменение вероятности в эксперименте, включающем выборку без замены. - продемонстрировать понимание закона независимого события и закона средних чисел; - анализировать вероятность выигрыша, связанного с лотереей «Лото 6/49»
Продолжительность (мин)	40 мин

Подготовка	<p>Связь с учебной программой (Математика)</p> <p>Принесите в класс пакетик леденцов (или других конфет в обёртке) или шариков, поровну каждого вкуса или цвета, чтобы хватило по одному на каждого ученика. (При необходимости добавьте еще несколько штук, чтобы выровнять распределение вкуса и цвета).</p> <p>Скопируйте таблицу «Изменение вероятностей» по одной для каждого ученика или попросите учеников составить такую же таблицу в своих тетрадях / на листах. Приложение 24</p> <p>Сделайте копии рабочего листа «Вероятность в лото» по одному для каждого ученика. Приложение 25А</p> <p>Сделайте одну копию «Вероятность в лото: заметки для учителя». Приложение 25В</p>																				
<p>Метод</p> <p>Активность в классе</p> <p>Дискуссия в классе</p>	<p>Раздайте рабочие листы с таблицей подсчета «Изменение вероятностей».</p> <p>Скажите ученикам, сколько предметов каждого цвета находится в пакете, и пусть они запишут эту информацию в верхней части таблицы.</p> <p>Используйте наглядность для объяснения действий.</p> <p>Начертите на доске (или спроецируйте на экран)</p> <table border="1" data-bbox="520 1236 1375 1491"> <thead> <tr> <th>Вишня</th> <th>Малина</th> <th>Лимон</th> <th>Яблоко</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>8</td> <td>10</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table> <p>Спросите:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Это азартная игра или игра на ловкость? 2. Будет ли вероятность получить предмет своего любимого цвета одинаковым, если вы будете выбирать первым или вы будете выбирать пятым? <p>Покажите учащимся, что вероятностные ряды или дроби можно «уменьшить» или упростить. Например, вероятность 10 шансов из 40 (10:40) равна вероятности 5 шансов из 20 (5:20) или 1 шансу из 4 (1:4).</p>	Вишня	Малина	Лимон	Яблоко	10	10	10	10	10	9	10	10	9	9	10	10	9	8	10	10
Вишня	Малина	Лимон	Яблоко																		
10	10	10	10																		
10	9	10	10																		
9	9	10	10																		
9	8	10	10																		

<p>Работа в парах</p>	<p>Попросите учеников записать свой любимый цвет, а затем предсказать, сколько учеников получат предмет любимого цвета.</p> <p>Подбросьте монетку или воспользуйтесь другим способом, чтобы определить, какая группа начнет первой.</p> <p>Подойдите к каждому ученику, попросите его сказать классу:</p> <p>-его /её любимый цвет; - вероятность выбора этого цвета.</p> <p>Попросите ученика выбрать (не глядя) и сказать классу, какого цвета предмет ему достался.</p> <p>Попросите всех учеников записать результаты на своем листе.</p> <p>Спросите:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Насколько ваше предсказание совпало с реальным результатом? 2. Почему вероятность все время меняется? 3. Какие еще игры похожи на эту игру? (например, карточные игры, выбор букв в игре «Слова», бинго). 4. В каких азартных играх вероятности остаются неизменными? (например, игры в кости) <p>Попросите учеников обсудить, а затем ответить на вопросы, приведенные в раздаточном материале «Вероятность в лото». Приложение 25А</p> <p>При просмотре результатов в классе обратитесь к информационному листу «Вероятность в лото: заметки для учителя». Приложение 25В</p>
-----------------------	--

Ожидаемый результат

Учащиеся:

- могут проводить простые вычисления для определения эмпирических вероятностей;
- проанализировать простые экспериментальные утверждения;

- способны подсчитать вероятность и знают о факторах, которые влияют или не влияют на вероятность предпочтительного результата.

Модуль 3. «Игорный бизнес»

Краткое содержание	<p>Более внимательный взгляд на индустрию азартных игр показывает, что шансы всегда в пользу «заведения» и что игроки, в конечном итоге, проигрывают больше, чем выигрывают.</p> <p>Учащиеся исследуют такие вопросы, как: «Куда уходят деньги?», «Почему люди играют, если в конечном итоге они обязательно проиграют?»</p>
Цель	<p>Учащиеся смогут</p> <ul style="list-style-type: none"> - оценить причину, по которой люди играют в азартные игры; - решить, сколько денег человек может позволить себе, чтобы играть в азартные игры, основываясь на анализе своих финансовых ресурсов, потребностей и желаний.
Продолжительность (мин)	40 мин
Подготовка	<p>Включение в учебную программу (Тема «Здоровье»)</p> <p>Используйте транспаранты «Куда уходят деньги: лотерея». Приложение 26 А</p> <p>и «Куда уходят деньги: Видеоигровые терминалы» Приложение 26 В</p> <p>Скопируйте рабочий лист со статьёй «Причины, побуждающие к азартным играм» для каждого ученика. Приложение 27 А</p> <p>И одну копию для учителя «Причины, побуждающие к азартным играм». Приложение 27 В</p>
Метод Активность в классе Дискуссия в классе	<p>Попросите учащихся ответить на вопросы по следующему сценарию: Вы взрослый человек и вам очень нужно 5000 рублей, например, чтобы заплатить за квартиру, а у вас есть только 4000 рублей.</p>

<p>Работа в парах</p>	<p>Если бы вам повезло, стали бы вы играть со своими 4000 рублями, чтобы попытаться получить остальные 1000 рублей?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Может ли это сработать? 2. Может быть, получится? 3. Что могло бы произойти? <p>Используйте транспарант «Куда уходят деньги», чтобы показать, кому и на что пойдут деньги, потраченные на два вида азартных игр: лотерею и видеоигровые терминалы.</p> <p>Учителю:</p> <p><i>Лотерея - самый популярный вид азартных игр. По данным исследования, большинство россиян (77%), хотя бы раз в жизни играли в лотерею, при этом 38% россиян играют в лотерею реже раза в год, 29% - играют один-два раза в год, 9% - пару раз в месяц, и 1% - чаще.</i></p> <p><i>Интерес сохраняют люди старших возрастов, а молодежь последнее время не так интересовалась этим видом досуга, переключившись на онлайн и мобильные развлечения. (Исследование проводилось на базе «Единой базы данных» «Ромир», РИА Новости.</i></p> <p><i>В 2022 году доходы бюджета от проведения лотерей составили 2,9 млрд рублей. Распространители билетов делают дополнительные целевые отчисления, которые составляют 10% от разницы между полученной выручкой и призовым фондом. Средства в том числе направляются на поддержку физкультуры и спорта. (Минфин РФ)</i></p> <p>Спросите:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что эти картинки на транспарантах говорят нам об азартных играх, контролируемых государством? 2. Можно выиграть в лотерею, можно выиграть в другие азартные игры, такие как VLT, но что произойдет, если вы продолжите играть? <p><i>Как гласит закон средних величин, и как выяснили учащиеся в ходе предыдущих занятий, чем дольше</i></p>
-----------------------	--

	<p><i>человек играет, тем больше вероятность того, что выигрыши и проигрыши будут соответствовать одинаковым шансам.</i></p> <p>В случае с азартными играми, контролируруемыми государством, возрастает вероятность того, что игроки будут терять процент от поставленных ими на кон денег.</p> <p>3. Почему же люди играют в азартные игры?</p> <p>4. Когда «имеет смысл» играть в азартные игры?</p> <p>Учащиеся могут обсудить, а затем выполнить задания, описанные в раздаточном материале «Причины, побуждающие к азартным играм». Приложение 27 В</p>
Дополнительное задание	Совместно с партнером разработать брошюру или плакат, дающий взрослым реалистичное представление о шансах на выигрыш в контролируемой государством азартной игре и/или предупреждающий их о рисках, связанных с азартными играми по «неправильным» причинам.

Ожидаемый результат

Учащиеся смогут применить стратегии принятия решений, относящиеся к сложным и / или бросающим вызов проблемам.

Модуль 4. «Стресс в семье»

Краткое содержание	<p>Проблемные азартные игры создают финансовую и эмоциональную нагрузку на семьи.</p> <p>Ученики изучают здоровые и нездоровые способы реагирования семей на стрессовые факторы.</p>
Цель	<p>Учащиеся смогут</p> <ul style="list-style-type: none"> - определить, как проблемные азартные игры могут повлиять на членов семьи; - различать здоровые и нездоровые стратегии преодоления семейного стресса.
Продолжительность (мин)	40 мин

<p>Подготовка</p>	<p>Включение в учебный план (Тема «Здоровье») Используйте рабочий лист «Как некоторые люди попадают в беду из-за азартных игр?» Приложение 8 Используйте транспарант «Семейный стресс». Приложение 28А Сделайте копию «Влияние проблемного игромана на семью». Приложение 28В Сделайте копии рабочего листа «Семьи преодолевают стресс» по одной для каждого ученика. Приложение 28С</p>
<p><i>Замечания по поводу чувствительных моментов</i></p>	<p><i>Для проведения бесед по такой деликатной теме, как «Семейный стресс», вам придется применить свое профессиональное умение, выяснить потребности и материальное положение семей ваших учеников.</i> <i>Имейте в виду, что многие ученики в вашем классе могут испытывать семейный стресс разного типа и степени.</i> <i>Поэтому важно задать непредвзятый, деликатный тон для обсуждения.</i> <i>Возможно, вы также захотите ввести рекомендации для учеников (например, не рекомендуется рассказывать о семейных проблемах всему классу).</i> <i>Если в ходе обсуждения в классе ученик начинает рассказывать о личном или семейном опыте, который впоследствии может оказаться неловким, поблагодарите его, а затем верните разговор к более общей теме. Выслушайте и предложите поддержку.</i> <i>Если вы подозреваете, что семейные проблемы приводят к пренебрежению или жестокому обращению с ребенком, ученик должен услышать такие слова, как «Я помогу тебе» или «Я помогу тебе получить помощь». «Я тебе верю». «Ты не можешь решить проблемы своих родителей». «Это не твоя проблема». «Спасибо, что рассказал мне. Я знаю, что вам всем, должно быть, очень тяжело».</i></p>

	<p><i>В ваши обязанности не входит оценка и лечение семейных проблем, но вы можете и должны поддержать этих учеников, направив их к другим специалистам.</i></p> <p><i>По возможности направьте ученика к тому, кто может оказать ему дальнейшую помощь.</i></p>
<p>Метод Дискуссия в классе</p>	<p>Используйте рабочий лист «Как некоторые люди попадают в беду из-за азартных игр»</p> <p>Спросите:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Как изменилась причина, побудившая человека играть в азартные игры? 2. Что мог сделать этот человек, чтобы скрыть проблему? 3. Как эта проблема может повлиять на друзей и семью этого человека? <p><i>Как правило, и семья, и друзья страдают от проблемного игрока, его чрезмерных трат, плохого настроения, разочарований и обмана.</i></p> <p>Используйте транспарант «Семейный стресс», чтобы провести мозговой штурм по поводу других источников стресса. Обратите внимание, что они могут быть как положительными (например, появление нового ребенка), так и отрицательными (например, смерть в семье).</p> <p><i>Семья похожа на паутину, и важное изменение в одной части паутины означает, что вся паутина будет «напряжена» и всем членам семьи придется адаптироваться и меняться.</i></p> <p>Запишите идеи учеников напротив стрелок. (См. транспарант «Семейный стресс») Приложение 28А</p> <p>Они могут включать:</p> <ul style="list-style-type: none"> потеря работы конфликт (члены семьи не ладят друг с другом) тяжелая болезнь развод повторный брак

<p>Индивидуальная работа.</p>	<p>переезд денежные проблемы, долги смерть члена семьи проблемы с алкоголем, наркотиками, азартными играми появление новорожденного Проведите дискуссию о здоровых и нездоровых стратегиях преодоления семейного стресса. Для начала прочитайте ученикам памятку «Влияние проблемного игромана на семью». Приложение 28В Попросите учеников заполнить раздел «Семьи преодолевают стресс» Приложение 28 С. <i>Для дискуссии можно использовать актуальную газетную статью или вымышленный рассказ.</i> Обсудите: Используйте вопросы-подсказки: 1. Что вы чувствовали? 2. Как семья справилась с этим? 3. Что они могли бы сделать по-другому? Устно или письменно дайте совет воображаемому другу, который переживает трудные семейные перемены (развод в семье, семейный конфликт или переезд в другой город).</p>
-------------------------------	---

Ожидаемый результат

Учащиеся могут:

- определить сценарии, которые отражают здоровые стратегии преодоления стресса, и объяснить свое мнение;
- написать в дневнике о том, как их семья справлялась со стрессом, вызванным переменами.

БЛОК 4. Программа профилактики проблемного игрового поведения для подростков «Жизнь – Игра» для подростков **12-13 лет** включает 5 модулей: 1. «Игра «Маяк». 2. «Ежедневный риск». 3. «Взвесь последствия». 4. «Линия ограничений». 5. «Играем в «Очко».

Модуль 1. «Настольная игра «Маяк»

Краткий обзор	Игра побуждает школьников к ведению дискуссии на тему: «Что такое риск»
Цель	Научить распознать позитивные и негативные причины рискованных поступков
Продолжительность	45 мин
Подготовка	Предложить ученикам принести в класс игральные кости (кубики) – 3 шт. Подготовить транспарант «Маяк» Приложение 29 и копию рабочего листа «Альпинисты знают, что такое риск» Приложение 30 Сделать 2 копии рабочего листа «Зачем рисковать?» Приложение 31А Слайды «Горы с самыми высокими вершинами мира». Приложение 31 В, С, D, Е Сделать копию информационного листа «Психология скалолаза-одиночки». Приложение 32А, В
Метод (занятие в классе)	Учитель объясняет условия игры «Маяк»: <i>«Ты живешь в маленьком городке около моря. Недалеко от твоего городка находится маяк на верху высокого утеса, с которого виден узкий канал. Ты – хранитель этого маяка. Через канал в 10:30 вечера должен пройти танкер с нефтью. Его путь лежит к бухте. В 9:00 вечера ты обнаруживаешь, что фонарь на маяке не работает. Ты должен срочно починить его или понесёшь ответственность за ужасную катастрофу. Ты прыгаешь в свой грузовик и едешь к подножию утеса. Оттуда ты можешь добраться до маяка. У тебя всего 3 маршрута. Ты должен выбрать, не мешкая, один из маршрутов.</i> Маршрут № 1. Это тропинка, которая в хорошем состоянии, ты этот путь хорошо знаешь, но путь этот долгий и извилистый. Можешь не успеть.

Примечание	<p>Маршрут № 2. Можно лезть по старой веревочной лестнице, которая ведет прямо на утес. Этот маршрут кажется короче, но никто уже давно не пользовался лестницей, и ты подозреваешь, что многие лестничные пролеты отсутствуют.</p> <p>Маршрут № 3. Можно воспользоваться заброшенным лифтом угольной шахты, но при выходе из лифта надо пройти по подвесному мосту над пропастью, мост ведет прямо в домик маяка. Если все пройдет хорошо, то это будет самый короткий маршрут. Лифт шахты, возможно, находится в рабочем состоянии, но ты не знаешь наверняка, что сохранился мост над пропастью. Задача – добраться до маяка как можно скорее».</p> <p>Разделить класс на 3 группы и установить, какая группа по какому маршруту пойдет. Раздать игральные кости. Каждый из группы по очереди выбрасывает кости. Использовать транспарант «Маяк», как настольное игровое поле. Пуговицами или монетами отмечать продвижение группы к маяку по игровому полю. Каждый раз, когда группа натывается на опасность (на рисунке это обозначено как бомба), группа отодвигает свою фишку назад на два хода. Соблюдать очередность в игре. Игра завершается тогда, когда одна из 3-х групп первой достигает маяка.</p> <p>Если время позволяет, можно играть больше, чем 1 раз, предоставляя каждому из учеников шанс добраться до маяка разными маршрутами или выбрать свой собственный.</p>
Обсуждение в классе	<p>Учитель:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Понравилась ли тебе игра? Да, нет, почему? 2. Какой маршрут был наиболее коротким? 3. Какой маршрут даёт наибольший шанс добраться быстрее? 4. Можно ли добраться быстро или не добраться совсем? 5. Каким маршрутом ты пошел бы, если бы имел выбор?

6. Можешь ли ты припомнить другие ситуации, которые заставляют сделать быстрый выбор между кратчайшим, но опасным путем и более безопасным, но длинным путем? *(например, -переплываясь на лодке по реке в ветреный день, вместо того, чтобы добираться пешком по берегу;*

-оставляя школу, чтобы найти работу, заработать деньги, а потом их потратить на лотерею или другие виды гемблинга?)

Учитель:

1. Почему люди рискуют?

2. Почему некоторые люди любят рисковать?

Для коллективного обсуждения следует воспользоваться статьей из информационного листа «Альпинисты знают, что такое риск». Приложение 30 и рабочего листа «Зачем рисковать?». Приложение 31А Покажите слайды «Горы с самыми высокими вершинами мира». Приложение 30 В, С, D, E

Вопросы:

1. Какие опасности подстерегают альпинистов в горах?

2. Почему они идут на такой риск? Ты принял бы такое же решение? Объясни.

Какие существуют причины для риска:

Задайте вопросы:

1. Какие существуют позитивные причины для риска? *(примеры: мужество, амбициозность, уверенность в себе, высокие идеалы).*

2. Каковы негативные причины? *(примеры: скука, отсутствие осведомленности о последствиях, ограниченная личностная дальновидность, самонадеянность, низкая самооценка, которая ведет к беспечному отношению к себе и к другим, не принимая во внимание возможную опасность, как для себя самого, так и для других)*

3. Как узнать, когда риск оправдан (позитивен), а когда несет негатив?

	4. Какова была бы жизнь без риска? Приведите примеры каждодневного риска? <i>(разговаривать с тем, кого ты хорошо не знаешь; надевать совсем другое, чем обычно; подстричь волосы; рассказывать урок перед классом; навязывать свое правило или ограничение; участвовать в отборочных соревнованиях и пр.)</i>
Домашнее задание	Школьники должны отметить и кратко записать любой пример риска и принести свои записи на следующее занятие.
Дополнение к уроку	<p>Прочитайте учащимся статью «Психология скалолаза-одиночки» Приложение 32А, В</p> <p>Задайте учащимся ответить на вопросы к статье письменно в рабочих тетрадях.</p> <p>Вопросы:</p> <p>1. Если бы у тебя появился шанс встретиться с альпинистом, какие вопросы ты задал бы ему?</p> <p>2. Многие говорят: «Быть профессиональным альпинистом - это удел избранных!» Ты согласен с этим высказыванием? Почему?</p>

Ожидаемый результат

В конце этого модуля учащиеся по-новому переосмысливают, что такое риск оправданный, неоправданный. Они дискутируют о том, насколько умным можно назвать человека, если он рискует своим здоровьем, репутацией, жизнью без видимых на то оснований.

Модуль 2. «Ежедневный риск»

Краткий обзор	Школьники проводят коллективное обсуждение примеров физического, социального и эмоционального видов риска
Цель	Собрать факты и классифицировать примеры ежедневного риска. Осмыслить свой опыт испытания опасности и его восприятие.

Продолжительность (мин.)	45 мин.
Подготовка	<p>Попросить учеников принести в класс таймер (секундомер). Сделать две копии карт «Шанс» Приложение 33</p> <p>На обратной их стороне поместить подсказки с примерами поведения. Нарезать их так, чтобы получились игральные карты. Приложение 34,35</p> <p>Сделать копии рабочего листа «Рискнешь или нет?» по одному экземпляру для каждого ученика.</p> <p>Приложение 36</p>
<p>Метод</p> <p>Дискуссия в классе</p>	<p>Учитель:</p> <p>1. С какими видами риска вы столкнулись на этой неделе?</p> <p>2. Что вы сделали для того, чтобы не быть втянутым в рискованное поведение?</p> <p>На доске мелом записать слово «РИСК» большими буквами, очертить его кругом и прочертить от него в разные стороны лучи. Записать примеры около каждого луча.</p> <p>Обсудить: «Что можно приобрести, а что потерять, если рисковать в каждом случае?»</p> <p>Учитель: Существуют разные виды риска, попробуйте классифицировать их.</p> <p>Учитель записывает слова на доске «здоровье», «безопасность», «деньги», «одобрение», «чувства» по всей доске, используя цветной маркер. Подчеркнуть примеры, которые подходят для каждой категории риска.</p>

<p>Занятие в малой группе</p>	<p>Разделить класс на 3 группы. Перемешать карты «Шанс». (Каждая карта на своей обратной стороне имеет подсказку примера, который толкает к риску и называет категорию риска). Каждая группа учеников имеет дело с 1 картой. Группе даётся только 3 мин., чтобы привести как можно больше примеров, относящихся к этой категории риска.</p> <p>Образец выполнения упражнения:</p> <p><i>Карта «Шанс». Проверь свои ограничения, рискуешь здоровьем и безопасностью.</i></p> <p><i>Пример: соревновательный вид спорта</i></p> <p><i>Карта «Шанс». Проверь свои ограничения, рискуешь деньгами.</i></p> <p><i>Пример: делаешь ставки или покупаешь лотерею.</i></p> <p><i>Карта «Шанс». Проявление смелости, подвергаешь риску чувства. Пример: откровенность с другом /подругой.</i></p> <p><i>Карта «Шанс» Попытка сделать что-то новое, рискуешь достоинством и уважением. Пример: побрить голову налысо, отстаивать свое мнение.</i></p> <p>Для начала игры каждая группа выбирает лидера, который раздаёт карты, ведёт весь процесс обсуждения и затем докладывает результат всему классу. Каждый раунд лидер меняется. Играют 4 раунда.</p>
<p>Индивидуальное занятие</p>	<p>Ученики завершают заполнение рабочего листа «Рискнешь или нет?» Приложение 36</p>

Ожидаемый результат

Подростки осознают, что каждый день они сталкиваются с ситуациями, которые требуют от них серьезных и быстрых решений, рисковать ли чем-то конкретным, либо не рисковать. Каждый день они должны быть ответственными за свои решения и поступки.

