

О.Ф. Пиралова, Ю.Н. Хмельницкий, А.Г. Патеюк

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ ДЕВИАНТНОГО ПОВЕДЕНИЯ СОВРЕМЕННЫХ СТУДЕНТОВ ИНЖЕНЕРНО-ТЕХНИЧЕСКИХ ВУЗОВ

Аннотация. Рассматривается проблема предупреждения девиантного поведения студентов инженерно-технических вузов, изучается возможность формирования, развития и корректировки личностных качеств будущих инженеров, востребованных на предприятиях, в профессиональных сообществах и трудовых коллективах, при помощи традиционных и инновационных психолого-педагогических средств. Исследуются возможности профилактики компьютерной игромании. Затронуты аспекты, позволяющие различать киберспорт и электронную игроманию. Представлены варианты положительного и отрицательного воздействия современных технико-технологических средств, которые могут быть доступны обучающимся, а также могут использоваться преподавателями различных вузов в подготовке будущих профессионалов различных отраслей промышленности. При этом затронут вопрос формирования у будущих профессионалов личностных качеств, связанных с отношением к обществу в целом.

Ключевые слова: обучение инженера, девиантное поведение, игромания, профилактика компьютерной игромании, киберспорт, обратная игровая ситуация, ситуационные задачи, диалог.

O.F. Piralova, Yu.N. Khmel'nitsky, A.G. Pateyuk

PEDAGOGICAL TOOLS FOR DEVIANT BEHAVIOR PREVENTION AMONG STUDENTS OF ENGINEERING AND TECHNICAL UNIVERSITY

Abstract. The article addresses the problem of preventing deviant behavior of students of engineering and technical universities, the possibility of developing and adjusting the personal qualities of future engineers that are in demand at enterprises, in professional communities and labor collectives with the help of traditional and innovative psychological and pedagogical means. The article explores the possibilities of preventing computer gambling. Aspects that allow to distinguish between e-sports and electronic gambling are touched upon. The article presents the options for the positive and negative impact of modern technical and technological means that may be available to students and can also be used by teachers of various universities in training of future professionals of various industries. At the same time, the question is raised that future professionals should have properly formed personal qualities related to the attitude to society as a whole.

Keywords: engineering training, deviant behavior, deviant behavior preventing, e-games sports, computer gambling, computer gambling preventing reverse game situation, situational tasks, dialogue.

Известно, что «образование – это единый целенаправленный процесс воспитания и обучения, являющийся общественно значимым благом и осуществляемый

в интересах человека, семьи, общества и государства»¹. Подготовка инженерных кадров в современных технических вузах Российской Федерации – процесс доста-

¹ Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон от 29 декабря 2012 года N 273-ФЗ // Президент России. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/36698> (дата обращения: 14.02.2023).

Пиралова Ольга Федоровна

доктор педагогических наук, доцент, директор института менеджмента и экономики, профессор кафедры информатики и компьютерной графики, Омский государственный университет путей сообщения, город Омск. Сфера научных интересов: оптимизация обучения студентов в современных инженерно-технических вузах, методы и средства формирования универсальных и общепрофессиональных компетенций будущих специалистов инженерно-технической отрасли, вопросы воспитания молодежи в условиях университетских комплексов. Автор более 500 опубликованных научных работ. SPIN-код: 7393-3247.

Электронный адрес: piralovaof@mail.ru

Хмельницкий Юрий Николаевич

кандидат технических наук, доцент, проректор по воспитательной работе и социальным вопросам, заведующий кафедрой безопасности жизнедеятельности и экологии, Омский государственный университет путей сообщения, город Омск. Сфера научных интересов: формирование и развитие универсальных компетенций будущих работников предприятий железнодорожного транспорта, методы и средства воспитательной работы студентов инженерно-технических вузов. Автор более 80 опубликованных научных работ. SPIN-код: 9112-9199.

Электронный адрес: HmelnitskiyUN@omgups.ru

Патеюк Александр Георгиевич

старший преподаватель кафедры информатики и компьютерной графики, Омский государственный университет путей сообщения, город Омск. Сфера научных интересов: проблемы воспитания молодежи, информационные технологии в образовании, практическое использование стандартных офисных программ. Автор более 40 опубликованных научных работ. SPIN-код: 5281-1631.

Электронный адрес: PateyukAG@omgups.ru

точно сложный и кропотливый. Не секрет, что профессия инженера предполагает не только хорошее знание производства, техники, технологий, цифровых новшеств, но и ответственное, неформальное отношение к своей деятельности как на производстве, так и в трудовом коллективе, семье, обществе. Будущий специалист, возвращенный в условиях современного вуза, должен обладать не только профессионально-квалификационными, но и про-

фессионально-личностными качествами, востребованными как на промышленных, транспортных, строительных и прочих предприятиях, так и в обществе в целом. Инженер должен видеть векторы развития общества и возможности создания новых инженерных продуктов, которые будут востребованы обществом в будущем. Несмотря на очевидную техническую специфику будущей деятельности, инженер должен стремиться к профессионально-

Педагогический инструментарий предупреждения девиантного поведения современных студентов инженерно-технических вузов

личностной самореализации, самовыражению, саморазвитию и так далее.

Проблема развития личностных, профессионально-личностных, духовно-нравственных качеств студентов остается одной из важнейших в учебно-воспитательном процессе современного инженерно-технического вуза. При этом преподаватели порой сталкиваются с яркими проявлениями девиантного поведения обучающихся, которые могут выражаться в различных отрицательных отклонениях от установленных норм поведения.

В последнее десятилетие в университеты поступают не только абитуриенты, отличающиеся высоким уровнем самодисциплины, стремлением к глубокому изучению предметов, связанных с конкретной профессией, но и люди, стремящиеся просто получить высшее образование за счет ассигнований федерального бюджета. Многие из них не видят ни общественных, ни профессиональных ориентиров. Конечно, опираясь на этот факт, можно задать вопрос: при чем же здесь девиация? А ответ достаточно прост: студенты, которые не могут выстроить свою первоначальную образовательную, общественную, профессиональную и личностную траектории, наиболее подвержены рискам, связанным с вопросами девиантности. Не имея достаточной психологической подготовленности к обучению в академической среде, многие из них склонны к необоснованным конфликтам скрытого или явного характера, а также к вызывающему поведению.

Следует отметить, что определений девиантного поведения достаточно много. Это связано с тем, что вопросами предупреждения девиантного поведения занимаются различные науки. Принято считать, что чаще всего это социология и психология, особые разделы медицинских наук. В нашем случае девиантным поведением

будем считать отклонение от социально-психологических и нравственных норм, представленное как ошибочный антиобщественный образец разрешения конфликта, проявляющийся в нарушении общественных принятых норм либо в ущербе, нанесенном общественному благополучию, окружающим и себе [1].

В данной статье мы рассмотрим всего один из факторов, который в последнее время активно воздействует на поведение молодых людей от 17 до 20 лет, обучающихся в инженерно-технических университетах, а также попробуем привести примеры использования различных педагогических инструментов для предупреждения рассматриваемых девиаций. Особой проблемой студентов рассматриваемой возрастной категории является технико-технологическая и игровая зависимость. Несмотря на то что в вуз поступают довольно взрослые люди, многие из них подвержены такого рода зависимостям.

Следует отметить, что игра проходит через всю жизнь людей – от младенчества до глубокой старости. Игровая деятельность позволяет развивать различные черты характера человека, его профессиональные навыки, иногда позволяет расслабиться. Но встречаются случаи, когда игра становится смыслом жизни человека: он не может прожить ни дня без игры, без этой деятельности. Развивается высокая степень азартности, которая является весьма опасной как для самого человека, так и для окружающих его людей.

Практически во всех справочных источниках спорт (от первоначального старофранцузского *desport* – игра) – это организованная по определенным правилам деятельность людей, состоящая в сопоставлении их физических и/или интеллектуальных способностей. Это особый род занятий, совершаемый с целью соревнова-

ния для выявления более сильного игрока. При этом спортсмены могут быть профессионалами или любителями, могут играть в команде, а могут быть одиночками [2].