Модуль 3. «Взвесь последствия»

Краткий обзор	Используя четыре различных сценария, ученики практикуются в анализе последствий рискованного поведения.
Цель	Подростки смогут распознать потенциальные негативные и позитивные последствия от эмоционального, финансового и социального видов риска.
Время	40 мин.
Подготовка	Подготовить наглядные пособие «Чем рискуешь?» Приложения 37 Составить сценарии, отражающие ситуации и затрагивающие интересы учеников в настоящий момент, содержащие собственные примеры из ежедневного риска учеников (см. предыдущий урок). Сделать копии четырёх уже готовых сценариев «Стоило ли это делать?» Одна копия для каждой группы. Приложение 38
Метод Дискуссия в классе	Нарисовать весы с двумя чашами на доске. Под весами написать слово - «ВЗВЕСЬ» Передать 1 вариант сценария ученику, который зачитывает его вслух перед классом. (Приложение 38) Учитель задаёт вопрос: «Как рассуждала Лорна, стоило ли ей рисковать или нет?» На каждой стороне чаши весов записать идеи учеников, что приобрела Лорна, а что потеряла. Попросить учеников дописать рядом со словом «ВЗВЕСЬ» цифры от 1 до 10 и пронумеровать каждый пример последствий риска, затем попросить учеников оценить, стоило ли Лорне идти на риск. <i>(Допускается тот факт, что ученики оценивают ситуации по-разному).</i>
Занятие в малой группе	Разделите класс на группы и назначьте ведущего, который будет читать сценарий, и секретаря, который будет записывать идеи учеников.

Индивидуальная работа	<p>Дать каждому читающему по 1 копии оставшихся 3-х сценариев. Секретарь записывает идеи группы, что было героями потеряно, а что приобретено.</p> <p>Выполнить задание, рабочий лист «Рискнешь или нет?» Приложение 36</p>
Обсуждение в классе	<p>Обсудить результаты упражнений, выполненных в малых группах и индивидуально всем классом.</p> <p>Использовать наглядное пособие «Чем рискуешь?» как зрительную опору для завершения дискуссии.</p>

Ожидаемый результат

Ученики осознают, что их поступки в различных жизненных ситуациях имеют последствия, как позитивные, так и негативные. Они умеют распознавать негативные последствия разных видов риска (эмоциональных, финансовых и социальных).

Модуль 4. «Линия ограничений»

Краткий обзор	Школьники практикуются устанавливать ограничения в поведении и размышляют над собственными видами рискованного поведения.
Цель	<p>Подростки должны понять:</p> <ul style="list-style-type: none"> - по каким причинам некоторые люди уделяют слишком много времени гемблингу; - указать в конкретных ситуациях ту черту риска, за которую эти люди переходят в своем поведении; - обобщить все существующие тенденции риска; - уметь быстро оценить ситуацию и принять адекватное решение.
Продолжительность	40 мин.
Подготовка	<p>Подготовить наглядное пособие «Где Алекс должен был прочертить границу, т.е. вовремя остановиться?» Приложение 39</p>

	<p>Изготовить копию рабочего листа «Твоя линия ограничений» по 1 экз. на каждого ученика. Приложение 40 Сделать копию сценария № 4. Приложение 38</p>
<p>Метод Дискуссия в классе</p>	<p>Учитель представляет классу транспарант «Где Алекс должен был вовремя остановиться? Приложение 39. Прочитать сценарий № 4 (Приложение 38) ещё раз всему классу. Учитель: «Где бы вы сами «прочертили» линию ограничений, т.е. на каком моменте вы остановились бы, если оказались бы на месте Алекса?» Используя маркер, учитель отмечает предложенные учениками варианты на транспаранте. Провести «мозговой штурм», т.е. коллективное обсуждение прочитанного. Учитель раздает копии рабочего листа (Приложение 40) каждому ученику для заполнения. Учитель: <i>«Ответственная игра» является проблемой также и для взрослых, которые должны устанавливать для себя финансовые ограничения. Предупреждающими сигналами проблемного поведения являются: игра на деньги, взятые в долг, и игра для того, чтобы выиграть деньги не для продолжения игры, а для покупки дорогой вещи».</i></p>
<p>Индивидуальное занятие</p>	<p>Ученики завершают рабочий лист «Прочерти свою границу» (Приложение 40).</p>
<p>Дискуссия в классе</p>	<p>Обсудите выполненное индивидуальное задание «Твоя линия ограничений». Выясните, как ученики устанавливают для себя ограничения. Имеют ли они тенденцию устанавливать для себя ограничения или заходить далеко за них. При обсуждении каждого случая предложите ученикам дать друг другу совет. Обсудите моменты в жизни, когда бывает уместно зайти за черту риска, а когда этого делать не стоит.</p>

Ожидаемый результат

После прохождения данного модуля, ученики делают вывод, что касается игры с друзьями: не надо слишком серьезно относиться к игре, надо избегать всех видов риска, связанных с азартными играми. Играть надо на что-то неценное, например, на карточные фишки.

Модуль 5. «Играем в Блекджек (очко)»

Краткий обзор	С помощью игры «Блекджек» – «очко» показать, как рискованные подростки вовлекают в рискованное поведение своих сверстников.
Цель	Ученики должны: <ul style="list-style-type: none">- осознать, как командные игры толкают на риск;- применить этот опыт к азартным играм;- уметь анализировать свой опыт, связанный с влиянием сверстников на принятие рискованного решения.
Продолжительность	40 мин.
Подготовка	Сделать копии «Игральные карты». Приложение 41 Склеить эти листы вместе так, чтобы получились игральные карты. Изготовить транспарант «Рискни». Приложение 42
Метод Занятие в классе	Разделить класс на 4 группы и попросить каждую группу выбрать лидера. На классной доске перечислить номера карт в колоде, указав их цену. 10 карт достоинством 1 очко, 4 карты – 2 очка, 2 карты – 3 очка, 1 карта – 5 очков, 4 карты – банкрот. Перемешать карты, перевернув их лицевой стороной вниз, убедившись, что сверху колоды нет всех четырех карт со словом «банкрот». Раздать карты по 1 шт. лидеру каждой группы.

	<p>Каждый участник в группе вскрывает карту, не показывая ее другой группе. С помощью участников другой группы, лидер должен решить, стоит ли удерживать эту карту или попросить еще одну карту из колоды.</p> <p>Если группа вытягивает карту «банкрот», она выбывает из игры.</p> <p><i>Суть игры – набрать как можно больше очков, не получив карту «банкрот». Продолжать играть до тех пор, пока группы наберут наибольшее количество очков. Можно ограничить время одного кона игры. Если время позволяет, можно играть в игру 2-3 раза с разными лидерами групп.</i></p> <p><i>Учитель: «Заметьте, что это игра не является гемблинговой по сути, т.к. здесь не привлекаются деньги и другие ценности. Однако, она сознательно имитирует игру в карты на удачу для того, чтобы испытать, что значит «рисковать», и для стимула проведения обсуждения темы влияния сверстников друг на друга».</i></p>
<p>Мозговой штурм</p>	<p>Учитель:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Как группа повлияла на решение лидера? (Рассмотреть и то, что говорили члены команды, оценить уровень психологического давления всей группы). 2. Играли бы лидеры по-другому, если бы они играли самостоятельно? Попросить учеников вспомнить ситуацию, в которой друзья смогли повлиять на их собственное решение рисковать или нет. 3. Что происходит с собственной точкой зрения? 4. Что доставляет большее удовольствие – игра в карты с одним другом или с группой друзей? Почему? 5. Будет ли присутствовать в игре риск, если будут вовлечены в игру деньги? 6. Что ты можешь сделать, если ты полностью окажешься под влиянием энергии группы или будешь пребывать в возбужденном состоянии?

	<i>Подсказки: вспомнишь свою линию ограничения, возьмешь перерыв, сделаешь несколько глубоких вдохов, попытаешься взять себя в руки и сдержат напор группы.</i>
Индивидуальное занятие	Попросить учеников описать ситуацию, когда они находились под влиянием кого-то и перешли за черту риска.
Варианты занятия	Ученики могут описать свой собственный опыт устно, работая в парах. Это коммуникативное упражнение дает возможность услышать партнера и дать ему совет.
Занятие в классе	Используя транспарант «Рискни» (Приложение 42), повторить принципы ответственности принятия риска.

Ожидаемый результат

На примере игры «очко», которая сознательно имитирует настоящую игру, ученики могут прочувствовать, что значит «рисковать» и ощутить на себе психологическое давление со стороны сверстников в принятии решения. Они учатся тем приёмам, которые помогают психологически избежать влияния сверстников и не поддаваться этому влиянию.

БЛОК 5. Программа профилактики проблемного игрового поведения для подростков 14-15 лет «**Будь победителем**». В данном учебном блоке 4 модуля: 1. «Приметы времени». 2. «Почувствуй себя победителем». 3. «Континуум убеждений». 4. «Взлёт и падение».

Школьники виртуально встречаются с теми ситуациями, которые бросают вызов для испытания своих сил подростка в повседневной жизни. Эта Программа воодушевляет учеников критически взглянуть на силу общественного влияния, на ценности и решения, связанные с азартными играми.

Модуль 1. «Приметы времени»

Краткий обзор	Исторические картины, рисунки, современные фотографии иллюстрируют виды азартных игр как
---------------	--

	универсальное занятие многих эпох, и которое доступно во многих формах на сегодняшний день в США, Канаде, в России.
Цель	Школьники смогут распознать и классифицировать типы азартных игр, пронаблюдать за теми их видами, которые существуют в их городе.
Время	40 мин
Подготовка	Подготовить слайды, см. Приложения 57-61. Учитель подбирает фотографии из журналов, где изображены все существующие виды азартных игр, рекламы, заведения для них. Подготовить краткие сообщения обо всех видах азартных игр. Приложение 14 А, В, С, D Сделать копии рабочего листа «Мозговой штурм» для каждого ученика. Приложение 43
Метод Занятие в классе	Учитель демонстрирует картинки и фотографии, показывающие разные виды азартных игр. Попросить учеников рассмотреть картинки и определить тип азартной игры, рассказать кратко обо всех видах гемблинга, сопровождая свой рассказ этими картинками и фотографиями. Примеры: 1. На картинке изображены женщины античной Греции, мечущие астрагал (Приложение 57). 2. Картина «Распятие Христа». Римские солдаты, сидящие на земле, бросают кости, чтобы определить, кому достанется одеяние Иисуса. (Приложение 58). 3. На картине вы видите гонки на колесницах, которые проходят на гигантской спортивной арене цирка «Максимус» (Максенции) древнего Рима. Здесь кипели страсти, проходили перепалки, споры, которые часто выливались в буйство и погромы. Гемблеры и букмекеры присутствовали в большом количестве, и те игроки, которые не могли присутствовать по каким-то причинам на скачках,

	<p>заклучали пари и узнавали результаты с помощью почтовых голубей (Приложение 59).</p> <p>4. На картине 18 века Вильяма Хогарта (Приложение 59) изображены петушинные бои и зрители, которые делают ставки на самую бойцовую птицу.</p> <p>5. На этой картине вы видите детский гемблинг на конфеты. Взято из газеты 19 века, где показывают новый вид детской азартной игры на конфеты. Дети учатся гемблингу путем подражания взрослым, которые показывают им, как это делается (Приложение 60).</p>
Занятие в малой группе или индивидуальное занятие	<p>Задание: Перечислить письменно все виды азартных игр, напротив каждого вида отметить следующим значком, игры только наудачу крестиком, игры на мастерство – кружочком, игры, которые требуют и мастерство, и удачу – кружочком с крестиком внутри него.</p>
Задание на дом	<p>Ученикам следует обратить внимание на те знаки, которые являются показателем тех или иных видов азартных игр в их городе, записать свои наблюдения. Классифицировать их.</p> <p>Заполнить рабочий лист «Мозговой штурм» (Приложение 43)</p>

Ожидаемый результат

Ученики, получив полную информацию о видах азартных игр, об их предыстории, имеют возможность взглянуть другими глазами на гемблинг как на рискованное времяпрепровождение.

Модуль 2. «Почувствуй себя победителем»

Краткий обзор	На уроке ставятся под сомнение два существующих мифа о том, что можно выиграть Джекпот в лотерею, и можно с помощью этого выигрыша решить все проблемы в жизни.
Цель	Школьники смогут ответить себе на вопрос, как может выигрыш в 1 млн. долларов изменить всю их жизнь, и согласны ли они пойти на это. (статьи взяты из СМИ Канады)
Время	45 мин
Подготовка	Попросить принести в класс шейкер и пакетики конфетти. Сделать копии статьи из газеты The Daily News «Как (не) потратить миллион баксов?» Приложение 44А для каждого ученика и копию транспаранта «Суперприз Джекпот» (Приложение 60). Сделать копию рабочего листа «Выигрыш в 100 млн. рублей» по 2 экз. на каждую группу. Приложение 44 В
Метод Занятие в классе	Провести визуализацию. Попросить учеников закрыть глаза и представить, что один из их родителей только что выиграл в лотерею 100 млн. рублей. Только представьте всю эту сумму денег! Учитель: 1. Что будет делать ваша семья с этой суммой денег? 2. Считаете ли вы, что ваши родители бросят свою работу или они перестанут волноваться о том, что не могут найти работу? 3. Купят ли они новый дом в новом районе? 4. Отдадут какую-то сумму родственникам? 5. Будете ли вы продолжать учиться в этой школе или перейдете в частную? 6. А, как насчёт одежды, отдыха, друзей? 7. Если изменится ваш образ жизни, поменяете ли вы своих друзей?

	<p><i>«Ваш телефон разрывается от звонков. Некоторые люди, которые прочли ваше имя в газете, узнали ваш номер телефона в справочнике. Теперь они звонят, чтобы предложить вам купить то или иное, вложить в выгодное дело. Звонят благотворительные организации, просят пожертвовать часть выигрыша. Старые друзья и родственники, о которых вы давно не слышали, спешат поздравить вас, надеясь на кусочек вашего “пирога”. Кузен, проигравший большую сумму в казино, просит одолжить некоторую сумму. Очень трудно понять, кому доверять. Старшая сестра хочет бросить университет, просит часть денег, чтобы начать свой собственный бизнес. Вдруг происходит так много всего и так быстро, что ваши родители решают подумать об этом немного и уезжают на две недели в отпуск».</i></p> <p>Учитель: Давайте высыпем два пакетика конфетти в шейкер. Один кружочек конфетти пометим маркером и бросим в шейкер. Помешаем все конфетти. Теперь каждый по-очереди берет по одной конфетти из шейкера.</p> <p>Вопросы: Как быстро достали помеченный кружочек конфетти? Кто победитель? (время игры ограничено)</p>
<p>Работа в малой группе</p>	<p>Разделить класс на группы. Выбрать лидера для ведения дискуссии и секретаря для записи высказываний учеников.</p> <p>Дать каждому ведущему и секретарю по 1 копии рабочего листа «Выигрыш в 100 млн. рублей».</p> <p>Попросить ведущего провести коллективное обсуждение в группе, а секретаря записывать мнения каждого.</p>

Мозговой штурм	Прочитать вслух статью «Как (не) потратить миллион баксов?» Приложение 44А Обсудить результаты работы в группах, привлекая информацию статьи.
Межпредметные связи (математика)	Задание: Составить список желаний. Что бы вы купили, если бы выиграли 100 миллионов рублей? Выясните, сколько будет стоить каждая вещь. Распланируйте, что вы будете делать с оставшимися рублями. Подсчитайте годовую выгоду различных инвестиций.

Ожидаемый результат

Визуализация выигрыша в 100 млн. рублей, и предположительная трата приводит около 80% учеников к осознанию того, что нынешнее положение их вполне устраивает. Они не хотят рисковать ничем. (Данные 2019 года)

Модуль 3. «Континуум убеждений»

Краткий обзор	Высказывания побуждают учащихся к дискуссии о социальных ценностях и дают возможность перейти к теме об азартных играх.
Цель	Поддержать собственные ценные мысли относительно азартных игр, выявить и адекватно отреагировать на общественные ценности, пропагандируемые в средствах массовой информации.
Время	40 мин
Подготовка	Принести в класс ленту скотч. Подготовить два листа с напечатанными словами « Полностью согласен » и « Полностью не согласен ». Сделать три копии рабочего листа «Убеждения и ценности». Приложение 45А Разрезать листы на полоски с утверждениями по линии разреза. Разделить их на количество групп в классе.

	<p>Сделать копии текста из газеты The Mail-Star «Молодых гемблеров срывает с катушек» по 1 копии для каждой группы. Приложение 45В</p>
<p>Метод Дискуссия в классе</p>	<p>Обозначить линию на полу в классе, используя скотч. На одном конце прикрепить лист со словами «Полностью согласен», а на другом конце – «Полностью не согласен».</p> <p>Раздать нарезанные полоски с утверждениями (3 разных утверждения в 2-х экземплярах) по 1 экз. шестерым ученикам.</p> <p>Попросить их прочесть утверждения, никому не показывая их содержание. Затем они должны встать на ту сторону, где написано «Полностью согласен» или «Полностью не согласен».</p> <p>Когда все 6 учеников встанут по разным сторонам линии, попросить каждого зачитать свой вариант утверждения. Другие, которые имеют те же утверждения, должны поднять руки, для того, чтобы сравнить свои ответы с другими мнениями аналогичного утверждения.</p> <p>Попросить каждого из учеников объяснить свою позицию. Прodelать то же самое и с другими утверждениями.</p> <p><i>Учителю! Будьте внимательны, не следует предполагать, что вообще существуют правильные и неправильные выводы по данным утверждениям.</i></p>
<p>Дискуссия в малой группе</p>	<p>Раздать копии статьи «Молодых гемблеров «срывает с катушек» каждому лидеру в группе (можно каждому ученику).</p> <p>Попросить учащихся ответить на вопросы к статье. Обсудите ответы в группе. Лидерам доложить ответы всему классу.</p>

Ожидаемый результат

С помощью игры «Полностью согласен» или «Не согласен» ученики осознают, что легко можно попасться на крючок тех убеждений, которые навязываются с помощью средств массовой информации. Ученики учатся отличать навязанное убеждение от своего собственного.

Модуль 4. «Взлет и падение»

Краткий обзор	Изучение случаев негативных последствий от одержимой идеи – победить любой ценой.
Цель	Ученики смогут: <ul style="list-style-type: none">- критически относиться к общему мнению в отношении «выигрыша» и «проигрыша»;- определять, что действительно означает быть победителем;- анализировать конкретные социологические исследования.
Время	40 мин
Подготовка	Попросить учеников принести в класс футболки, кепки, шарфы и др. вещи с яркими рекламными надписями или спортивными девизами. Сделать копии статьи «Взлет и падение известного канадского героя» Приложение 46
Метод Дискуссия в классе	Обсудить популярные спортивные девизы на тему «Победа и поражение» (например, «Второе место – это первое место «лузера» или «Если не можешь выиграть – не играй!»). Обсудить те девизы, которые ученики видели на футболках, в спортивных рекламах, на стадионах. Прочитать статью «Взлет и падение известного канадского героя» Вопросы: <ol style="list-style-type: none">1. Что ставил на кон, когда рисковал Бен Джонсон?2. Однажды Бен Джонсон сказал: «Почему только я должен за все платить? А как же другие?» Как ты считаешь, было ли это справедливо, что он был наказан за потребление стероидов, когда другие атлеты потребляли тоже и не попались?

	<p>3. Идея, что «победа –это всё» приводит людей к обману, а иногда и к насилию. Приведите примеры.</p> <p>4. Некоторые люди говорят, что Олимпиады стали коммерческими, т.е. сосредоточено внимание на горстке супергероев-атлетов, и что первоначальный дух игр потерян. Вы согласны?</p>
Домашнее задание	Создать коллаж «Победитель», используя плакаты, рекламные фразы, фотографии, которые иллюстрируют широко распространённый взгляд на соревнование и победу в обществе

Ожидаемый результат

С помощью анализа спортивных девизов, рекламных надписей на вещах, на щитах, ученики осознают, как им навязывают убеждения, которые не согласуются с их собственными. После обсуждения статьи о канадском герое, ребята понимают, что не надо стремиться соответствовать нереальным стандартам, чьим-либо ожиданиям, и не рисковать ради чужого мнения. Надо оставаться самим собой и жить согласно своим желаниям и возможностям.

БЛОК 6. Программа профилактики проблемного игрового поведения для подростков 16-17 лет **«Когда азартная игра - проблема»**. Программа состоит из 5 модулей: 1. «Молодые игроки» 2. «Полоса везения» 3. «Ты проиграл!» 4. «Истории о проблемном игроке» 5. «Где находится риск?»