В 2001 году в Российской Федерации киберспорт был признан в качестве официальной спортивной дисциплины. Считается, что киберспорт, или, как его еще называют, компьютерный/электронный спорт, – это командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр. Как и прочие виды спорта, он может развивать важные качества, такие как воля к победе, внимательность, усидчивость, целеустремленность. Сторонники этого вида спорта утверждают, что «важно уметь работать в команде и брать на себя ответственность за принятие сложных решений. Перед тем как принимать участие в турнирах, ребятам нужно отработать сплоченную игру, научиться помогать и слышать друг друга. Правильно выстроенная коммуникация и грамотный тренировочный процесс зачастую определяют победителей. Киберспорт развивает навыки общения и решения конфликтов» [3].

Так чем же спорт отличается от игровой зависимости? Спорт способствует развитию человека и позволяет развить у него личностные и профессиональные качества, которые он может применить в реальной деятельности. Зависимость связана с глубоким погружением человека в виртуальный мир, из которого человек не хочет (или не может) вернуться в реальную действительность.

Практика показывает, что более 65 % молодых людей, окончивших общеобразовательные школы, гимназии, лицеи, имеют игровую зависимость. Более того, у многих проявляются различные характеристики девиантного поведения, которые достаточно трудно корректировать и которые препятствуют адаптации человека к реальной действительности [4].

Рассмотрим несколько примеров, позволяющих увидеть проблему с разных сторон.

Пример 1 – игровая зависимость. Студент, поступивший на первый курс престижного факультета, через три недели после начала занятий перестает их посещать. С течением времени выясняется, что этот молодой человек с достаточной интеллектуальной подготовленностью тратит свое время на виртуальные игры и при этом много проигрывает. Более того, он не говорит о своей проблеме никому, так как считает, что отыграется. На этом фоне при общении с окружающими молодой человек либо отмалчивается, либо ведет себя достаточно агрессивно. Окружающие понимают, что у человека есть проблема, но убедить его никто не может, так как он психологически закрылся, не хочет слышать и принимать никаких доводов.

Возникает вопрос: что делать в этой ситуации представителям вуза? Как правило, первое, что пытаются сделать в этой ситуации, – отправить студента к психологу, который имеется в каждом учебном заведении. Однако игроман со стажем не признает свою болезнь. Многие преподаватели вузов предпочитают отчислить такого студента, но данный подход к ситуации с позиции педагога не совсем верен. Каждый из преподавателей на своих занятиях должен не только рассказывать о своем предмете, но и уметь найти решение сложной педагогической задачи, связанной с коррекцией поведения студента. Следовательно, преподаватели должны стремиться избрать такой набор методов воспитания, чтобы найти подход к этому трудному студенту.

По мнению профессора Н.М. Борытко, в образовательном процессе нужно использовать диалог [5]. Даже в том случае, если один слушает о проблемах другого, он участвует в диалоге, ведь он считает

Педагогический инструментарий предупреждения девиантного поведения современных студентов инженерно-технических вузов

себя равным тому, с кем вступает в диалог. Он может помочь найти решение или, в крайнем случае, выявить проблему и возможности ее оптимального решения.

В нашем примере решение преподавателя одной из дисциплин было следующим: зная, что студент играет, он просмотрел короткие описания сценариев популярных компьютерных игр. В разговоре с этим студентом он дал понять, что что-то знает об этих сценариях. Была найдена точка соприкосновения. Затем он аккуратно предложил студенту создать свой сценарий, но только для производственной задачи (небольшой отрывок). В процессе создания студент заинтересовался производством. Затем, попав на практику, он увидел отличия того виртуального «куска», который был им сделан, от реального производства. Вернувшись с практики, он занялся усовершенствованием своей программы. Таким образом, отталкиваясь от виртуальной реальности, студент, попав в реальные производственные условия, увидел, что виртуальность можно использовать как инструмент, полезный для профессионального общества.