Эти занятия помогают детально, шаг за шагом, рассмотреть развитие проблемного рискованного поведения, и к чему оно может привести. Видеофильм, который показывает одного из героев как проблемного игрока, дает возможность школьникам дать оценку поведению героя и выразить свое мнение по отношению к проблеме игровой зависимости, оценить себя лично.

Модуль 1. «Молодые игроки»

Краткий обзор	Видеофильм стимулирует начало дискуссии о рискованном игровом поведении среди молодых людей. Ученики проводят исследование рискованного поведения своих сверстников, связанного с азартными играми.
Цель	Подростки смогут идентифицировать проблемное поведение, предсказать последствия от затянувшейся надолго азартно-игровой активности.
Время	1,5 часа
Подготовка	Подготовка к демонстрации фильма Валерия Тодоровского «Страна глухих». Артист Н. Тюнин играет Алёшу – проблемного гемблера.
Метод Занятие в классе	<p><i>«Героиня фильма Рита вынуждена скрываться: ее друг Алёша исчез, проиграв в рулетку чужие деньги. Познакомившись с полуглухой девушкой по имени Яя, Рита, надеясь заработать недостающие деньги, чтобы спасти любимого человека, идет наниматься к боссу мафии».</i></p> <p>Продолжительность фильма 1,5 часа. Разделить его на 3 сегмента. После каждого сегмента предусмотреть паузу, провести дискуссию.</p> <p>Для концентрации внимания задавать вопросы.</p> <p>1-й блок вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Какой вид азартных игр показан в фильме? 2. В каком заведении он проходит? 3. Определите, в какой исторический период это происходит? 4. С какими событиями в стране он связан? 5. Где взял деньги для игры в рулетку Алёша? Он работает? 6. Чем и кем рискует Алёша?

	<p>7. Как бы вы поступили в такой ситуации?</p> <p>8. Как поступает Алёша в трудной ситуации? Ваше мнение.</p> <p>2-й блок вопросов:</p> <p>1. Почему Рита, рискуя своей жизнью, пытается заработать большие деньги? Ей это удается?</p> <p>2. Почему Яя против того, чтобы Рита дала деньги Алеше для отдачи долга?</p> <p>3. Как характеризуют Яю ее слова и поступки?</p> <p>4. Вы согласны с ней? Почему?</p> <p>3-й блок вопросов:</p> <p>1. Стоило ли Рите рисковать жизнью ради человека, у которого «глухое» сердце?</p> <p>2. Вылечился ли Алёша от игровой аддикции? Почему?</p> <p>3. Есть ли у него шанс вылечиться от гемблинговой зависимости?</p> <p>4. Алёша и Рита расстались? Или они еще будут вместе? Почему режиссер сделал такую концовку фильма?</p>
<p>Домашнее задание</p>	<p>Школьникам провести исследования, играют ли подростки в их школе в азартные игры, какие виды азартных игр они предпочитают и как часто они это делают.</p>

Ожидаемый результат

После просмотра фильма никто из учеников не остается равнодушным, все активно принимают участие в дискуссии, критикуют поведение Алёши, сочувствуют героине – Рите. Девушки считают, что Алёша не достоин того, чтобы его любили и заботились о нем. Юноши сначала сочувствуют герою, что не повезло ему, затем понимают, что этот герой безответственный, что он не любит даже самого себя. Школьники делают вывод, что игра на деньги – это большой риск, особенно, если заключаешь пари на крупную сумму, да еще и взятую в долг.

Модуль 2. «Полоса везения»

Краткое содержание	Простые математические упражнения иллюстрируют отрезвляющую реальность той самой неблагоприятной «вероятности» на успех.
Цель	Ученики смогут применить математическое понятие «среднее арифметическое» и закон независимых событий, подсчитать сами вероятность выигрышных призов
Время	45 мин.
Подготовка	Попросить учеников принести на занятие несколько монет. Сделать копии рабочих листов «Какова вероятность удачи?» по два экземпляра на каждую группу. Приложение 47
Метод Занятие в малых группах	<p>Разделить класс на группы, назначить лидера и секретаря в каждой группе.</p> <p>Раздать по две монеты и по две копии рабочего листа «Какова вероятность удачи?»</p> <p>Ученики выполняют задания, затем проверяют результаты.</p> <p>Ответы для учителя:</p> <ol style="list-style-type: none">1. 50%;2. 60 раз – около 30; 1000 раз – около 500.3. Вероятность относится к понятию среднего арифметического числа. Вероятность шанса на выигрыш появляется только в результате большого количества попыток. Ответ будет – 50% вероятности.4. Чем большее количество раз подбрасываешь монету, тем ближе фактический результат, т.е. приближаешься к шансу выиграть приз. (Согласно закону «наибольшего количества чисел» чем большее количество раз повторяется событие, тем ближе

	<p><i>фактический результат, т.е. возможность выиграть).</i></p> <p><i>5. 50%. Результат предыдущих 9-ти попыток не влияет на десятую попытку в любом случае, т.к. монета «не помнит» предыдущие результаты. Согласно закону независимых событий, каждый бросок является независимым от других.</i></p> <p><i>6. Вероятность выиграть Джекпот остается прежней. Каждую игру выпадающий выигрышный номер является независимым удачным событием, и предыдущие результаты не имеют влияния на последующие. У Джо шанс на выигрыш остается одним и тем же, независимо от того, что он зачеркивает всегда одни и те же номера.</i></p> <p><i>(Было уже подсчитано, что шанс быть ударенным молнией намного выше, чем шанс выиграть Джекпот)</i></p> <p><i>7. Для определения вероятности выигрыша, вам надо знать, сколько билетов продано, и сколько призов на \$5000 подготовлено для вручения.</i></p> <p><i>8. Причины могут включать: иллюзию выигрыша, возбуждение от игры, аддикцию и пр.</i></p> <p>Учителю! Заметьте, что видеоигровые автоматы являются одним из видов гемблинга, часто приводящим к аддикции. Автоматы частично являются успокаивающими, т.к. они предлагают и действие, и пассивное погружение, и бегство от проблем.</p>
--	---

Ожидаемый результат

Старшеклассники знакомятся с математическими законами, которые развенчивают веру в «удачу», «счастливую руку» и пр. Именно непонимание математических законов о независимых событиях часто приводит азартного игрока в замешательство и вызывает мысль о «волшебстве».

Модуль 3. «Ты проиграл!»

Краткое содержание	Игра показывает самоуверенность, которая ведет к цепочке проигрышей. Занятие дает возможность проследить все ступени, которые ведут к игровой зависимости.
Цель	Ученики смогут: - распознать ступени, ведущие к проблеме игровой зависимости; - понимать причины, по которым проблемные игроки продолжают преследовать свои цели; - смогут оказать первую помощь тому, кто ступил на рискованный путь.
Время	35 мин
Подготовка	Сделать копии «Делай ставки». Приложение 48 Разрезать на полоски и сложить их в бумажный пакет с надписью «Делай ставки». Сделать копии «Выиграй или проиграй». Приложение 49 Нарезать на полоски, сложить в бумажный пакет с надписью «Выиграй или проиграй». Скопировать «Как гемблинг становится проблемой» Приложение 50 по одной копии для каждого ученика. Начертить данный график на доске. Приложение 51 А Рабочий лист «Где проблемные игроки достают деньги для гемблинга» Приложение 51В вывести на экран как слайд. Вывести транспарант «Путешествие назад» (Приложение 52) на экран как слайд.
Метод Занятие в классе	Учитель: «Представьте, что вы вчера выиграли в бинго 10 000 рублей. Вы чувствуете себя великолепно, вы счастливы. Почему бы не испытать удачу и не воспользоваться частью выигрыша и удвоить свою сумму?» Попросить одного из учеников начать игру, т.е. вытянуть полоску из бумажного пакета «Делай ставку».

После того, как ученик прочитает, что там написано всему классу, попросить его решить, какую сумму он поставит на кон игры. Затем попросить второго ученика вытащить полоску из пакета «Выиграй или проиграй» и зачитать результат.

Используя начерченный на доске «Денежный график», отложить полученную величину по оси ординат.

Учащиеся продолжают делать ставки, помечая на графике результаты.

Как только график начнет падать ниже нуля, класс должен решить, какой выбор делать дальше: остановить игру или продолжить.

(Можно остановить игру и подсчитать потери или получить еще денег «взаймы» и продолжить игру дальше).

Для этого использовать рабочий лист со списком, где можно «брать займы» (Приложение 51 В)

Учитель может убедить класс делать ставки дальше:

«Вы уверены, что это временная неудача. Вы же помните, что вы недавно выиграли 10 000. Это случилось очень быстро и легко. Это может случиться также легко и в следующий раз. Вам нужен только еще один шанс. Вы знаете, где вы сможете добыть деньги». Игру продолжают.

Открыть лист, где указаны опции, где можно взять деньги для продолжения игры (Приложение 51 В).

Ученики согласны играть дальше. После того, как первая опция была использована, зачеркнуть ее и открыть следующую.

Ученики продолжают делать ставки. Приоткрывать следующую опцию, т.е. «находить деньги» на игру, затем вычеркивать эту опцию и т.д.

Так как бумажные полоски с «шансом на выигрыш» складываются в кучу напротив игроков, они без

	<p>вариантов закончат тем, что «увязнут по уши в долгах».</p> <p>Учитель: «Почему человек продолжает играть до крайней точки?»</p> <p><i>(Возможные ответы: зависимость, не может остановиться, преследует потери, отчаянная попытка вылезти из долгов, «ностальгия» по тому ощущению, когда он выигрывал и был счастлив, убегает от проблем и пр.).</i></p> <p>В конечной точке графика написать «Вы здесь! Ваш выбор?»</p> <p>Рассмотрев транспарант «Путешествие назад», обсудить, как вернуться назад к здоровому образу жизни. Приложение 52</p>
Индивидуальное занятие	<p>Ученикам завершить рабочий лист «Как азартная игра становится проблемой?» (Приложение 50).</p> <p>Результаты обсудите всем классом.</p>

Ожидаемый результат

Старшеклассники прослеживают все ступени, по которым спускаются вниз к проблемной игровой зависимости:

1. Сначала победа дает тебе «кайф», ты возвращаешься за еще большей «дозой», ты уже не замечаешь денежные потери или оправдываешь их временным невезением, жизненные трудности и проблемы тебя уже не волнуют.
2. Затем, начинаешь чувствовать вину, тебе не везет, ты «(лузер), неудачник», начинают преследовать денежные потери, берешь деньги в долг, чтобы продолжить игру, ставишь уже большие суммы на кон игры, ты продолжаешь думать, что ты еще сможешь выиграть в следующий раз.
3. Ты все еще думаешь, что ты сможешь отыграть хоть какую-то сумму, чтобы отдать долги, но терпишь опять неудачу, ты снова решаешь, где достать деньги, чтобы продолжить игру, но ты уже все варианты использовал, больше брать их негде, остается только последнее – нелегальный способ, ты «увяз по уши», у тебя начинается паника. Все ученики выражают единое мнение, что они бы не хотели оказаться в таком состоянии.

Работа с транспарантом «Путешествие назад» дает представление о том, с чего надо начинать возвращение к здоровому образу жизни, и как помочь тому, кто уже на пути к игровой зависимости.

Модуль 4. «Жизненные истории проблемного игрока»

Краткое содержание	Ученики представляют шесть историй из жизни проблемного игрока по ролям.
Цель	Старшеклассники смогут: - распознать прогрессирующие ступени игровой зависимости; - вовремя остановиться самим или протянуть руку помощи попавшим в беду.
Время	45 мин.
Подготовка	Подготовить копии шести историй Алекса. Приложения 53 А, В, С Попросить добровольцев мальчиков выучить истории по ролям. Один ученик рассказывает от имени Алекса, другой – от имени автора. Распределить все шесть частей истории Алекса среди учеников. Подготовьте серию вопросов для дискуссии по этим сценариям.
Метод Работа в классе 45 мин.	Учитель: «Прослушайте истории выздоравливающего игрока-гемблера по имени Алекс». Для концентрации внимания предложить вопросы: 1. Может ли пристрастие Алекса к азартным играм идти с детства? 2. Когда у него был удачный период выигрышей, т.е. фаза «удачи»? 3. Как он проходил фазу «преследования» проигранных денег? 4. Можем ли мы сказать, что он прошел через отчаяние, или фазу «паники»? 5. Если бы ты был его другом в школе, ты смог бы помочь ему и как?

	<p>Ученики по очереди представляют все шесть историй Алекса. Тот, кто представляет историю от имени Алекса садится на стул перед всем классом, рядом находится ученик, который говорит от имени автора.</p> <p>После того, как добровольцы расскажут все 6 историй Алекса, приступить к дискуссии, которая вводится предыдущими вопросами.</p>
--	--

Ожидаемый результат

Шесть историй из своей жизни, рассказанных выздоравливающим игроком, помогают учащимся прочувствовать состояние героя на всех этапах сползания к игровой аддикции и проследить динамику развития проблемного гемблинга. Они могут проанализировать мотивы, толкающие игрока к рискованному поведению. Ученики осознают ту легкость, с которой можно прийти к игровой зависимости, и те тяжелые последствия, к которым приводит такое легкое, безответственно рискованное поведение.

Модуль 5. «Где находится риск?»

Краткое содержание	Ученики совместно вырабатывают принципы игрового поведения социального типа, с низким уровнем риска и азартного проблемного типа наивысшей степени риска.
Цель	<p>Подростки смогут:</p> <ul style="list-style-type: none"> -оценить уровни риска; -увидеть подсказки (индикаторы) гемблинга наивысшей степени риска; -определить свой потенциал развития игровой аддикции.
Время	45 мин.
Подготовка	<p>Подготовить большие листы бумаги, цветные маркеры. Сделать копии рабочего листа «Рейтинг риска» Приложение 54 и копии рабочего листа «Как ты считаешь?» Приложение 55 по 1 экз. на каждого ученика.</p>

	Транспарант (Приложение 56) вывести на экран как слайд.
Метод Индивидуальное занятие	<p>Раздать ученикам рабочие листы «Рейтинг риска» Приложение 54.</p> <p>1. Чем рискует каждый герой в конкретном сценарии?</p> <p>2. Какие виды поведения предполагает гемблинг высокой степени риска? На доске перечислить возможные предложения: <i>(игра без ограничений денежных трат; игра под влиянием алкоголя или наркотиков; игра как снятие стресса; ухода от одиночества и скуки; игра для того, чтобы произвести впечатление на других, отрицая или не зная понятия «случайность»; игра на взятые в долг деньги; надежда на выигрыш большой суммы денег, играя в одиночку; увеличение ставок).</i></p> <p>3. Какие призывы или послания могут помочь молодым людям остановиться перед чертой игры высокого уровня риска?</p> <p><i>Примеры: Никогда не занимайте денег для игры! Если ты выиграл – здорово! Но в следующий раз удача уже не улыбнется! Мечта о легких деньгах – это просто мечта. Игра – это развлечение. Азартная игра не тот способ, чтобы заработать ту сумму, которая тебе нужна.</i></p>
Занятие в малых группах	<p>Разделить класс на группы.</p> <p>Учитель: «Группа выздоравливающих игроков просит вас помочь дать им информацию о видах риска в азартных играх. Не надо говорить, что азартная игра это «плохо». Но вам надо помочь молодым людям распознать приметы игровой активности высокого уровня риска, прочертить границу между социальным и проблемным видами гемблинга.</p>

	<p>Каждая группа должна решить, какое сообщение может быть передано. Обсудить, как убедительно и четко донести это сообщение».</p> <p>Группы должны подготовить: 1-я – яркий большой постер с призывами, 2-я группа – сообщение в СМИ, 3-я - группа – сценарий для видеопослания.</p>
Индивидуальное занятие	<p>Раздать рабочие листы «Как вы считаете?» (Приложение 55) каждому ученику.</p> <p>Заверить учеников в том, что результаты тестов не будут собраны, и что они делают их только для себя, чтобы каждый задумался о том, не имеет ли он уже признаков игровой зависимости.</p> <p>Выведете на экран транспарант Приложение 56</p> <p>После завершения тестов проведите обсуждение вопроса: «К кому обратиться за советом, если уже попал в беду?»»</p>

Ожидаемый результат

Старшеклассники полагают, обычно, что можно попасть в беду, только если потребляешь алкоголь или наркотики, но они не осознают, что можно легко попасть в беду из-за безответственного поведения. Они делают вывод, что если тратишь деньги и время на азартную игру в большем объёме, чем можешь себе позволить, ты становишься механизмом, управляемым этой игрой.

После завершения занятий по Программе были заданы вопросы подросткам, ответы на которые фиксировались секретарями.

Вопрос	Ответ
1. Почему люди рискуют?	<ul style="list-style-type: none"> - от безысходности; - «риск – благородное дело»; - чтобы испытать острые ощущения; - заставляют жизненные проблемы.
2. Как часто вы рискуете?	<ul style="list-style-type: none"> - часто – 60% - иногда – 22%

	- редко или никогда – 18 %
3. Если вы подпали под влияние сверстников и вас «сорвало с катушек», сможете себя остановить?	-остановлюсь – 75% - не знаю, надо испытать себя – 25%
4. Будете покупать лотерейные билеты в будущем?	- нет – 90% - не знаю – 10%
5. Согласились бы вы на кардинальную перемену в своей жизни (смена школы, переезд в другой город, расставание с друзьями и пр.), если бы выиграли очень большую сумму денег?	- нет – 12% - да – 88%
6. Что вы чувствуете, если побеждаете в чем-либо?	- торжество, радость, -удовлетворенность, стимул двигаться дальше, «я – лучше всех»; - уверенность в себе
7. Что вы чувствуете и делаете, когда оказываетесь в роли «лузера»?	- стараюсь изменить ситуацию, -чувствую себя подавленным, страдаю, - замыкаюсь в себе, опускаются руки - ничего не могу делать, переживаю.
8. Нравится ли вам соревноваться со сверстниками?	- да – 95% - иногда – 5%
9. Вам хочется походить на какого-нибудь популярного человека?	- да – 80% -нет – 20%
10. Вы пошли бы на риск ради большой суммы денег?	- да – 70% - нет – 20% - не знаю – 10%
11. Вы хотите пойти в поход с другом. Ты точно знаешь, что тебя родители	- до превенции – Солгал бы – 95% - после превенции – Солгал бы – 12%

не отпустят. Ты солгал бы родителям о том, куда и с кем идешь?	
12. Согласны ли вы с лозунгом «Победа любой ценой!»?	до превенции – 85% «да» после превенции – 10% «да»

(Данные 2019 года)

Была проведена оценка мнений подростков, выраженных в ответах опроса, проведенного до и после формирующего эксперимента, и с уверенностью можно сказать, что Программа по превенции игровой аддикции в данной группе подростков дала позитивный результат.

Важно отметить, что данная Программа может быть использована с некоторыми поправками, модифицирована с учетом как географических, так и культурных факторов различия. Например, тексты из канадских газет о героях-альпинистах можно легко заменить примерами героического подвига наших российских современников.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Комплексная Программа профилактики азартно-игровой аддикции в школе включает в себя работу в трех направлениях – с учащимися, педагогами и родителями. Каждый из преподавателей выбирает тот модуль, который ему ближе по специальности (история, математика, компьютерный дизайн). Педагоги-участники получают информационные материалы, связанные с проблемой азартно-игровой аддикции, методические рекомендации к работе по Программе. Родителям, чьи дети участвуют в эксперименте, необходимо направить письмо-обращение (Приложение 1).

Названная превенция предполагает доверительный, доброжелательный уровень общения с детьми. Классный руководитель или учитель-предметник, который будет проводить профилактику, должен придерживаться следующих норм поддержки:

- * любовь к ребенку и, как следствие, безусловное принятие его как личности, отзывчивость, терпимость, доброжелательность;
- * приверженность диалоговых форм общения и толерантности;
- * уважение достоинства и доверие, понимание интересов ребят;
- * готовность оказать прямую помощь при решении проблемы со сверстниками или в семье;
- * признание права ребенка на свободу выбора ответа и самовыражения;
- * признание равноправия ребенка в диалоге;
- * хорошая осведомленность о каждом ребенке в классе, его проблемах.

Во время проведения занятий учителю следует быть внимательным и обязательно выяснить, есть ли в классе ученики, у которых родители имеют проблемы с игровой активностью. Эти ребята должны принимать самое активное участие в обсуждении и критике проблемного гемблинга. Если таких учеников не вовлечь в обсуждение, они либо останутся пассивными, либо могут вообще покинуть занятия. Кроме того, ученики сами могут оказаться проблемными игроками, в чем они никогда бы не признались. Они с большим вниманием отнесутся к данным занятиям. Во время занятий в классе должна быть создана доброжелательная, поддерживающая атмосфера.

Рекомендации для учителей:

Организовать специальные курсы подготовки учителей, классных руководителей, проводить учебные сессии, посвященные проблеме азартно-игровой аддикции, семинары по психологии общения, тренинги групповой

работы по данной проблеме, освоению педагогических технологий (клуб общения, индивидуальные консультации и пр.).

Рекомендации для учителей по работе с родителями и детьми:

- проводить семейные лектории по проблеме азартно-игровой и Интернет аддикций;
- обеспечить родителей психолого-педагогической литературой, посвященной семейному воспитанию;
- создать службу психологического консультирования по данной проблеме;
- создать клубы (на базе школы, церкви, по месту жительства) взаимопомощи семей в воспитании детей;
- организация совместных поездок, экскурсий, походов, выставок поделок и пр.

Программа дает возможности для развития дружеской и доверительной связи учеников со своей школой, родителями и сверстниками, позволяет вовлечь в эксперимент максимальное количество школьников через игры, дискуссии в классе, упражнения в малых группах, демонстрацию видеофильма. Занятия по Программе требуют минимального времени для подготовки.

Каждый родитель заинтересован в том, чтобы его ребенок занял достойное место в жизни, чувствовал себя уверенно в постоянно меняющемся обществе. А это возможно благодаря знаниям, личным качествам, способностям, составляющим основу жизнеспособной личности.

Воспитать жизнеспособную личность можно, если деятельность школы, семьи и общества будет направлена на создание системы общечеловеческих ценностей и примеров, ориентирующих на правильный выбор в достижении наивысших для личности результатов в жизни.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Абраменкова В.В. Игры и игрушки наших детей: забава или пагуба? / В.В. Абраменкова// М., 1999.
2. Апресян, Ю.Д., Медникова, Э.М., Петрова, А.В. Новый Большой англо-русский словарь: В 3 т./ Ю.Д. Апресян, Э.М. Медникова, А.В.Петрова. - 6-е изд., стереотип. - М.: Рус. яз., 2001. - 832с.
3. Бурова В.А. «Кибераддикт- Человек Играющий?» Социально-психологические аспекты Интернет-зависимости. [Электронный ресурс] / В.А. Бурова. - Режим доступа: www/zavisimost.ru
4. Законодательное регулирование и правоприменительная практика в сфере игорного бизнеса. Аналитическое управление Аппарата Совета Федерации от 22.03.2006. [Электронный ресурс] Режим доступа: www.Kremlin.ru
5. Колесникова Л.И. Педагогические условия профилактики игровой зависимости среди подростков: дис. ...канд. пед. наук: 13.00.01/ Л.И.Колесникова. – Н.Н., 2009.- 228 с.
6. Овчинников, О.М. Психолого-педагогические условия профилактики аддиктивного поведения подростков: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01/ О.М. Овчинников. -М., 2005.-198с.
7. Пережогин Л.О. Интернет - аддикция в подростковой среде. / Л.О. Пережогин// М., 2006
8. Фортова Л.К. Социально-педагогические основы профилактики алкоголизма и наркомании среди детей и подростков: дис. ... д-ра-пед.наук/ Л.К. Фортова. –М., 2002.- 582 с.
9. Фрейд,З. Введение в психоанализ: Лекции: пер.с нем./З.Фрейд.-СПб.: Питер, 2001,-384с.
- 10.Хейзинга Й. Номо Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д.Э.Харитоновича – М.: Прогресс- Традиция, 1997. - 416 с

11. Эльконин Д.Б. Психология игры. / Д.Б. Эльконин // М., 1978.
12. Янг, К.С. Диагноз - Интернет-зависимость / К.С.Янг// Мир Интернет. - 2000.- № 2. С.24-28.
13. American Psychiatric Association (1994). DSM-IV: Diagnostic and statistical manual of mental disorders. (4th ed.). Washington, D.C
14. Bachman, J.G., & Schulenberg, J. (1993). How Part-time Work Intensity Relates to Drug Use, Problem Behavior, Time Use, and Satisfaction among High-school Seniors. *Developmental Psychology*, 2, pp. 220-235.
15. Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall.
16. Bernard, P.H. USA Today, March, 2006.
17. Carlson, M.J., Moore, T.L. (1998). *Adolescent Gambling in Oregon: A Report to the Oregon Gambling Addiction on Treatment Foundation*. Salem, OR: Oregon Gambling Addiction treatment Foundation. Report available online: www.gamblingaddiction.org
18. Comings, D.E., Rosenthal, R.J., Lesieur, H.R., et al (1996). The molecular genetics of pathological gambling The DRD2 gene. *Pharmacogenetics* 6, Pp.223-234.
19. Derevensky, J.L., Gupta, R., Messerlian, G. (2005). *Youth gambling problems: a public health perspective*. International Centre for Youth Gambling Problems and High Risk Behaviours, McGill University, Montreal, Canada.
20. Derevensky, J.L., Gupta, R. (2001). *An Examination of the Differential Coping Styles of Adolescents with Gambling Problems: A Report to the Ministry of Health and Long-Term Care, Ontario*. Montreal: McGill University.
21. Derevensky, J., Gupta, R. (2007). Youth and Adolescent high-risk behaviors. *Psychology of Addictive Behaviors*. Vol.21 (2), pp.165-173.
22. Derevensky, J., Pratt, L., Gupta, R. (2007). The relationship between gambling problems and impulsivity among adolescents: Some preliminary data and thoughts. *Journal of Addiction Medicine*. 1(3), pp.165-172.

23. Devereux, E.C. (1968). Gambling. International Encyclopedia of the Social Sciences, vol. 6. New York: MacMillan. In: Journal of Gambling Behavior, 5(1), pp. 22-41 (1989).
24. Dickson, L.M., Derevensky, J.L., Gupta, R. (2002). The Prevention of Gambling Problems in Youth: A Conceptual Framework. Journal of Gambling Studies, Vol.18, pp. 97-159.
25. Dickson, L.M, Derevensky, J., Gupta, R. (2008). Youth gambling problems: An examination of risk and protective factors. International Gambling Studies, 8(1), pp. 25-47.
26. Eadington, W.R. (1989). Problem gambling and Public Policy: Alternatives in Dealing with Problem Gamblers and Commercial Gambling. Lexington,M.A.: Lexington Press, p.177.
27. Eadington,W.R. (2005). What happens to the “best-laid plans”: Global lessons on legalization and liberation of gambling laws. Presented at the 6th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues, Malmo, Sweden.
28. Evans, R. (1998) Prevention of Gambling Among Adolescents. Commissioned by the National Research Council, National Institute of Medicine, National Academy of Science for a report to the US Congress и the Commission on Behavioral and Social Sciences and Education: evans.socialpsychology.org
29. Fleming, A. (1978). Something for Nothing: A History of Gambling. New York: Delacorte Press, pp.42-44.
30. Gallup Releases Audit of Gambling in America, 2007. Electronic access: www.gallup.com
31. Griffiths, M.D. (1989). Gambling in children and adolescents. Journal of Gambling Behavior, 5, pp. 66-83.
32. Griffiths, M.D. (1990). Addiction to fruit machines: A preliminary study among males. Journal of Gambling Studies, 6, pp. 113-126.
33. Griffiths, M. (1997) Psychology of computer use: some comments on “addictive use of the internet” by young. Psychological reports, Vol.80, p.181.

34. Griffiths, M.D. (2005). Does advertising of gambling increase gambling addiction? *International Journal of Mental Health and Addiction*, 3, pp. 15-25.
35. Gupta, R., Derevensky, J. (1998). Adolescent gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 14, pp.319-344.
36. Jacobs, D.F. (1986). A general theory of addictions: A new theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*, 2(1), pp.15-31.
37. Jacobs,D.F.(2000) Juvenile gambling in North America: An Analysis of Long Term Trends and Future Prospects. *Journal of Gambling Studies*, 16(2/3), pp.119-152.
38. Jantz, G. (2001).Turning the Tables on Gambling. Shaw Books.
39. Jessor, R.(1998). New perspectives on adolescent risk behavior. Cambridge University Press, U.K.
40. Kim,S.W. (1998). Opioid antagonists in the treatment of impulse control disorder. *Journal of Clinical Psychiatry*, 59, pp.159-164.
41. Korn, D.A. Expansion of gambling in Canada. //CMA Journal, 2000, Vol. 163 #1, pp. 61-64.
42. Lesieur, H.R. Compulsive Gambling. *Society* vol.29, no.4 (May/ June 1992).
43. Magliano, J., Ph.D. Why Are Teen Brains Designed for Risk-taking? *The Wide World of Psychology*, 2015.
44. Northbrooke, J. A treatise against dicing, dancing, plays, and interludes. With other idle pastimes (from the earliest edition, about AD 1577).- London: The Shakespeare Society.1843. In: Fleming, A. Something for Northing: A History of Gambling.-New York: Delacorte Press, 1978.-P.42-43.
45. Perkison, R.R. (2003). *The Gambling Addiction Patient Workbook*. Pp. 120. Calif.: SAGE Publications.
46. Public Law 100-497- OCT.17, 1988 100TH Congress SEC.2701
47. Romer, D., Valerie F. Reyna, Theodore D. Satterthwaite. Beyond stereotypes of adolescent risk taking: Placing the adolescent brain in developmental context. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 2017.

48. Shaffer, H.J. & Hall, M.N. (1996). Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A quantitative synthesis and guide toward standard gambling nomenclature. *Journal of Gambling Studies*, 12(2), pp. 193-214.
49. Shaffer, H.J., Hall, M.N. and Vander Bilt, J. (1997) Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the US and Canada: A Meta-analysis. Boston, Mass: President and Fellows of Harvard College.
50. Shaffer, H.J., Hall, M.N., Vander Bilt, J. (2000) Computer addiction: a critical consideration. // *American J. of Orthopsychiatry*, vol.70 (2), pp.162-168.
51. Shaffer H.J., Hall M.N., Van der Bilt J. (2000) Computer addiction: a critical consideration. II *American J. of Orthopsychiatry*, Vol.70 (2), pp.162-168
52. The Columbia Encyclopedia. The Sixth Edition, (2007). Compulsive gambling, pp.21-31.
53. Thomson, W.N. (1994). *Legalized Gambling*. Santa Barbara, Calif. ABC-CLIO. 200. Tremblay, R., Cote, S.M., Nagin, D, Vitary, F. (2001). Predicting girls' conduct disorder in adolescence from childhood. *Developmental Medicine and Child Neurology*. Vol.48 (8), pp.639-640.
54. Tylor, E.B. *Primitive culture*. – London: John Murray, 1871.
55. U.S. Regulation. H.R. 4954, SAFE Port Act; Unlawful Internet Gambling Enforcement Act. By Library of Congress, Oct.13, 2006, 12:41.
56. Wallish, L.S. (1996). *Gambling in Texas: 1995 Surveys of Adult and Adolescent Gambling Behaviors*. Austin: Texas Commission on Alcohol and Drug Abuse.
57. Westphal, J., Rush, J., Johnson, L.J. (1998). Final report: Statewide baseline survey pathological gambling and substance abuse Louisiana adolescents (6th-12th grades, school year 96-97. Baton Rouge, LA: Louisiana Department of Health and Hospitals, Office of Alcohol and Drug Abuse.
58. Whittington, E.M. (2001). *The sport of life & death: The Mesoamerican ballgame*. - London: Thames & Hudson.
59. www.medicalnewstoday.com. Yale School of Medicine researchers published in *Proceedings of the National Academy of Science*, 2012.

60. Yankelovich, D. *New Rules: Searching for Self-Fulfillment in a World Turned Upside Down*. New York, 1981.
61. Young, K.S. (1996). *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*, New York: John Wiley and Sons, p.196.
62. Young, K.S. Psychology of computer use: addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype.// *Psychological reports*, 1996, vol.79, pp. 899-902.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Уважаемые родители!

В нашей школе проводится эксперимент по апробации Программы профилактики игровых зависимостей у подростков. Цель этой деятельности – научить детей распознавать границу ответственного и рискованного поведения, помочь подросткам приобрести знания и навыки, необходимые для того, чтобы противостоять рискованному поведению, в которое вовлекает азартная игра на деньги.

Ваш ребёнок будет принимать участие в эксперименте. Если вы желаете узнать больше об этой Программе, позвоните директору школы. Если вы хотите стать участником данного эксперимента в качестве ведущего или участника, просьба обратиться к классному руководителю.

С уважением, классный руководитель.

Артем и Денис несутся с горы на санках. Впереди деревья и замёрзший пруд.



ДЕНИС:

Давай! Вперёд! Ты проедешь мимо деревьев!

Ты сможешь это! Ты остановишься раньше их!

Вперёд! Съезжай с горы! Лёд толстый, не провалимся в пруд!

АРТЁМ:

?

ЧТО ТАКОЕ РИСК? ТЫ САМ СЕБЕ СУДЬЯ!



1. ОДАЛЖИВАТЬ ДЕНЬГИ ТОМУ, КОГО ТЫ НЕ ЗНАЕШЬ ХОРОШО



2. ВОЗВРАЩАТЬСЯ ДОМОЙ ПОЗНИМ ВЕЧЕРОМ



3. ЕЗДИТЬ НА ВЕЛОСИПЕДЕ НЕ ДЕРЖАСЬ ЗА РУЛЬ



4. РАССКАЗАТЬ ПРАВДУ О ТОМ, ЧТО ТЫ СДЕЛАЛ ТО, ЧЕГО НЕ ХОТЕЛ ДЕЛАТЬ НАМЕРЕННО



**5. ДРУЖИТЬ С ТЕМ, КТО НЕ ПОЛЬЗУЕТСЯ АВТОРИТЕТОМ СРЕДИ ТВОИХ
ОДНОКЛАССНИКОВ**

ИМЯ: _____



1. Парень покупает пару штанов без примерки.



2. Мальчик выехал на скейтборде на проезжую часть дороги.



3. Девочка тратит все свои сбережения на торговые стикеры, с надеждой получить призы.



4. Девочка играет в команде мальчиков в футбол.



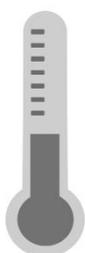
5. Мальчик взбирается на столб, на котором написано «Электрическое напряжение!», «Не влезай! Убьёт!»



6. Девочку предложил подвезти из школы домой взрослый мужчина, который назвался другом ее родителей.



7. Мальчик полез в соседний сад за яблоками. Этот сад охраняет большая собака.



8. Мальчик одалживает лучшему другу свои денежные накопления.

УДАЧА или УМЕНИЕ ?



ИГРА В КАРТЫ **УДАЧА** _____ **УМЕНИЕ**



ДАРТС **УДАЧА** _____ **УМЕНИЕ**



ЛОТО **УДАЧА** _____ **УМЕНИЕ**



ХОККЕЙ **УДАЧА** _____ **УМЕНИЕ**



БИНГО(Лотерея) УДАЧА _____ УМЕНИЕ



ШАХМАТЫ УДАЧА _____ УМЕНИЕ



НАСТОЛЬНАЯ УДАЧА _____ УМЕНИЕ
ИГРА В СЛОВА
«Scrabble» = «Эрудит»



Домино УДАЧА _____ УМЕНИЕ



Казино. УДАЧА _____ УМЕНИЕ
Рулетка.

Что такое азартные игры?

(Имя)

1. Чем отличаются азартные игры от других видов игр?

2. Чем азартные игры отличаются от покупки чего-либо?

3. Назовите три игры, которые не являются азартными.

4. Назовите две азартные игры, в которые иногда играют дети или подростки.

5. Назовите пять азартных игр, в которые иногда играют взрослые.



КЁРЛИНГ



КАЗИНО



РУССКОЕ ЛОТО



ШАХМАТЫ



МОМЕНТАЛЬНАЯ ЛОТЕРЕЯ



ИНТЕРНЕТ ЛОТО



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



ИНТЕРНЕТ ВИДЕОИГРА

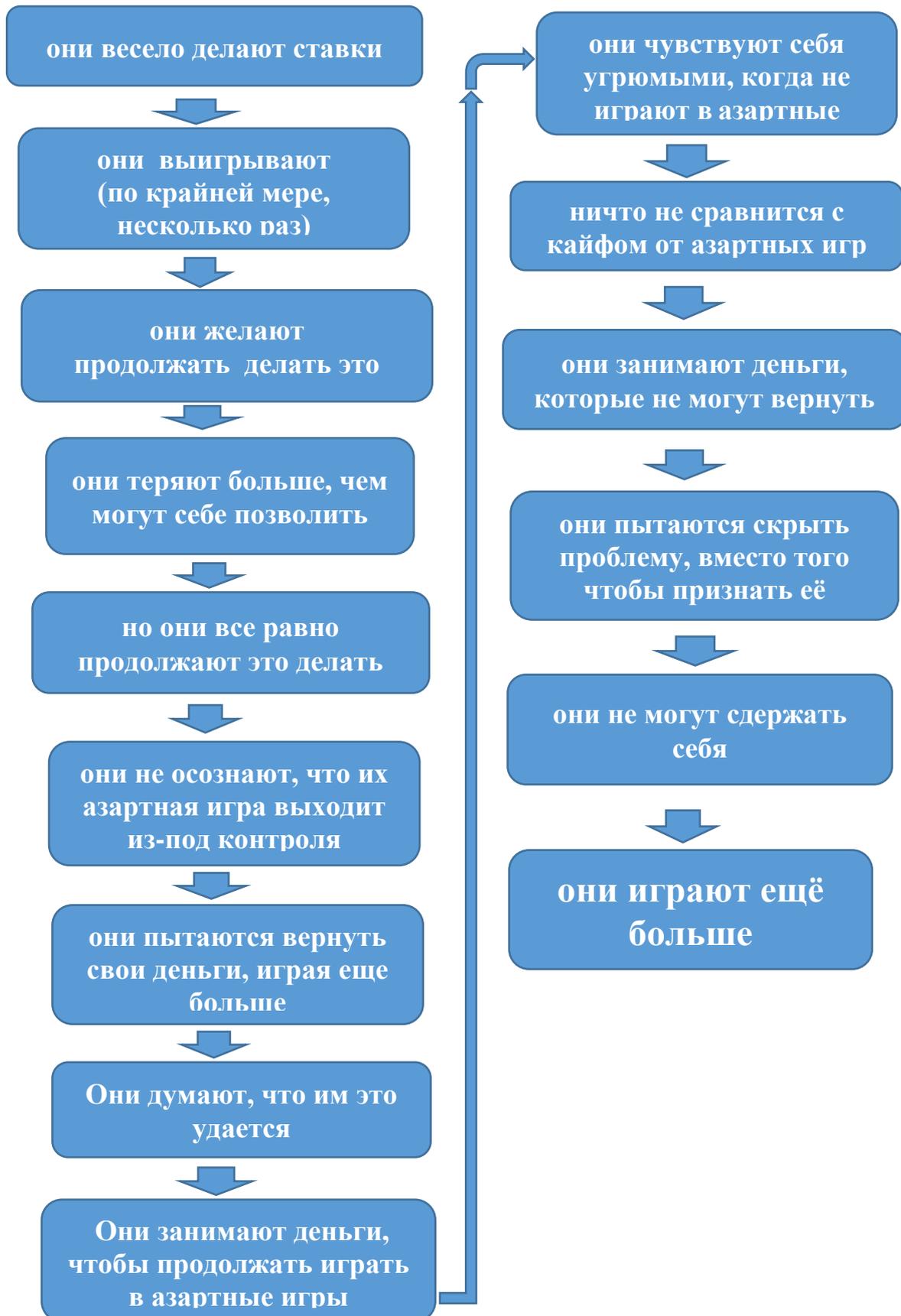


ХОККЕЙ

Как некоторые люди попадают в беду при вовлечении в азартные игры

- они получают удовольствие, делая ставки
- они иногда выигрывают
- они хотят продолжать делать ставки
- они тратят на игру больше денег, чем могут себе позволить
- они продолжают делать это в любом случае
- они не понимают, что их азартные игры выходят из-под контроля
- они пытаются отыграть свои проигрыши, играя больше
- они думают, что хорошо справляются с этим
- они занимают деньги, чтобы продолжить играть в азартные игры
- они чувствуют себя раздраженными, когда они не играют в азартные игры
- ничто не сравнится с ощущением «кайфа» от азартных игр
- они «одалживают» деньги, которые не могут вернуть
- они пытаются скрыть проблему, а не решить ее
- они не могут с собой совладать
- они играют больше

КАК У НЕКОТОРЫХ ЛЮДЕЙ ВОЗНИКАЮТ ПРОБЛЕМЫ С АЗАРТНЫМИ ИГРАМИ



«Когда у кого-то возникает проблема»

(Имя)

Сделайте ответы правдивыми, обведя кружком ни одного, одно, два или все три следующих слова: *азартные игры, алкоголь, другие наркотические вещества*

1. Когда у кого-то есть проблемы с азартными играми, алкоголем, другими наркотическими веществами...

человек принимает что-то, что может привести к изменениям в работе его организма в худшую сторону

2. Когда у кого-то есть проблемы с азартными играми, алкоголем, с наркотическими веществами...

человек часто становится угрюмым, когда не играет, не пьет, не употребляет, и ему все время хочется вернуть то приятное ощущение.

3. Когда у кого-то есть проблемы с азартными играми, алкоголем, другими наркотическими веществами...

человек, вероятно, чувствует себя неуправляемым.

4. Когда у кого-то возникают проблемы с азартными играми, алкоголем, другими наркотическими веществами...

человек может чувствовать себя виноватым или смущенным после этого.

«Когда у кого-то проблемы»

Обратите внимание, что это задание призвано стимулировать обсуждение, а не предоставлять диагностический список симптомов.

Как следует из приведенных ниже примечаний и формулировок самих утверждений (например, «вероятно, чувствует...», «может чувствовать...», «может привести...», «часто бывает угрюмым...»), проблемы с азартными играми, алкоголем и наркотиками проявляются сложным и разнообразным образом.

1. *Когда у кого-то есть проблемы с азартными играми, алкоголем, другими наркотическими веществами... человек принимает что-то, что может привести к изменениям в работе его организма в худшую сторону*

Ответ: Это верно для алкоголя и других наркотиков, но не для азартных игр. Однако увеличение долга может привести к повышению уровня стресса и связанных с ним физических симптомов.

2. *Когда у кого-то есть проблемы с азартными играми, алкоголем, с наркотическими веществами... человек часто становится угрюмым, когда не играет, не пьет, не употребляет, и ему все время хочется вернуть то приятное ощущение.*

Ответ: Верно для всех трех. Однако обратите внимание, когда возникает физическая зависимость, человек уже не может наслаждаться непосредственным эффектом, но может продолжать вести себя или употреблять наркотики, чтобы избежать неприятных симптомов абстиненции (тяжелое физическое и психологическое состояние). Кроме того, в случае проблемных азартных игр человек может продолжать играть в отчаянной попытке отыграть свой проигрыш.

3. *Когда у кого-то есть проблемы с азартными играми, алкоголем, другими наркотическими веществами... человек, вероятно, чувствует себя неуправляемым.*

Ответ: Верно для всех трех случаев, хотя человек может не признавать потерю контроля даже перед самим собой.

4. *Когда у кого-то возникают проблемы с азартными играми, алкоголем, другими наркотическими веществами... человек может чувствовать себя виноватым или смущенным после этого.*

Ответ: Верно для всех трех случаев.

«Когда азартная игра становится проблемой»

(Имя)

Для большинства взрослых азартные игры - это способ развлечься, рискнув. Если они выиграют - отлично! Если они проиграют, тоже ничего страшного. Но некоторые люди увлекаются. Они рискуют деньгами больше, чем могут позволить себе потерять. Они подсаживаются на азартные игры и начинают ставить на кон деньги, которые нужны им для других целей. По мере того как проблема растет, растет и чувство стресса и вины. Они продолжают играть, надеясь вернуть проигранные деньги.

Прочитайте эти ситуации о взрослых, которые играют в азартные игры. Скажите, как вы думаете, есть ли у каждого человека проблемы с азартными играми. Объясните свой ответ.

- 1. Мистер Рэй покупает лотерейный билет каждую пятницу после работы. Он не говорит об этом своей семье, потому что надеется, что однажды выиграет Джекпот и удивит их.*
- 2. Мистер Сюрретти проводит свой «вечер отдыха» каждую неделю, играя в бинго со своими друзьями.*
- 3. Госпожа Сингх любит ходить с мужем в казино. Каждый из них берет с собой в казино по 20 долларов, чтобы поиграть в игровые автоматы, и прекращает игру, когда деньги заканчиваются.*
- 4. Мистер Кэмпбелл любит делать ставки на спорт. Раньше он ставил только на хоккейные матчи, но теперь делает ставки на все виды спорта. Он проигрывает больше денег, чем выигрывает, поэтому занимает деньги, чтобы продолжать делать ставки.*
- 5. Каждые выходные мистер Фоули и его друзья играют в карты на деньги. В течение недели они собирают мелочь с продуктовых магазинов, а когда собираются вместе, то делят мелочь поровну и используют ее для ставок.*

«**Бесплатный бонус внутри!**»_____
(Имя)

1. *Спрогнозируйте, сколько коробок с хлопьями вам нужно будет купить, чтобы получить все шесть цветов.*
2. *Бросьте кубик и напишите 1 в столбце, который показывает количество и цвет, которые вы получили.*
3. *Продолжайте делать это до тех пор, пока у вас не получится хотя бы по одному из каждого цвета. Вы должны остановиться, как только поставите 1 в последнее пустое поле.*
4. *Сложите общее количество бросков.*

Мое предсказание: _____ коробки.

	1 Голубой	2 Зеленый	3 Желтый	4 Оранжевый	5 красный	6 Фиолетовый	Общий результат
Подсчёт совпадений							
Общий результат							

Историческая справка**От игры в кости до чемпионатов по покеру. История азартных игр и что с ними происходит сейчас**

Писатель и биограф Плутарх упоминает персидскую царицу Парисатис, которая горячо любила играть в кости. Большое распространение азартные игры получили у германцев. Проигравший терял не только имущество, но и свободу — если платить больше нечем, германец попадал в рабство.

Петушиные бои как зрительский вид спорта зародились в Греции в V веке до н. э. Двух петухов с латунными шпорами помещали на ринг или в кабину. Сегодня петушиные бои запрещены во многих странах мира, в том числе в Канаде, но они по-прежнему популярны в Индии, Латинской Америке, на Филиппинах и в некоторых европейских странах. В других странах зрители делают ставки на исход собачьих, верблюжьих, скорпионьих и человеческих боев (например, бокса и борьбы). В Испании и Мексике поклонники корриды делали ставки на мастерство матадоров. (На сегодня это ЗАПРЕЩЕНО)

Когда европейцы прибыли в Северную Америку, они принесли с собой свои традиции азартных игр, которые включали в себя игру в карты на деньги. Карточные игры были чрезвычайно популярны во французской колонии Луисбург. В 1754 году в город было ввезено 7 200 колод карт - почти столько, чтобы обеспечить всех мужчин, женщин и детей, живших в городе-крепости. Европейские искатели приключений, отправившиеся на запад вместе с продвигающейся североамериканской границей, были рискованными по своей природе. Среди них были золотоискатели (старатели), железнодорожники, преступники и профессиональные картежники. В отдаленных городах азартные игры были одним из немногих видов развлечений, и законы было трудно соблюдать. Истории об азартных играх вплетены в народную историю эпохи строительства великих железных дорог Канады и в сагу о золотой лихорадке Клондайка. Разгул, шулерство, а иногда и смертельные разборки, которые регулярно происходили в игорных домах приграничных районов, привели к тому, что на рубеже веков азартные игры стали запрещать по всему континенту. Многие люди считали, что азартные игры греховны, доставляют слишком много неприятностей и выявляют слабые стороны людей. Азартные игры стали незаконными, когда в 1892 году был принят Уголовный кодекс Канады. Один из разделов Кодекса, «Преступления против религии, морали и общественного удобства», запретил все виды публичных азартных игр в Канаде, включая игровые дома, проведение лотерей, и азартные игры в общественных транспортных средствах.

Расцвет азартных игр среди знати случился во времена правления Людовиков XIII и XIV во Франции. Эта мода от двора Людовика перешла и к другим дворам Европы (до сих пор большинство азартных игр сохраняют свои французские названия), и азартная игра стала излюбленным занятием дворянства. Буржуазия конца XVIII века также спешила усвоить «дворянскую моду», но по-настоящему полюбила азартные игры в 30–40-х годах XIX века.

Чуть позже, в 1890–1895 годах, Поль Сезанн написал серию из пяти картин «Игроки в карты». Одна из этих работ стала самой дорогой из когда-либо проданных картин по состоянию на 2012 год — тогда она ушла за 250 млн долларов из рук частного коллекционера к семье правителя Катара.

Во второй половине 20 века, в Северной Америке, Европе дверь открывается для контролируемых правительством азартных игр:

- снят запрет на публичные азартные игры (1969)
- правительствам провинций разрешено проводить лотереи и игры в казино
- правительства провинций разрешили «управлять и проводить» другие виды азартных игр, такие как видеоазартные игры (игровые автоматы - VLT) и азартные игры на общественном транспорте.

История покера

О происхождении покера, одной из самых популярных, разнообразных и сложных игр, ведутся споры, но первые упоминания о похожей игре относятся к XVI веку. По одной из версий, слово «покер» происходит от немецкого *rochen* — стучать. Самые обаятельные герои фильмов играют в покер: Джеймс Бонд в «Казино Рояль», Эдди в «Карты, деньги, два ствола», Джонни в «Городе грехов 2», Феликс в «Блефе» ПРИЛОЖЕНИЕ

Ежегодно проходят международные турниры по покеру, самым крупным из которых является World Series of Poker (WSOP). Он проходит в Лас-Вегасе, и его победитель 2016 года, американский игрок вьетнамского происхождения Ки Нгуен, получил 8 млн долларов. Турнир проводится с 1949 года и с каждым разом собирает все больше участников. Крупнейший онлайн-покер-рум в мире — PokerStars, ежедневно там одновременно играют более 150 тыс. человек. Большая часть аудитории — американцы (20,4%), втором и третьем местах делят россияне и немцы — по 8,4%.

Доподлинно не известно, когда появился первый в мире игровой дом, но первым казино Европы считается Ридотто, открытое в 1638 году в Венеции. Термин «рилотто» происходит от итальянского слова «*redurre*», означающего «закрывать» или «делать приватным». Правительство распорядилось, чтобы в левом крыле церкви Моисея выделили для этого место. Основная цель состояла в том, чтобы контролировать традиционные для большого весеннего карнавала игры. В Ридотто действовал строгий дресс-код и высокие ставки, чтобы ограничить круг игроков представителями аристократии. Этот игорный дом просуществовал вплоть до 1774 года, но в 1946-м легендарное казино открылось на новом месте, в венецианском дворце Вендраминов.

Кто и во что играл в России

В России игорные дома стали появляться в XVII веке. Они открывались в кабаках и корчмах и собирали простолюдинов. Конец XVIII века — время становления клубов в Москве и Петербурге. Клубы были альтернативой игорным домам, объединяя людей более высокого достатка. Играли в карты, хотя они и были официально запрещены, а бридж был любимым светским развлечением людей всех возрастов.

Играли обязательно на деньги, но, как правило, на небольшие суммы. Впрочем, порой не только аристократы, но и великие русские писатели так заигрывались, что спускали в карты все свое состояние. В 1863 году Федор Достоевский проиграл все деньги в Висбадене всего за несколько дней и, чтобы расплатиться с долгами, заключил контракт с издательством о написании нового романа «Игрок». Огромные суммы проигрывал и Александр Пушкин, а когда денег не было, ставил на кон свои произведения. Так, весной 1820 года Пушкин проиграл рукописный сборник своих стихотворений, а вслед за стихами чуть было не ушли несколько глав «Онегина». После смерти писатель оставил 60 тыс. рублей долга, половину которого составлял карточный долг. Семья Некрасовых, Петр Вяземский, Афанасий Фет и даже Владимир Маяковский — все они любили играть в карты.

В 1802 году всю Москву потрясла скандальная история. Князь Александр Голицын, заядлый картежник, играл с меценатом Львом Разумовским и проигрался в пух и прах. Тогда Лев Кириллович предложил сыграть последнюю партию на жену Голицына — Марию Григорьевну в обмен на все, что ее муж проиграл до этого. Александр Николаевич проиграл и эту партию, и его жена уехала домой вместе с Разумовским. Мария Григорьевна была счастлива освободиться от уз, связывавших ее с Голицыным, но она была глубоко оскорблена тем, что ее поставили на карту. Церковь посчитала недопустимым такое поругание брака со стороны мужа и без колебаний дала согласие на развод и вторичное замужество. По тем временам это было грандиозным скандалом.

Законы разных стран

Сегодня игорный бизнес строго запрещен в большинстве мусульманских стран — Турции, Иране, Иордании, Ираке, Сирии, Йемене, Пакистане. Но есть и лояльные к игрокам страны — США, Монако, Мальта, Великобритания, Индия, Камбоджа, Китай, Макао. В США есть несколько игорных зон, самая крупная и известная из которых находится в Лас-Вегасе. Казино в Монако считаются едва ли не самыми престижными в мире из-за высоких ставок (минимум 200 евро, чтобы сыграть в рулетку) и строгого дресс-кода: костюм с галстуком для мужчин и вечернее платье для женщин. На Мальте комфортные условия для игорного бизнеса, поэтому там работает более сотни казино, залов игровых автоматов, лотерей, букмекерских контор. В Британии действует высокий налог на игорный бизнес — 50%, но тем не менее в центре Лондона работает казино The Ritz Club и в каждом регионе есть одно крупное казино.

В России игорный бизнес запрещен с 2009 года, но есть исключения — в стране создано несколько специальных зон с казино. Они расположены в Калининграде, Алтайском крае, Ейском районе и Приморье, самая новая открылась в 2017 году в Сочи. Она расположена на главном горнолыжном курорте страны, поэтому здесь нет строгого дресс-кода. Здесь проводятся крупные турниры, в том числе российский этап WSOP. Рекордное число участников одного из турниров составило 1470 человек, самый крупный призовой фонд равнялся 310 млн рублей, а игроки представляли 57 стран.



Культурно-развлекательный центр «Сочи», Россия

Имя _____

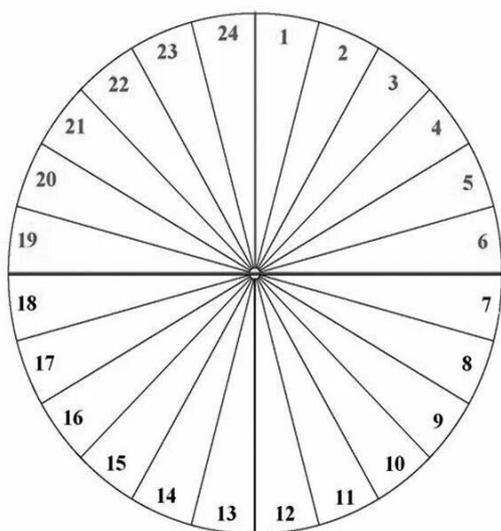
Неделя с _____ по _____

Вид Активности (в часах)	Пон	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Вс	Общее	Среднее в день (разделить на 7)
Сон									
Прием пищи									
Занятия в школе									
Домашняя работа									
После уроков или в выходные дни									
Свободное время (что вы делаете?)									
Другое (что?)									
Общее кол-во часов (максимально, 24 час/ день)									

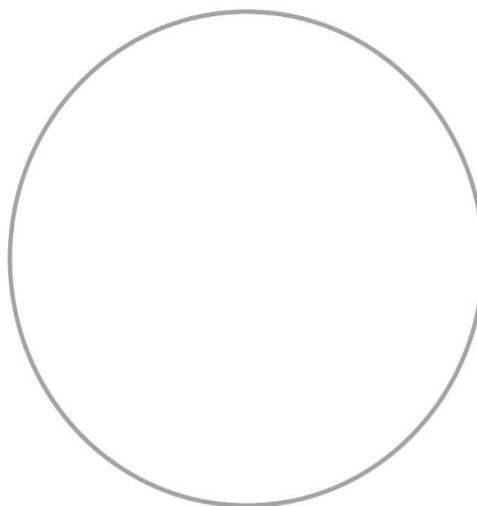
Круговая диаграмма ежедневного свободного времени и размышления.

Имя _____

Время, затраченное в целом



Свободное время



1. Как вы относитесь к тому, как вы проводите свободное время?
2. Что бы вы изменили?

Имя: _____

<i>Чем я занимаюсь в свободное время</i>	<i>Как это оценить:</i> В – высокий уровень С- средний уровень Н – низкий уровень	
	<i>Мне весело</i>	<i>Чувствую себя хорошо и у меня отличное настроение</i>
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

Что я обычно делаю, когда мне скучно: _____

Моя любимое занятие, чем я занимаюсь, когда я один/ одна:

Моё любимое занятие, когда я с друзьями: _____

Моё любимое занятие, когда я с семьей: _____

Общий обзор данных класса: _____

Статья «Безумие Покемонов усиливается»

The Canadian Press, Nov.2, 1999. By Andrew Flynn

Джастин Динсдейл быстро пролистывает только что приобретенную пачку карт «Pokemon». Разочарование быстро отражается на его лице, когда он обнаруживает, что той карты, которую он с нетерпением искал, среди них нет.

-Ой, - простонал он, - здесь этой карты нет. Можно мне еще одну пачку, мам?

Кэтрин Динсдейл, его мать, качает головой и говорит 10-летнему ребенку, что на сегодня с него хватит. Семья приехала в Торонто на отдых.

- Джастин, тебе надо оставить немного денег на сувениры.

Он только что получил 50 долларов от бабушки, и маме пришлось убеждать его не спускать все доллары сразу на карточки «Pokemon».

Миллионы детей по всему миру разделяют одержимость Джастина игрой «Pokemon», многомиллиардным маркетинговым феноменом, возникшим на основе видеоигры Nintendo. Разработанная в 1996 году, она стала самой продаваемой видеоигрой в истории Японии.

Игра «Pokemon» от сокращения слов «карманные монстры» приносила 6 миллиардов долларов в год благодаря книгам, конфетам, игрушкам, куклам, наклейкам, одежде, торговым карточкам, телесериалу.

В течение нескольких месяцев карточная игра была самым большим детским явлением в мире. Её лозунг: «Должен поймать их всех» заразил некоторых детей стремлением обладать всеми 150 карточками персонажей в данной игре.

«Покемоны» появились в заголовках газет после того, как 14-летнего ребенка зарезали в школе, (Лаваль, Канада, 1999 год), когда он попытался вернуть набор карт, отнятых у 10-летнего брата старшим подростком.

Некоторые канадские школы запретили карты из-за конкурентного характера игры. Учителя обнаружили, что дети старшего возраста пользовались преимуществом над младшими и расстраивали их.

Это игра была создана для детей, но торговые карты «Покемоны» имели ценность в реальном мире. Они поставлялись в стартовых пакетах по 60 карт, которые продавались примерно за 15 долларов, и в бустер- пакетах по 11 карт за 5,50 долларов.

Некоторые карты печатались в больших количествах, некоторые в малых. Чем реже карта, тем выше ее стоимость при перепродаже, примерно до 50 долларов за карту. Карты настолько были ценны, что в обращении находились подделки.

«Сумасшедшая игра».

Имя: _____

Обсуждение вопросов:

1. Когда речь идет об играх и других мероприятиях в свободное время (например: компьютерные игры, электронные игры, «общение» в Интернете, просмотр телевизора, торговые игровые карточки или фигурки) ...

Что беспокоит ваших родителей? _____

Что беспокоит ваших учителей? _____

Согласны ли Вы с этими опасениями? _____

Что вас беспокоит? _____

Имеет ли значение для вас, если коммерческая компания создает игру, а затем зарабатывает много денег, продавая свою продукцию детям?

2. Прочитайте газетную статью *«Безумие Покемонов усиливается»*

Приложение 18

Если некоторые дети в школе сталкиваются с такими проблемами как: потеря контроля, обидели, обманули за игрой.

Нужно ли что-то с этим делать? Если да, то что?

потеря контроля _____

обидели _____

обманули _____

3. Что бы вы могли сказать другу, который, как оказалось, действительно был очень поглощен игрой или сходил с ума от нее.

4. Если бы у вас была такая проблема, как бы вы могли помочь себе?

Факты о «Покемонах»

Игра «Pokémon» появилась в Канаде в сентябре 1998 года. Игра началась в Японии как скромная по продажам ролевая игра для Game Boy* от Nintendo*, самой популярной портативной видеоигровой системы в мире.

В 1999 году продажи продукции «Pokémon» (книги, конфеты, игрушки, куклы, наклейки, одежда, торговые карточки, телесериал и полнометражный анимационный фильм) составили около 6 миллиардов долларов в год.

В том же году в Калифорнии и Нью-Йорке были поданы коллективные иски от родителей, которые утверждали, что Nintendo поощряет азартные игры среди детей, поскольку призовые карты «Pokémon» раздавались в случайном порядке в бустер-пакетах. Они утверждали, что игра «Pokémon» подразумевает азартную игру, в то время как другие виды торговых призов не подразумевают азарт из-за элемента случайности.

26 октября 1999 года спор в начальной школе из-за 45-долларовых карточек «Pokémon» закончился тем, что 14-летний подросток получил ножевое ранение в плечо, а в отношении другого мальчика было начато полицейское расследование. 14-летний подросток пытался завладеть картами, отобранными у его 10-летнего брата.

* Game Boy - 8-битная портативная игровая система, разработанная и произведённая компанией Nintendo.

* Nintendo — японская компания, специализирующаяся на создании видеоигр и игровых систем



Игральные карточки «Покемоны»

Имя _____

Как определить, что игра или занятие в свободное время становится для вас проблемой? Проверьте! Будьте честны! Это только для вас.

Ваша любимая игра или занятие могут стать проблемой, если...

1. - вы тратите на это столько времени, что у вас не остается времени на другие вещи, которые вам нравится делать или которые необходимо делать;
2. - вы не можете остановиться, когда пришло время заняться чем-то другим (например, встретиться с другом, сделать домашнее задание, поесть, лечь спать);
3. - у вас начинаются словесные перепалки или настоящие драки из-за этого;
4. - вы чувствуете себя плохо (например, рассеянно, виновато, ворчливо) после того, как сделали это;
5. - кто-то (вы или ваш друг) в итоге чувствует себя обманутым или под давлением;
6. - вы тратите все свои деньги на это, поэтому у вас не остается средств на другие вещи;
7. - вы чувствуете себя раздраженным и угрюмым, если не можете этого сделать;
8. - это уже не приносит удовольствия, но вы все равно продолжаете это делать.

Вы отметили какие-либо пункты из 8? Если да, то хотите ли вы что-то исправить? Что-то с этим сделать?

Вот советы:

- Установите для себя ограничения.
- Каждый раз, когда вы придерживаетесь своих ограничений, порадуйте себя чем-либо, похвалите себя за это.
- Подумайте о том, чем вы любите заниматься в свободное время. Напишите здесь: _____
- Запланируйте с другом чаще проводить одно или несколько таких мероприятий.

Опишите свои планы здесь: _____

No problem!



Получил стресс на работе?

Теряешь самообладание дома?

- купи новые джинсы
- поиграй в Джекпот
- прими пилюли от стресса



Выигрыш в 100 миллионов



Таблетки от стресса

«Критика рекламы»

Имя _____

1. Что пытается продать эта реклама? _____

2. К кому обращена эта реклама? _____

(Чье внимание пытается привлечь реклама?)

3. Какую «проблему» оно обещает решить? _____

4. Какое решение она предлагает? _____

5. Реально ли это решение? Объясните. _____

6. Каковы риски, связанные с этим решением? _____

7. Сколько стоит решение? _____

8. Есть ли более здоровое или мудрое решение? Если да, то какое?
_____9. Есть ли быстрое решение этой «проблемы»?

РАБОЧИЙ ЛИСТ
«Изменение вероятностей»

ПРИЛОЖЕНИЕ 24

Имя _____

Мой любимый цвет _____

Каждый ученик по очереди выбирает один предмет из контейнера, не глядя.
Я думаю _____ другие будут выбирать свой любимый цвет

Цвет 1	Цвет 2	Цвет 3	Цвет 4	Вероятность выбора любимого цвета	Любимый цвет да/ нет

Лото 6/49 - это национальная лотерея. Билеты стоят по 1 доллару. Игроки выбирают шесть различных чисел от 1 до 49. Затем случайным образом разыгрываются шесть выигрышных номеров.

Игрок выигрывает приз, если он выбрал несколько или все выигрышные номера, даже если они расположены в другом порядке. Чтобы выиграть Джекпот, все шесть номеров должны быть правильными.

1. Угадайте, сколько различных наборов из шести чисел можно составить из цифр от 1 до 49.

Теперь сравните свою догадку с настоящим ответом, который находится внизу этой страницы в перевернутом виде. Каковы шансы (или какова вероятность) выиграть Джекпот? Запишите свой ответ в виде соотношения.

2. Если кто-то однажды выиграл Джекпот в лотерею, вероятность того, что он выиграет его во второй раз, будет меньше, больше или равной? Объясните.
3. Если бы кто-то выбирал одни и те же шесть чисел каждый раз, когда покупает лотерейный билет, вероятность выигрыша была бы меньше, больше или равной, чем, если бы он каждый раз выбирал разные числа? Объясните.
4. Если кто-то купит 10 лотерейных билетов, вероятность выигрыша будет меньше, больше или одинаковой, чем если бы он купил только один билет? Какова будет вероятность того, что этот человек выиграет Джекпот?

Вероятность в лото:*Заметки для учителя*

Лото 6/49 - это национальная лотерея. Игроки выбирают шесть различных чисел от 1 до 49. Затем случайным образом разыгрываются шесть выигрышных номеров.

Игрок выигрывает приз, если он выбрал несколько или все выигрышные номера, даже если они расположены в другом порядке. Чтобы выиграть Джекпот, все шесть номеров должны быть правильными.

1. Угадайте, сколько различных наборов из шести чисел можно составить из цифр от 1 до 49.

Теперь сравните свою догадку с настоящим ответом. Каковы шансы (или какова вероятность) выиграть Джекпот? Запишите свой ответ в виде соотношения.

Ответ: 1: 13, 983, 816 или 1: 14 миллионов

2. Если кто-то однажды выиграл Джекпот в лотерею, вероятность того, что он выиграет его во второй раз, будет меньше, больше или равной? Объясните.

Ответ: Вероятность не меняется, поскольку это независимые события. Этот человек с равной вероятностью выиграет и во второй раз.

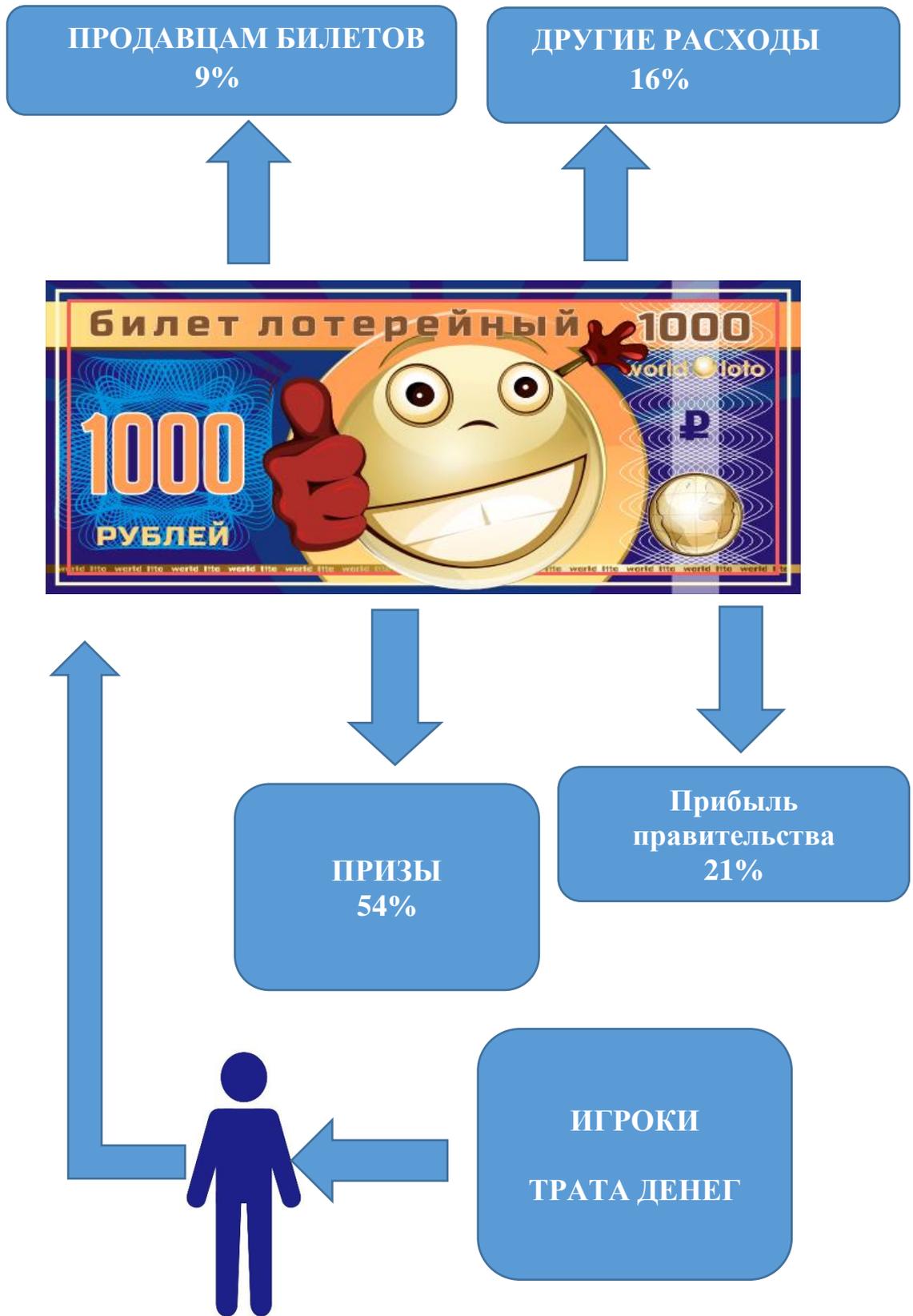
3. Если бы кто-то выбирал одни и те же шесть чисел каждый раз, когда покупает лотерейный билет, вероятность выигрыша была бы меньше, больше или равной, чем, если бы он каждый раз выбирал разные числа? Объясните.

Ответ: Опять же, вероятность не меняется, независимо от того, какие числа выбраны.

4. Если кто-то купит 10 лотерейных билетов, вероятность выигрыша будет меньше, больше или одинаковой, чем если бы он купил только один билет? Какова будет вероятность того, что этот человек выиграет Джекпот?

Ответ: Вероятность возрастет до 10:14 млн.

Куда уходят деньги: Лотерея



Куда уходят деньги

Видеоигровые терминалы



«Причины, побуждающие к азартным играм».

Имя _____

А. Предположим, вы опросили 100 взрослых, которые регулярно играют в азартные игры, такие как бинго с призами и VLT, чтобы выяснить, почему они решили тратить свои деньги и свободное время именно таким образом. Вы спросили их: «Почему вы играете в азартные игры?»

Ниже приведены некоторые из причин, которые назвали эти люди. Какие из этих причин вы считаете хорошими или плохими причинами для азартных игр? Рядом с каждым утверждением напишите букву, которая лучше всего отражает ваш ответ:

- а) хорошая причина для азартных игр
- б) может быть хорошей или плохой причиной для азартных игр
- в) плохая причина для азартных игр

Будьте готовы объяснить свои ответы.

Почему я играю в азартные игры?

1. Мне нравится рисковать. Это захватывающе. ___
2. Я надеюсь, что смогу выиграть, хотя бы иногда. ___
3. Это весело. _____
4. Думаю, в конце концов я выиграю. _____
5. Это то, чем можно заняться с друзьями. _____
6. Я собираюсь отыграть деньги, которые потерял в прошлом месяце. ___
7. Мне нужно вернуть деньги, которые я занял на прошлой неделе. _____

В. Ниже приведен месячный бюджет одинокого человека, который получает 1500 долларов в месяц (США)

Аренда жилья и коммунальные услуги – \$700

Продукты- \$270

оплата автомобиля и бензина -\$ 300

одежда - \$ 50

здоровье/туалетные принадлежности- \$50

развлечения/отдых- \$80

чрезвычайный фонд (сбережения)-\$50

Итого: \$ 1500

1. К какой категории в этом бюджете относятся азартные игры?
2. Что еще может быть в этой категории? Назовите пять вещей.
3. Какую максимальную сумму этот человек может позволить себе тратить на азартные игры каждый месяц?
4. Как этот человек мог бы следить за тем, чтобы не превысить эту сумму?

«Причины, побуждающие к азартным играм»**Заметки учителю**

1. Для взрослых, которые регулярно играют в азартные игры только для отдыха и никогда не играют на большую сумму, чем могут позволить себе проиграть.

б) - правильный ответ.

Рекреационные азартные игры легальны, и некоторые люди находят в них массу удовольствия. Это нормально - испытывать азарт. Для азартных игроков, которые продолжают играть только ради отдыха, будет правильным ответом.

а) Но как только мы начинаем слишком волноваться и играть даже немного больше, чем можем позволить себе потерять, правильным ответом будет с)

2. Правильный ответ: б) Некоторые люди постоянно играют в азартные игры и попадают в большие неприятности. Это происходит потому, что они считают, что если им удастся выиграть (хотя бы иногда), то они выиграют по-крупному и выйдут вперед по балансу. У таких людей есть то, что мы называем ложными убеждениями, и они всегда будут проигрывать больше, чем выигрывать.

Для людей, которые прекрасно знают, что если они будут продолжать играть, то у них не будет ни единого шанса выиграть, они будут только проигрывать. Правильным ответом будет а)

4) Правильным ответом будет с)

Если люди не владеют VLT и не устанавливают собственные коэффициенты или не подтасовывают результаты игр в бинго, они никогда не окажутся в выигрыше.

5) Если предположить, что человек имеет в виду развлечение с друзьями, играя ответственно и для простого отдыха, то правильным ответом будет а)

б) Правильным ответом в этом случае будет с)

Это называется «гнаться за убытками». Тот, кто гонится за своими потерями, уже проиграл как азартный игрок.

Шансы отыграться за время игры в такие как VLT и бинго, практически отсутствуют.

7) И снова с) - правильный ответ, потому что для проблемного игрока одалживание денег для продолжения игры или для возврата денег, взятых в долг для игры, это просто еще одна форма погони за убытками. Такое поведение обычно свидетельствует о том, что азартный игрок потерял контроль.

Важно!

Регулярное участие в азартных играх любого типа сопряжено с риском постепенного перехода к разрушительному уровню вовлеченности.

По мере того как мы помогаем нашим детям выбирать подходящие варианты досуга для их блага и будущего, все формы азартных игр должны быть отброшены в самый низ списка.



«Влияние проблемного игромана на семью»

- Проблемные азартные игры влияют на семью так же, как и наркомания. Если один человек чрезмерно увлекается азартными играми, страдает вся семья.
- Поначалу другие члены семьи могут отрицать проблему и пытаться «прикрыть» игромана. По мере прогрессирования проблемы и нарастания финансового кризиса стресс и ссоры усиливаются.
- Родители юного игромана могут реагировать отрицанием, гневом, самобичеванием или даже защитой. Иногда родители реагируют по-разному. Один из них будет помогать подростку, а другой будет выражать гнев и неприятие. Это приводит к конфликту в браке и влияет на других детей.
- Когда один из родителей становится зависимым от азартных игр, он или она фактически бросает остальных членов семьи. Большую часть времени игрок отсутствует как физически, так и эмоционально. Гемблинг поглощает весь интерес и страсть азартного человека.
- Супруг или супруга игромана может испытывать гнев, депрессию и унижение; он может изолироваться от друзей и прибегнуть к алкоголю или другим наркотикам, чтобы справиться с ситуацией. Когда гнев, паника и чувство отверженности нарастают, супруг задумывается о разводе и, возможно, даже о самоубийстве.
- Отсутствие и резкие перепады настроения родителя-игромана, а также чувство разочарования и беспомощности супруга создают стрессовую обстановку для детей. Дисциплина может быть непоследовательной, чередоваться между суровыми наказаниями и потворством, вызванным чувством вины. Дети могут пытаться защитить неиграющего родителя, в результате чего роли в семье становятся неясными. Доверие разрушается, когда игроман пропускает дни рождения членов семьи, забывает обещания и никогда не приходит на помощь, когда это необходимо. Многие браки из-за пристрастия к азартным играм, заканчиваются разводом еще до того, как дети станут совершеннолетними.
- Дети проблемного игрока адаптируются, принимая на себя специализированные роли в семье и пытаясь компенсировать глубокие чувства покинутости, гнева, вины, растерянности и незащищенности. Они могут стать пассивными и замкнутыми или чрезмерно ответственными.
- В школе успеваемость таких детей может пострадать, или они могут стать отличниками. Часто их навыки управления стрессом и преодоления стресса развиты слабо, что еще больше усугубляет их положение, когда они сталкиваются с трудностями подросткового возраста. В подростковом возрасте они могут начать злоупотреблять психоактивными веществами, страдать расстройствами питания, вести беспорядочную половую жизнь, играть в азартные игры или страдать психосоматическими заболеваниями.
- Как и в случае со злоупотреблением психоактивных веществ, в лечении проблемных игроманов участвует вся семья. [5]

«Семьи преодолевают стресс».

Имя _____

Вот некоторые из способов, с помощью которых члены семьи пытаются справиться со стрессом:

- А. Сдерживание таких чувств, как гнев и страх
- В. избегание/сокрытие проблемы
- С. попросить/получить помощь
- Д. компенсация (попытка компенсировать проблему, становясь более «хорошим»)
- Е. выражение заботы и беспокойства
- Ф. выражение гнева и вины
- Г. выражение гнева и других чувств без вины
- Н. Употребление алкоголя, наркотиков, азартных игр или других вредных привычек, чтобы попытаться забыть о проблеме

Прочитайте каждое утверждение ниже. Какая из перечисленных выше стратегий используется? Напишите букву напротив.

1. С тех пор как его мама снова вышла замуж, Джейсон стал проводить все выходные в доме своего друга.
2. Отец Брайони много пьет и иногда грубит ее маме. Брайони не очень часто общается с родителями. Она чувствует, что очень злится.
3. «Я знаю, что вы были очень близки со своей тетей. Должно быть, вам тяжело принять ее кончину».
4. С тех пор как отец Кэти ушел, ее мама стала пить все больше и больше.
5. «Когда вы с папой ссоритесь, я чувствую себя ужасно».
6. Брэд решил поговорить со своим любимым дядей о проблемах, с которыми он столкнулся дома.
7. «Это ты виноват в том, что нам приходится переезжать! Что было не так с твоей старой работой! Я ненавижу новый дом!»
8. Джесси получает отличные оценки в школе и всегда со всеми вежлива. Никто не знает о ее проблемах дома - о том, что у них никогда не хватает денег на продукты и аренду из-за проблем с азартными играми ее отца.

Какие из стратегий (А-Н) помогают членам семьи справляться со стрессом и решать семейные проблемы здоровым способом



“Альпинисты знают, что такое риск: зачем они это делают?”

The Daily News (May 16, 1996)

Восемь человек, которые погибли во время бурана на Эвересте, знали, что идут на риск, прежде, чем восходить на самую высокую вершину мира. Они знали, что это восхождение может закончиться для них катастрофой. Так зачем же они заплатили 60 000 долларов за разрешение отправиться в такое далекое путешествие, практически на другой конец земного шара, несколько лет тренируясь и готовясь к этому восхождению, покинув семьи? Некоторые люди могут говорить с усмешкой об этих альпинистах, которые отправились покорять самую высокую вершину мира. Психологи могут называть их искателями сенсаций, но альпинисты относят свою страсть к путешествиям в горы как самопостижение и покорение самого себя. «Как это объяснить тому, кто не чувствует этого?» - вздыхая, говорит Джолин Ансоэлд, бывшая член Конгресса, потерявшая мужа и дочь – альпинистов. “Жить – не означает завернуться в кокон абсолютной безопасности” - говорит она. “Это постоянное раздвижение тех границ ограничений, из которых мы, как человек – разумный - вырастаем и движемся дальше”.

Истощенные альпинисты совершали восхождение на Эверест в четверг, затем последовала трагедия. Это был 1996 год - второе восхождение на Эверест после 1953 года. Снежная лавина накрыла их неожиданно в пятницу. Погибло семь мужчин и одна женщина. Выжило 22 человека. Восемь альпинистов погибли, падая с высоты 8 848 метров. Среди погибших были всемирно известные опытные альпинисты, и просто любители приключений. Один из погибших оставил жену на седьмом месяце беременности. Они знали, что идут на риск: постоянная неустойчивая погода в горах, неожиданная снежная лавина могла похоронить их под собой, они могли замерзнуть или отморозить руки или ноги, могли быть унесены сильным потоком ветра или почувствовать кислородное голодание на большой высоте. Но для людей, которые живут приключениями, опасность только внушает трепет и двигает их все вперед и вперед.

Муж Джолин Ансоэлд, Вилли, который был в Американской группе экспедиции на Эверест, погиб позже, в 1979 году, поднимаясь на гору Рейнир, в штате Вашингтон. (Высота горы над уровнем моря — 4392 метра). Ее дочь, Деви, погибла в 22 года в 1976, поднимаясь на вершину гор Гималаев. Теперь Джолин, которая поднималась на 5500 метровую вершину, умалчивает этот факт перед своими внуками, которые недостаточно взрослые, чтобы делать это вместе с ней. Она опубликовала слова мужа после его гибели, который сказал об альпинистах: «Они были покорными при соприкосновении с божественным».

«Зачем рисковать?»

Лу Виттакер, который дважды поднимался на Эверест и сопровождал людей в горы Рейнир и гору Мак-Кинли на Аляске (труднодоступная вершина Северной Америки) сказал, что читал записку Элен Келлер, когда она находилась в снежном плену 8 дней в Пакистане, на второй вершине мира, К-2, (8614 м. — вторая по высоте горная вершина Земли после Джомолунгмы (Эверест). Самый северный восьмитысячник мира.

Элен, преодолевая слепоту и глухоту, писала: *«Безопасность – это предрассудки. Избегая опасности, ты только ненадолго ее отодвигаешь, лучше идти ей навстречу и испытать ее. Жизнь есть либо дерзкая авантюра, либо ничто»*.

Подумайте об этом.

1. Какие опасности подстерегают альпинистов в горах?
2. Почему они идут на такой риск? Ты принял бы такое же решение?
Объясни.
3. Элен Келлер написала «Жизнь есть либо дерзкая авантюра, либо ничто».
4. Ты согласен с ее высказыванием? Да, нет, почему?
5. Когда жизнь является «дерзкой авантюрой»?



Рейни́р (англ. *Mount Rainier*) — стратовулкан в штате Вашингтон.

Гора находится в 88 км юго-восточнее Сиэтла на территории округа Пирс.

Высота над уровнем моря — 4392 метра, это высочайшая точка Каскадных гор. Относительная высота — 4030 м, что выше, чем у Чогори, второй вершины мира (4020 м) по абсолютной высоте (8611 м) В ясную погоду вершина видна из Портленда (Орегон) и Виктории (остров Ванкувер).

Гора названа именем британского адмирала П. Реньера.

31 мая 2014 года при восхождении на кряж Свобода (англ. *Liberty Ridge*) горы Рейнир погибли шестеро альпинистов. Это стало самой крупной альпинистской трагедией за всю историю гор штата Вашингтон.



Денáли до 2015 года — **Мак-Кíнли** (англ. *McKinley*) — двуглавая гора на юге центральной части Аляски, высочайшая гора Северной Америки. Находится в центре национального парка Денали.

Конгресс США переименовал гору в 1896 году, присвоив ей имя Мак-Кинли (англ. *Mount McKinley*) в честь 25-го президента Соединённых Штатов Америки. В начале XIX века называлась **Большая гора** и была высочайшей точкой Российской империи

Высота 6190 метров (по данным Геологической службы США).



Эверест (Джомолунгма) – самая высокая вершина нашей планеты, относящаяся к горной системе Гималаев. Она находится на границе Непала и китайского Тибета. У Эвереста два пика:

- Северный, высотой 8848 метров над уровнем моря, находится в Тибете;
- Южный, высотой 8760 метров, со стороны Непала





Чогори́ принадлежит одной из высочайших горных систем мира Каракорум и находится в хребте Балторо.

Название переводится «большая гора». Другие названия вершины – К2, Годуин-Остен и Дапсанг.

Находится Чогори на территории стран Пакистан и Китай. Китайские склоны крайне опасны для восхождения, поэтому покорители поднимаются на нее обычно со стороны Пакистана. Абсолютная высота Чогори составляет 8 614 м, что делает ее второй по высоте в мире.

К2 называют одной из самых сложных вершин для восхождений. В 2018 г. уровень смертности альпинистов составлял 23 %.

Технически покорить Эверест значительно проще, несмотря на то, что по высоте он несколько превосходит Чогори.

«Я бросаю вызов инстинкту самосохранения»: психология скалолаза-одиночки» (6 мая 2021)

Один на невероятных высотах – без страховки. Альпинист Ули Штек.

Швейцарец Ули Штек один из лучших скалолазов мира – прославился невероятными альпинистскими подвигами. К примеру, в 2008 и 2009 годах в течение всего нескольких месяцев Штек поднялся по северным склонам трех высочайших альпийских вершин – в одиночку, за рекордное время. 40 летний Ули Штек несколько лет назад погиб при восхождении на семитысячник Нупце, но остались вот эти его мысли в публикации – про страх, упрямство и счастье.

Про страх

Мне часто бывает страшно, хотя этому никто не верит. Но когда человеку не страшно? Когда он чего-то не знает или переоценивает свои способности. К счастью, такого – чтобы я переоценивал себя – со мной не случалось.

Про инстинкт самосохранения

Лазать без страховки – значит бросить вызов собственному первобытному инстинкту. Конечно, но в этом и есть весь смысл: самое потрясающее в лазании без веревки – испытать давление собственных эмоций, побороть свой генетический голос. Только это напряжение не должно быть слишком сильным. Нужно себя беречь.

Про амбиции

Нужно контролировать амбиции и не браться за то, что тебе не по силам. Если переоцениваешь себя, то попадаешь в замкнутый круг, начинаешь думать: отлично, а теперь что-нибудь посложнее. Нужно знать свой предел. Я однажды прошел маршрут десятого уровня без веревки. Поставил себе такую цель. Но когда я это сделал, то сказал: стоп! Выше десяти было бы уже слишком.

Про одиночные восхождения

Плюс здесь в том, что я принимаю все решения сам – и должен сам за них отвечать. Никаких отговорок, все зависит только от меня. Если ты можешь это принять и в конце концов добиваешься своего, то это твоя личная победа. А ощущение победы убивает любой стресс.

Про подготовку

Я репетирую маршруты и заучиваю их наизусть. Еще я часто делаю наброски. И это остается в памяти. Когда я начинаю подниматься, то последовательность движений мне уже знакома. Я очень тщательно изучаю каждый переход, каждую позицию. Мне нужно выучить и запомнить их как можно лучше.

Про упрямство

В маршруте рано или поздно настает такой момент, когда спрашиваешь себя: ради чего я все это делаю? Если идешь по маршруту двенадцать часов и знаешь, что впереди еще десять – без силы воли и упрямства не обойтись. А они могут появиться только в том случае, если то, что ты делаешь, нужно именно тебе, горячему мечтателю в твоём сердце. Если ты делаешь что-то для других или для славы, никакой силы воли не будет. Все, кто действительно добился признания, изначально хотели не этого – они хотели доказать себе, что могут больше.

Про счастье

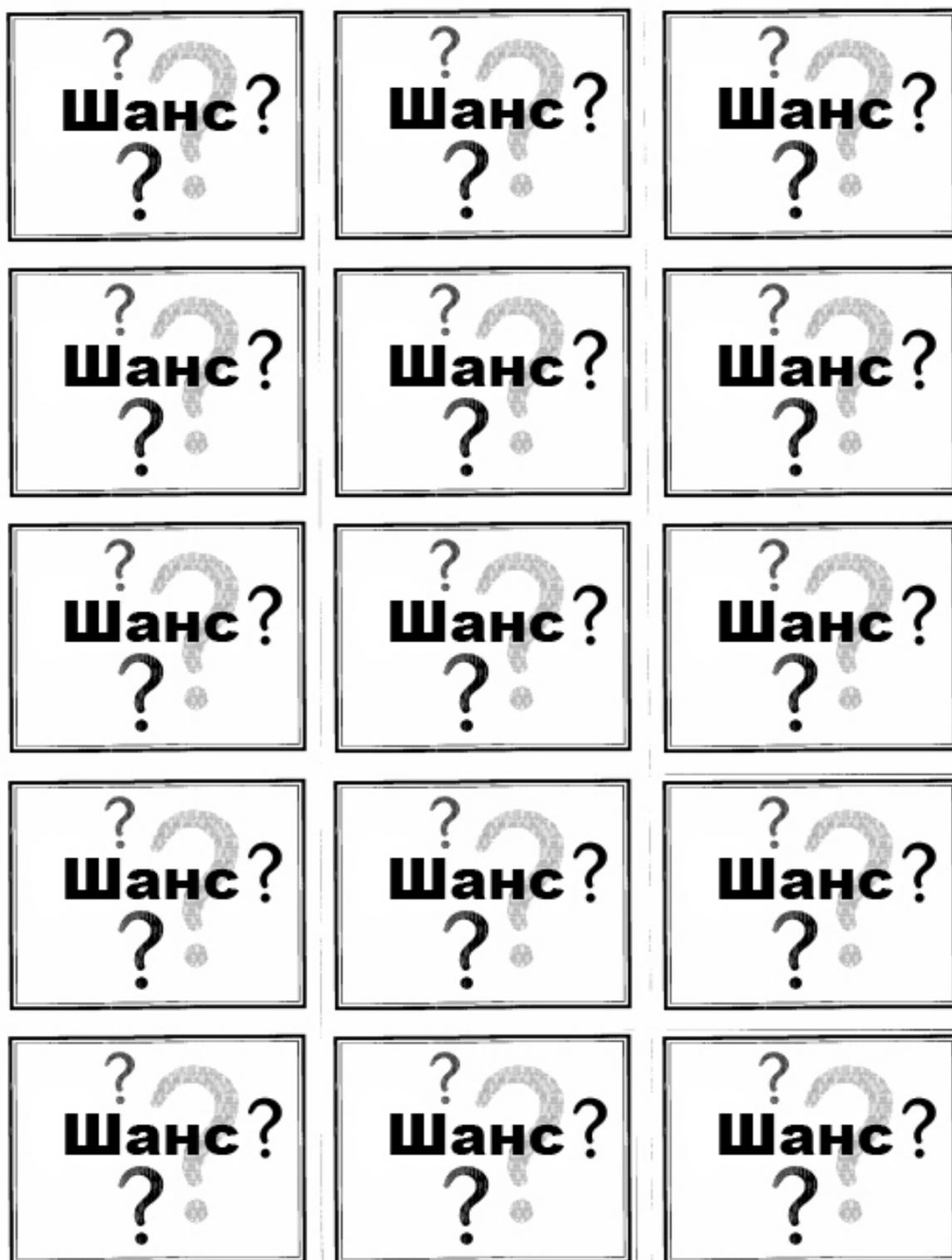
Я всегда говорю, что счастье нужно искать. Оно не приходит само – в него нужно верить. Если у тебя нет ощущения того, что ты на верном пути, ты не будешь счастлив. Нужно быть уверенным в успехе. Многие говорят: быть профессиональным альпинистом так здорово, но это удел избранных! Они дважды неправы. Во-первых, они не видят весь труд, который ты в это вкладываешь, всю предварительную подготовку. А во-вторых, я утверждаю: альпинистом может стать каждый. Это требует определенных усилий, определенной выдержки, но у каждого есть для этого потенциальные возможности.

“В силу кризиса духовности в современном мире альпинизм, обладающий большим духовным содержанием, может стать школой порядочности и благородства. Он в какой-то мере модель эволюционного развития человечества. Взгляд из мира риска на повседневность стимулирует стремление правильно расставить акценты в нашем образе жизни.”

(Написал Диамар Наумович Пясик, более полувека активно занимается горвосхождениями, безаварийно руководя альпинистскими и горнотуристскими экспедициями. Он, инженер и учёный, кандидат технических наук, является мастером спорта, старшим инструктором-методистом по горному туризму, имеет опыт восхождений на 60 вершин и более чем на 300 перевалов – на Кавказе, Тянь-Шане, Памире и в Альпах.)



Ули Штека дважды награждали премией «Золотой ледоруб» – самой высокой наградой в альпинизме.



<p>Попытка сделать что-то новое</p> <p>Здоровье и Безопасность</p>	<p>Попытка сделать что-то новое</p> <p>Одобрение</p>	<p>Попытка сделать что-то новое</p> <p>Чувства</p>
<p>Игра на деньги</p> <p>Деньги</p>	<p>Игра на деньги</p> <p>Одобрение</p>	<p>Игра на деньги</p> <p>Чувства</p>
<p>Избавление от привычек</p> <p>Деньги</p>	<p>Избавление от привычек</p> <p>Чувства</p>	<p>Избавление от привычек</p> <p>Одобрение</p>
<p>Проявление смелости</p> <p>Здоровье и Безопасность</p>	<p>Проявление смелости</p> <p>Одобрение</p>	<p>Проявление смелости</p> <p>Чувства</p>
<p>Исследование неизвестного</p> <p>Здоровье и Безопасность</p>	<p>Исследование неизвестного</p> <p>Деньги</p>	<p>Исследование неизвестного</p> <p>Чувства</p>

Проверка своих ограничений Здоровье и безопасность	Проверка своих ограничений Деньги	Проверка своих ограничений Одобрение
Игнорирование предупреждений Здоровье и безопасность	Игнорирование предупреждений Одобрение	Игнорирование предупреждений Чувства
Ранимость Деньги	Ранимость Здоровье и безопасность	Ранимость Чувства
Нарушение правил Здоровье и безопасность	Нарушение правил Деньги	Нарушение правил Одобрение
Замешательство Чувства	Замешательство Одобрение	Замешательство Деньги

Рискнешь или нет?

1. *Вспомни, когда ты, делая что-то, рисковал здоровьем и своей безопасностью. Опиши, что произошло.*

2. *Вспомни о том, когда ты рисковал, теряя деньги или что-то ценное для себя. Опиши, что происходило.*

3. *Вспомни, когда ты терял чье-либо одобрение, расположение. Опиши это.*

4. *Вспомни, когда были оскорблены твои чувства. Опиши, что происходило.*

5. *Ты восхищаешься людьми, которые много рискуют? Почему?*

6. *Ты рискованный человек?*

7. *При каких обстоятельствах ты рискуешь или решаешь не рисковать?*

Чем рискуешь?

<i>Что ты выиграл?</i>	<i>Что ты проиграл?</i>
Личностный рост	Здоровье и безопасность
Новый опыт	Одобрение семьи и друзей
Новых друзей	Уважение
Крепкую дружбу	Доверие
Уважение	Свободу
Деньги	Право выбора своего будущего
Доверие	Комфорт
Интерес (веселье)	Репутацию Доброе имя
Стимул (возбуждение)	

Сценарии “Стоило ли это делать?”

№ 1. Лорне нравилось дружить с Розанной. Она никогда не думала, что Розанна когда-либо будет интересоваться ею, т.к. у нее было очень много друзей. Лорна очень часто бывала у Розанны дома. Она там чувствовала себя комфортно, т.к. мама Розанны была всегда приветлива с ней. Однажды Розанна предложила пойти домой к Лорне, для разнообразия. Лорна была в замешательстве. Обычно она никого не приглашала к себе домой, особенно в такие дни, когда ее мама уходила в запой. В такие дни дом представлял собой сплошной беспорядок, и было неизвестно, в каком настроении находится ее мать в данную минуту. Она могла быть притворно любезной, а могла бушевать и крушить все на пути. Лорна не знала, как поступить, извиниться перед Розанной и не повести ее к себе домой, или сказать Розанне всю правду. Лорна не хотела говорить, что она живет в неблагополучной семье, она не хотела, чтобы кто-то в ее классе знал о том, что ее мать алкоголичка.

№2. Прошлым летом, Амбер проводила много времени у друзей дома, играя в бильярд. Она здорово преуспела в этом. Позже она стала дружить с Джесси, парнем, который ей очень нравился. Однажды вечером они пошли в бар, поиграть в бильярд с друзьями Джесси. Они ставили на игру по 1 доллару. Амбер выиграла 5 долларов. Джесси обнял свою подругу в знак того, что он гордится ею. Друг Джесси Керк бросил ей вызов. Он хотел отыграть свой проигрыш. Он поставил 20 долларов на кон, и попросил Амбер принять вызов. У нее как раз было 20 долларов в кармане, которые ей мама дала, чтобы она купила продукты по дороге из школы на следующий день. Амбер подумала, что может выиграть у Керка партию.

№ 3. Вильям хотел поехать в загородный дом своих родителей на выходные вместе с другом Сэмом. Его родители отсутствовали. Друзья хотели поехать туда автостопом и провести уик-энд, катаясь на лодке по озеру. Они будут там одни, так как это еще начало сезона и отдыхающих не будет. Родители позволяли Сэму ездить туда только тогда, когда родители Вильяма были тоже там. Сэм знал, что его родители не отпустят их одних. Но он очень хотел поехать и покататься на лодке. Он решил сказать своим родителям, что он едет в загородный дом вместе с семьей Вильяма. Они все равно ничего не узнают.

№ 4. Алекс задерживался, играя в покер допоздна со своим старшим братом и его друзьями. Они играли уже несколько часов. Алекс потерял чувство времени. Он занял 10 долларов у своего брата, чтобы продолжать играть. У него оставался только один доллар, но он считал, что у него счастливая рука. На центре стола лежала пачка денег. Ему хотелось сорвать этот куш и пойти домой с полным карманом денег. Он был возбужден. Руки тряслись. Ставки повышались. Настала его очередь. Ему надо было 10 долларов, чтобы остаться в игре. Его брат уже не мог дать ему денег, но он написал долговую расписку на 10 долларов. Для него было не важно, что у него нет денег и дома, потому что он был уверен, что он выиграет очень крупную сумму.

***ГДЕ АЛЕКС ДОЛЖЕН БЫЛ
ПРОЧЕРТИТЬ ГРАНИЦУ,
Т.Е. ВОВРЕМЯ ОСТАНОВИТЬСЯ?***

КОГДА...

<p>Остался в стороне и не стал играть в игру на деньги</p>	<p>Играл на сумму, превыша- ющую ту, которую он имел</p>	<p>Играл на деньги, занятые у своего брата</p>	<p>Играл, Используя долговую расписку</p>
---	---	---	--

Твоя Линия Ограничений

Укажи, где проходит твоя линия ограничений

1. У меня скоро итоговая контрольная работа по математике за четверть. Наибольшее количество времени, которое я трачу на подготовку.

30 мин	1 час	2 часа	3 часа	5 часов	10 часов	20 часов	30 часов
--------	-------	--------	--------	---------	----------	----------	----------

2. Если я играю в карты с друзьями, я поставлю на кон ...

Покерные фишки	монеты	10 рублей	Все деньги, которые у меня есть в кармане	Деньги, которые я смогу занять или отдать на следующий день	Любую сумму денег, взятую в долг
----------------	--------	-----------	---	---	----------------------------------

3. Для того, чтобы хорошо провести свободное время, я бы...

Посмотрел телепрограмму дома	Пошел в кино с другом/ подругой	Пошел на вечеринку с друзьями	Пошел на вечеринку, где практически никого не знаю	Пошел на вечеринку, где можно было бы выпить спиртное и покурить	Проехал бы по городу на «крутой тачке» с друзьями в поиске приключений
------------------------------	------------------------------------	-------------------------------	--	--	--

4. Для того, чтобы привлечь внимание девушки, которая мне очень нравится, но она не знает об этом, я бы...

Сказал ей: «Привет»	Попытался завязать с ней разговор	Предложил ей то, что ей нравится из еды или напитков	Позвонил ей по телефону и пригласил сходить куда-нибудь	Надел ту одежду, которая ей нравится	Сделал все, о чем бы она попросила меня
---------------------	-----------------------------------	--	---	--------------------------------------	---

1
Очко

1
Очко

1
Очко

2
Очка

2
Очка

2
Очка

3
Очка

3
Очка

5
Очков

Банкрот

Банкрот

Банкрот

Еще
или
Пасс

Еще
или
Пасс

Еще
или
Пасс

РИСКНИ

**** в соответствии со здравым смыслом***

- развлекайся,
- учись и расти духовно,
- раздвигай границы своих возможностей,
- строй доверительные отношения

****когда ты можешь себе позволить потерять***

- то, что ставишь на кон:
- если имеешь преимущества,
- если взвесил последствия

****и будь готов вовремя остановиться***

- знать свою границу предела,
- если есть тенденция заходить далеко, контролируйте себя постоянно,
- не поддавайтесь влиянию группы

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Перечислите виды азартных игр, регулируемы законом (возрастные ограничения, лицензии, ограниченное местоположение) - не менее 6-и видов

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Перечислите виды нелегальных азартных игр, но допустимых -не менее 3-х видов

- 1.
- 2.
- 3.

Перечислите нелегальные и недопустимые виды азартных игр- не менее 2-х видов

- 1.
- 2.

Как (не) потратить миллион «баксов»?

The Daily News (29 мая, 1996)

Почти каждый думает, что-он-то точно знает, как потратить выигрышную сумму в 1 миллион «баксов». Но действительно ли так? Советник по инвестициям, Ричард Леармонт эмфатически ответил на это одним словом “Нет!”. Он знает, что говорит. Леармонт жонглирует миллионными выигрышами в лотерею счастливых клиентов уже в течение 10 лет. “Вдруг твой доход резко за одну ночь возрастает. Это же к твоему годовому доходу плюс, скажем, \$ 100 000! Это значительный прыжок. Многие люди не видят ограничений. Им кажется, что это очень много денег. Но это много для тех, кто их совсем не имел. Но если ты их получил однажды, твой стиль жизни резко меняется”,- говорит он. Леармонт говорит, что четверть его клиентов выигрывали по 4 миллиона долларов.

Он всегда “ухаживает” за победителями, как за потенциальными клиентами. “Я, конечно же, не преследую их, но я посылаю им письмо с новым предложением”. Победители нуждаются в акклиматизации, т.е. должны привыкнуть к этой сумме, которая неожиданно “свалилась на них с неба”. Обычно Леармонт советует им взять отпуск и уехать куда-нибудь на отдых.

“Они приходят ко мне, мы садимся и начинаем вместе обдумывать, как поступить с выигрышем. Они говорят, что хотят купить новую машину, выкупить дом, дать детям какую-то сумму. Затем осознают, что остается не так уж и много от их “наследства”. Они обычно жалуются, что резко на сцену жизни появляются родственники и члены семьи, которые надеются на подаяние. Просят одолжить некоторую сумму, что очень трудно отказать им,” - рассказывает Леармонт.

Постоянно общаясь с победителями и подсказывая им, что делать с их выигрышами, Леармонт мог бы сам покупать лотерейные билеты. Но он ответил на это:” Я сделаю гораздо больше денег на моих клиентах, чем, если я буду покупать лотерейные билеты”.

ВЫИГРЫШ В 100 МИЛЛИОНОВ РУБЛЕЙ

- Некоторые люди полагают, что если они выиграют в лотерею большую сумму денег, то это решит сразу их проблемы.

Это действительно так?

- Проблемы, которые исчезнут, если выиграю эту сумму.
-

- Проблемы, которые не исчезнут, независимо от того, сколько у меня будет денег.
-

- Проблемы усугубятся, если я выиграю эту сумму.
-

- Создадутся новые проблемы, если я выиграю эту сумму.
-

УБЕЖДЕНИЯ И ЦЕННОСТИ

Учителю: Сделать 3 копии этого листа с утверждениями, затем разрезать их по линиям на полоски. Распределить полоски с одинаковыми утверждениями в один комплект.

Гемблинг - это трата времени и денег.

Выпуск лотерей правительством - это хороший способ быстро заработать деньги.

Большинство молодых людей слишком умные, чтобы делать ставку на большую сумму, т.к. они не могут позволить себе проиграть.

Большинство людей играют на деньги потому, что думают, что смогут выиграть именно они.

Когда подросток играет слишком долго, идет на риск, он рисуется перед своими сверстниками.

Взрослые люди вероятнее всего могут стать проблемными гемблерами, чем подростки.

Если гемблинг - твое любимое времяпрепровождение, значит, ты являешься проблемным игроком.

Если у тебя проблемы, связанные с азартными играми, тебе следует просто ограничить ставки.

Надо разрешить подросткам до 18 лет играть в видео лотерею на терминалах (VLT), если они хотят играть. Если проиграют все свои сбережения, это будет их проблема.

“Молодых гемблеров срывает с катушек”

The Mail-Star

Стефания и Миранда не думали, что лотерейный билет Бинго за 2 доллара является гемблингом. Они считали, что это всего лишь игра, безобидное развлечение и, кроме того, можно еще что-то выиграть. «Когда ты выигрываешь, ты абсолютно счастлив», - говорит Стефания, 11 лет, которой первый билет Бинго был подарен ее родителями 3 года назад, и она выиграла 10 долларов. Миранда, 12 лет, выиграла один раз всего 16 долларов, покупая по 3 билета в месяц в течение всего года, когда проходила мимо магазина, где они постоянно продавались.

В Квебеке нет возрастных ограничений в приобретении лотерей. Это не является чем-то нелегальным, хотя агентства по продажам лотерей Бинго просят продавцов магазинов не продавать лотереи малолеткам. Жители провинции не считают лотереи Бинго гемблингом.

Но чем доступнее становится гемблинг, тем больше людей он привлекает, и тем больше появляется проблемных гемблеров.

Альберт, 21 год, студент университета, был одним из проблемных гемблеров. Он начинал со ставок на тотализаторе, когда ему было всего 15 лет. У него было около 10 000 долларов долга и уже светила жизнь преступника. Анонимная группа гемблеров вылечила его за 5 лет. «Ходить на конные скачки было для меня развлечением в течение 2 лет», - говорит Альберт. (Имя не настоящее). «Но меня сорвало с катушек за игральным столом в казино. Ежедневно я проигрывал тысячи долларов. Я представлял себя очень богатым, всемогущим, что я удачливый и смогу сорвать большой куш», - признался Альберт. Где он доставал такие суммы денег для гемблинга? «Я воровал у родителей, снимал с кредитных карточек, подделывал чеки и банковские счета. Попался на том, что предъявил фальшивый чек с астрономической цифрой. Тогда и произошло мое падение», - признается Альберт. [5]

Ответьте на вопросы:

1. Стефания и Миранда живут в Монреале, где продажа лотерейных билетов является легальной. Каков закон в отношении лотерей в вашем городе?
2. Автор статьи говорит, что большинство людей не считает лотереи гемблингом. Вы согласны с этим утверждением? Поясните свой ответ.
3. Найдите в статье фразу, которая означает то же самое, что и «гемблинговый аддикт».
4. В статье говорится, что «подростки не защищены от азартно-игровой аддикции». Вы согласны с этим высказыванием? Обсудите ответы.

Статьи из нескольких номеров журнала Maclean's (1989-91г.) Канада.

В 1977 году худощавый 15 летний мальчик по имени Бен притащился вместе со своим старшим братом в атлетический клуб, в Сканборо, Онтарио. Недавно Бен и его 5 братьев и сестер переехали с Ямайки в Канаду. Чарли Франсин, тренер клуба, заинтересовался Беном и начал его тренировать.

10 лет спустя, в 1987, мускулистый Бен Джонсон становится самым быстрым человеком мира, пробежав 100-м дистанцию за 9.83 секунды в Риме на чемпионате по легкой атлетике. Вскоре он получает 1 млн. долларов в год как гонорар от компаний, которые наняли его рекламировать их продукцию. Затем, в 1989, на Олимпийских играх в Сеуле, Корея, Джонсон побивает свой собственный рекорд, пробежав 100 м, за 9.79 сек. По всему миру фанаты восхищенно рукоплескали ему. На этот раз он получает приз - золотую Олимпийскую медаль для себя и для Канады. Но вскоре вся Канада была шокирована и опозорена, так как Джонсон прошел положительно тест на стероиды.

Через 3 дня после его победы в Сеуле Джонсона заставили передать золотую медаль его сопернику из США, Карлу Льюису, который занял второе место. Стероиды, которые имитируют мужские гормоны - тестостерон, принимаются атлетами для наращивания мышечной массы и придают силу и выносливость. Однако, стероиды, как наркотики, имеют опасные побочные эффекты и запрещены в профессиональном спорте. Бен Джонсон сжульничал. Через несколько месяцев волна шока поднялась еще больше. После того, как канадское правительство получило оскорбление, и после рассмотрения этого случая международным спортивным комитетом, тренер Джонсона дал показания, что использование стероидов является обычным делом среди 80% атлетов. Он сказал также, что благодаря приему этого наркотика, Джонсон имел шанс на победу, которую каждый Канадец очень хотел.

Бена Джонсона отстранили от соревнований на один год, а позже сняли с него все его рекорды. Джонсон клялся, что он будет продолжать участвовать в соревнованиях, но не будет больше принимать стероиды. Но через 5 лет, Джонсон был снова протестирован на стероиды, и снова был положительный результат. Многие оправдывали его, что он действовал так от отчаяния, чтобы оправдать ожидания его фанатов и страны в целом. На этот раз Джонсон был отстранен от соревнований пожизненно.

На Олимпийских играх в Атланте, США, в 1996 году, позор, связанный с Джонсоном, был наконец-то смыт спринтером Донованом Бейли, который завоевал победу для Канады, когда он пробежал 100 метровку за 9.84 сек. Бейли получил золотую медаль и установил новый мировой рекорд. [5]

Какова вероятность удачи?

1.Предположим, вы и ваш друг решили бросить монету, чтобы определить, кто менее удачлив и пойдет мыть посуду. Ты начинаешь первым. Твоя сторона монеты – «орел». Какой у тебя шанс не пойти мыть посуду? (вырази в %).

2.Сколько раз у тебя будет выпасть «орел», если ты будешь подбрасывать монету – 60 раз? - тысячу раз?

3.Теперь посчитай, сколько раз монета будет выпасть «решкой» при подбрасывании – 20 раз. Сделай и запиши результат. Чьи предварительные ответы были ближе?

4.Правда или ложь? Чем большее количество раз ты бросаешь монету, тем ближе шанс получить выигрышный результат.

5.Если ты подбрасываешь монету 9 раз, и каждый раз выпадает «решка». Каков шанс, что в 10й раз монета выпадет «орлом»? (вырази в %)

6.Джо покупает лотерейные билеты каждую неделю. Он всегда ставит на одни и те же его любимые номера. Есть ли у него шанс приблизиться к крупному выигрышу? Или шансы у него остаются прежние?

7.Игра «зачеркни и выиграй» объявляет: «Каждый билет имеет шанс выиграть \$5000. Каждый билет стоит \$1. Это, на ваш взгляд, честная игра? Какой информацией надо владеть, чтобы ответить на этот вопрос?

8.Некоторые люди продолжают играть до тех пор, пока проиграют все деньги, затем они занимают деньги и продолжают играть дальше. Объясни причину их поведения.

ДЕЛАЙ СТАВКИ

Разрезать на полоски

Поставь на свою любимую спортивную команду

Сыграй в покер (с высокой ставкой)

Купи билет мгновенной лотереи

Сыграй в пул на деньги

Попытай счастье на видеоигровом автомате

Сыграй в бинго (обещают приз наличными)

Поставь на свою любимую спортивную команду

Сыграй в покер (с высокой ставкой)

Купи билет мгновенной лотереи

Сыграй в пул на деньги

Попытай счастье на видеоигровом автомате

Сыграй в бинго (обещают приз наличными)

Поставь на свою любимую спортивную команду.

Сыграй в покер (с высокой ставкой)

Купи билет мгновенной лотереи

Сыграй в пул на деньги

Попытай счастье на видеоигровом автомате

Сыграй в бинго (обещают приз наличными)

ВЫИГРАЙ ИЛИ ПРОИГРАЙ*Разрезать на полоски*

Проиграл свою ставку

Отыграл $\frac{1}{2}$ ставки

Отыграл $\frac{1}{2}$ ставки

Без убытков

Без убытков

Без убытков

Выиграл в 2 раза больше ставки

Выиграл в 2 раза больше ставки

Выиграл в 2 раза больше ставки

Как гемблинг становится проблемой?

1. Опиши все четыре ступени игровой зависимости (письменно)

Выигрыш

*

Проигрыш (Преследование)

*

Паника

*

Получение помощи

*

3. Объясни, как большой выигрыш может привести к игровой зависимости.

4. Что означает «преследовать потери»?

5. Почему некоторые люди это делают?

6. Если ты осознал свои проблемы или проблемы друга, связанные с азартными играми, к кому ты обратишься за помощью?

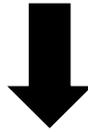


Перечень, где обычно проблемные игроки достают деньги для гемблинга:

1. Снять со своего банковского счета.
2. Занять у друга.
3. Занять у бабушки, которая пообещает не говорить родителям.
4. Занять у родителей. Сказать ложную причину, по которой тебе нужны деньги.
5. Взять из тех денег, которые родители копят тебе на обучение в университете.
6. Снять тайком с родительской чековой книжки, обещая себе, что вернешь.
7. Взять из кассы, где ты работаешь, пообещав себе, что вернешь.
8. Продать подаренные родителями часы (другие ценные вещи)
9. Украсть чей-либо кошелек или использовать чужую кредитную карточку.
10. Проникнуть в дом и забрать наличные деньги, ценные вещи для продажи и получения денег для продолжения рискованной игровой активности.



ПУТЕШЕСТВИЕ НАЗАД



ОСОЗНАНИЕ НАЛИЧИЯ ПРОБЛЕМЫ

(посмотри правде в глаза)



ПОЛУЧЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ

(скажи кому-нибудь о своей проблеме)



ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЯ ДЕЙСТВОВАТЬ

(подготовиться к изменению ситуации)



СОСТАВЛЕНИЕ ПЛАНА ИЗМЕНЕНИЯ

(постановка цели)



ПРИДЕРЖИВАТЬСЯ ПЛАНА

(избегать старых привычек)

(сопротивляться искушениям)

№1. Когда Алексу было 11 лет, он зарабатывал деньги, расчищая снег у соседей во дворе. После окончания рабочего дня, все его приятели собирались в доме Стива для «тусовки».

Отец Стива тогда был безработным и, поэтому, он всегда был дома, когда мы приходили. Все началось именно с отца Стива, который научил нас играть в покер. Играя в покер с друзьями, время пролетало, очень быстро темнело. Мы засиживались до позднего вечера. Здесь я был с ребятами, чувствуя себя своим в компании. Это было важно для такого застенчивого человека как я.

Я не был самым худшим игроком в компании, но я часто стал проигрывать. Сначала у меня исчезали мелкие монеты, затем исчезли и крупные деньги. Друзья дразнили меня, называли «лузером», говорили, чтобы я закончил играть. Но я был полный решимости, не хотел сдаваться.

Мой отец часто уходил, т.к. у него было много работы. Когда он появлялся дома, начиналась словесная борьба между ним и матерью. И когда отец уставал и уступал матери, которая напивалась, он начинал приставать ко мне, винил меня в том, что я вовремя не спрятал бутылки от нее.

Игра в покер наконец пришла к своему завершению, когда родители одного из парней нашей группы, увидели трофеи, которые он принес домой. Это были мои вещи, которые я проиграл в покер. Они вызвали моих родителей, и дома начались страшные разборки.

Мои родители запретили мне ходить к Стиву и, вообще, играть в карты. Того случая было достаточно, чтобы я выучил свой первый жизненный урок.

№2 Домашние скандалы становились просто невыносимыми, и Алекс нашел другой выход из этой ситуации. Он начал есть, очень много есть. В средней школе он был ростом 1.8 м и весил 107 кг. Его называли прикольным большим Алексом, с чувством юмора.

Мне пришло в голову, что возможно я смогу поменять имидж, если я сброшу лишний вес. А затем я смогу понравиться другим ребятам и девчонкам. Я знал, что все бегуны худощавые. Я начал бегать, вскоре я сбросил ту массу жира, за которой я все время прятался от проблем. Тем летом, я потерял 15 кг за 2 месяца. Когда я вернулся в школу, меня реально заметили. Фактически, я потерял слишком много килограммов так быстро, что мои одноклассники подумали, что у меня какое-то страшное заболевание. Не долго я был смешным и толстым. Я был худощав, как бегающая машина. Я пристрастился к бегу. Если я не пробежал 8 км ежедневно, чувствовал себя плохо, не мог уснуть.

№ 3. После окончания школы, Алекс пошел работать на стройку и женился. Однажды на работе он упал и сломал ногу. Через день его выписали из госпиталя. Он ехал на машине с друзьями. Водитель, который частенько выпивал, не справился с управлением и врезался в бетонный столб. Алекс вылетел через лобовое стекло.

У меня было повреждено левое запястье, все лицо было изуродовано, бедро было прорвано. Чтобы собрать по частям лицо, надо было делать пластическую операцию. Кусочки кости от тазовой кости пошли на восстановление кисти руки. В течение всего периода реабилитации я был безразличен к жене. Наши отношения с самого начала не были по-настоящему счастливыми, а эта авария разрушила их еще больше. Вскоре мы расстались.

Этот случай закончился тем, что я уже не мог выполнять тяжелый труд, и, конечно же, я не мог вернуться на стройку. Моя мечта стать ведущим баскетболистом, разрушилась. Старые чувства душевной пустоты и одиночества вернулись ко мне снова. Я снова был неудачником, каким я был раньше школе.

№ 4. После выздоровления, Алекс получил работу бармендара в баре. Посетители и сослуживцы бара любили смотреть спортивные соревнования и заключать пари. Алекс всегда был спортивным фанатом. Он чувствовал, что уж он-то сможет заключать пари и выигрывать большие суммы.

Я изучил команды, сначала поставил немного денег на них и выиграл. Да! Я выиграл! Сколько уважения и внимания я получил! «Алекс – победитель! Алекс - не лузер!» Все это кружилось в моей голове. Я начал ставить только на одну игру, затем на две, потом на пять. Выигрывал по \$20. Я чувствовал себя великолепно. Но позже, \$ 20 было для меня уже не достаточной суммой. Я начал ставить \$ 30, затем \$50. Я задумался, почему я себя ограничиваю малыми ставками. И вскоре, я уже ставил и \$ 200, и \$ 500 за ночь. Посетители подбадривали меня. Некоторые даже спрашивали моего совета, на какую команду лучше поставить. Когда я выигрывал большую сумму, я покупал несколько рюмок спиртного и выпивал залпом. Я был героем в баре. Когда проигрывал, я все списывал на то, что не было удачи в тот день, что, мол, система выбора команд нуждается в улучшении.

№ 5. Алекс начал тратить на гемблинг больше, чем выигрывал и зарабатывал.

Я начал играть еще больше, с большим азартом, чтобы отыграть все, что было мною проиграно. Если я проигрывал \$ 500 за ночь, я уже ставил \$1000, пытаюсь вернуть хотя бы часть. Я не выплачивал букмекеру, и мой долг ему уже составлял около \$ 3 600. Я ставил тысячи на все: на футбол, баскетбол, хоккей. Каждый день я волновался, выиграю я или нет. Я находился в состоянии паники до следующей ставки. Ночью пребывал в агонии, потерял сон, думал только о том, на какую команду ставить в следующий раз, чтобы выиграть и отдать долги.

Я игнорировал своих друзей и родных. Обещал матери приехать на праздничный обед, но не приезжал, т.к. мне надо было не пропустить игру по телевидению. Я поставил радио в ванную комнату, чтобы постоянно быть в курсе спортивных событий. Я подорвал свое здоровье, т.к. либо ничего не ел, либо питался суррогатами (чипсами, крекерами) пока нервно следил за ходом очередной игры.

№6. Во время очередной попытки оставить гемблинг, Алекс пошел работать в госпиталь, в отделение, где лечили зависимых пациентов от химических веществ. Но он не был полностью с пациентами. У него все мысли были о том, как отыграть все долги, и о тех ставках, которые он сделал.

Когда он снова женился, он рассказал своей жене правду, но не всю. Он все еще продолжал играть иногда. Его жена даже и представить себе не могла тех сумм, которые он был должен, и какие ставки он делал ежедневно.

Я вел двойную жизнь, и это меня убивало. Мои нервы были на пределе. Я пытался скрыть горы долгов. Футбольный сезон начался снова. Тайно я начал снова делать ставки на матчи, ставил до \$ 2000 в простые дни, и до \$ 3000 в выходные дни. Мой долг превысил уже \$ 30 000. Я начал разрабатывать план преступления, добыть деньги для гемблинга нелегальным способом.

Продолжительный прессинг, который я испытывал при ощущении огромного долга, сделал меня больным и физически, и психически. Однажды вечером, когда начался новый приступ «нехватки» денег для гемблинга, моя жена пригрозила мне, что уйдет от меня. Я не хотел ее терять, я сдался и сознался ей во всем.

Это был первый крик Алекса о помощи. Он присоединился к группе анонимных гемблеров. Теперь сам является советником в этой группе. Ему нравится работать с подростками, предупреждая их об опасности игровой зависимости.

(История написана Джейн Хаубридж совместно с Алексом Ван Ниспен). [5]

РЕЙТИНГ РИСКА

Каждому сценарию дайте рейтинг: М- малый риск, С - средний риск, В - высокий риск, Н - нет информации, не знаю

1. Миссис Браун сняла деньги со своего счета и пошла в казино одна. Она чувствовала себя счастливой.
2. Мама купила своей 6-летней дочери несколько билетов мгновенной лотереи как подарок ко дню рождения.
3. Группа старшеклассников выпивают спиртное в баре, двое из них играют в видео игровые автоматы, остальные наблюдают за их игрой и подбадривают.
4. Борис сделал ставку на \$500, думая, что его бейсбольная команда выиграет.
5. Как только у Мери начинается депрессия, она идет в ближайший магазин и покупает лотерейные билеты.
6. Лаура встречается с друзьями в казино. Она берет всего \$ 100, остальные деньги она оставляет дома.
7. Группа мужчин играет в покер каждый воскресный вечер на мелкие монеты.
8. Александр, выздоравливающий алкоголик. Как только он чувствует беспокойство, он идет играть в видео игровые автоматы в местном баре.
9. Друзья играют в пул, ставят по \$50 на каждый кон игры.
10. Ребекка играет в бинго 3 раза в неделю. Она не говорит мужу, сколько она тратит денег на игру.
11. Денис занимает у сестры \$ 50 и направляется на ралли. Он надеется, что ему повезет и выиграет сумму в \$ 300, которую он должен своему другу.
12. Каждый раз, когда Катя идет в магазин, покупает лотерейные билеты.
13. Светлана ходит в казино каждый вечер, т.к. дома ей одиноко и скучно.
14. Александр учится в 9 классе и подрабатывает на полставки. Все деньги он тратит на лотерею, которая обещает приз-автомобиль в случае выигрыша. А он очень хочет иметь автомобиль.
15. Ольга тратит деньги, которые она откладывала для развлечений, на бинго, раз в неделю.

ОПРОСНИК

КАК ТЫ СЧИТАЕШЬ?**Да. Нет**

1. Ты считаешь, что трудно удержаться от ставок в игре, даже если ты знаешь, что должен остановиться и не делать этого. _____
2. Большая часть твоих денег уходит на заключение пари. _____
3. Ты когда-нибудь хвастался своим выигрышем. _____
4. Ты часто думаешь об азартной игре на деньги и мечтаешь скорее освободиться от дел и пойти снова играть. _____
5. После выигрыша у тебя появляется желание пойти снова играть на все выигранные деньги. _____
6. Ты чувствуешь себя «могущественным», когда ты играешь на деньги и, особенно, когда ты выигрываешь. _____
7. Ты считаешь, что ты сможешь выиграть главный приз, играя в бинго (лотерею, видеоигровой автомат), т.к. у тебя «счастливая рука». _____
8. Ты стараешься отыграть проигранные тобой деньги каждый раз. _____
9. Ты считаешь, что трудно остановить игру, пока у тебя есть в кармане деньги.
10. Были случаи, когда ты занимал деньги для продолжения игры. _____
11. Ты считаешь, что чем больше времени ты проводишь за игрой, тем больше и больше денег ты ставишь на кон. _____
12. Ты всегда чувствуешь вину после игры. _____
13. Ты скрываешь количество потраченных часов и денег на азартные игры.

14. Ты чувствуешь раздражение и беспокойство, если не можешь пойти играть в азартные игры. _____
15. Азартные игры для тебя - уход от нежелательной действительности, где теряешь чувство времени и забываешь обо всем. _____
16. Ты проводишь много времени перед видеоигровыми автоматами. _____
17. Ты воровал деньги для того, чтобы продолжить гемблинг или отдать долги.

Если ты ответил «Да» на большее количество данных вопросов, то ты должен задуматься. Это уже сигнал, что у тебя игровая зависимость.

Попасться на гемблинговый крючок, это то же самое, что ехать на скоростном поезде. Как только поезд набирает скорость, все труднее и труднее с него спрыгнуть.

Если ты играешь в азартные игры много, спроси себя, может, ты уже мчишься на таком поезде. Быть честным с самим собой это первый шаг к тому, чтобы убереечь себя от риска. Второй шаг - найди в себе мужество попросить помощи.



Женщины античной Греции, мечущие астрагал. Гравюра из частной коллекции Гарриет Калвер [Culver]



«Распятие Христа». Густав Доре, 19 век



Гонки на колесницах, которые проходили на гигантской спортивной арене цирка «Максимус» древнего Рима



«Петушиные бои». Вильям Хогарт, Англия, 18 век



Дети учатся гемблингу на конфетах. Иллюстрация из газеты 19 века, США.



Рекламный щит. «Внимание! Джекпот! Разыгрывается сумма в 5 миллионов долларов». США, 21 век.



Кадр из фильма «Казино «Рояль», 2006 год, реж. Мартин Кэмпбелл
Фото с сайта kinopoisk.ru



Первым казино Европы считается Ридотто, в левом крыле церкви
Св. Моисея, открытое в 1638 году, в Венеции

Учебное электронное издание

ПРОФИЛАКТИКА АЗАРТНО-ИГРОВОЙ АДДИКЦИИ СРЕДИ
РОССИЙСКИХ ПОДРОСТКОВ: ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА

Учебно-практическое пособие

Автор-составитель
КОЛЕСНИКОВА Лариса Игоревна

Издается в авторской редакции

Системные требования: Intel от 1,3 ГГц; Windows XP/7/8/10; Adobe Reader; дисковод CD-ROM.

Тираж 25 экз.

Владимирский государственный университет
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых
Изд-во ВлГУ
rio.vlgu@yandex.ru

Педагогический институт
кафедра русской и зарубежной филологии
lara1961@inbox.ru