Пример 2 – зависимость от социальных сетей. Данная зависимость очень похожа на зависимость игроманов. Проявления девиаций могут быть направлены на разрушение прежде всего себя и окружающего мира (окружающей действительности). Путем опросов выяснялось, что многим молодым людям, которые в результате таких взаимодействий в социальных сетях совершали попытки суицида, хотелось острых ощущений, у большинства не было доверительных отношений с близкими людьми, у кого-то был полностью потерян интерес к окружающей действительности. Некоторые из них не участвовали в студенческой жизни, потому что не хотели или не могли терпеть давления более сильных лидеров.

Вернуть к жизни таких молодых людей могут психологи и педагоги, работающие вместе. Для того чтобы не делать акцента на проблеме, для таких обучающихся первоначально проводят анкетирование. Однако не всегда они отвечают на вопросы анкет искренне, поэтому необходимо также применять коллективные игровые ситуации и в процессе обучения, и в процессе досуговой деятельности. Именно в деятельности, которая будет носить некий характер игры и будет отличаться от шаблона, человек способен раскрыть свои таланты и положительные личностные черты. Педагогам, знающим о существующих проблемах, необходимо создать сценарий игры и продумать все возможные реакции таких студентов, а также способы их вовлечения в процесс взаимодействия с курсниками и другими преподавателями. В данном случае можно использовать как раз их азартность. Как правило, это хорошо срабатывает в каких-то долгосрочных конкурсах. Причем лучше, если это будет коллективный конкурс, и в нем игроману будет отведена одна из ключевых ролей. В этом случае он сможет объединить свою команду, свой коллектив для решения поставленной задачи и постарается заразить этим позитивным азартом других. Как только у такого человека проявится чувство ответственности за других и за общее дело, он сможет увидеть траектории своего развития в этом обществе, в каком-то другом сообществе.

В инженерно-технических вузах это является возможным при работе над каким-либо проектом, связанным с производством либо направленным на улучшение производственных, социальных условий. Современные студенты инженерно-технических вузов вовлекаются в работу над проектами, связанными с процессами цифровизации каких-либо объектов самого

вуза или производственного подразделения. Доказывая свою точку зрения обоснованно, а не конфликтуя с оппонентами, они смогут найти единомышленников.

Однако следует отметить, что ждать критических проявлений девиантного поведения того или иного человека в определенных условиях не стоит. В инженерно-технических вузах достаточно часто проводят различные лекции и семинары, направленные на информирование обучающихся о последствиях противоправных действий. Безусловно, это очень важный момент в работе по формированию и развитию профессионально-личностных, личностных качеств будущих работников предприятий. Однако для закрепления необходимо проводить семинары, на которых студенты под руководством преподавателя смогли бы решить некие ситуационные задачи, обсудить данные решения и найти оптимальный вариант своих «виртуальных» действий в той или иной ситуации. Если они получают только теоретические выкладки и не попробуют использовать тот или иной игровой тренажер, они не будут знать, как действовать в подобной ситуации, не смогут обнаружить скрытую угрозу в действиях оппонентов. В процессе выполнения таких заданий многие из обучающихся на инженерных направлениях подготовки смогут защитить не только себя, но и окружающих от какой-либо угрозы при помощи известных им технико-технологических средств. Тем самым педагоги смогут научить студентов – будущих инженеров нести ответственность за свои действия не только из меркантильных, но и из общечеловеческих соображений. В этом случае можно утверждать, что девиантное поведение можно скорректировать под влиянием так называемой *обратной игровой ситуации*.

В качестве обратной игровой ситуации можно рассматривать игру, в которой сценарий может иметь несколько траекторий развития. Более того, девиация игромана может корректироваться, если в процессе игры направить его по простому (сложному) алгоритму логичных действий для определенной ситуации, заложенной в данной игре. В этом случае он может играть роль как позитивного, так и отрицательного персонажа. Целью для педагога является осознание человеком того, что ему нужно изменить. Условие для достижения поставленной цели – мотивация студента на данный вид деятельности [6]. Следовательно, изначально нужно не заставить принять участие в мероприятии, а заинтересовать элементами, которые отличаются от общепринятых.

Таким образом, в качестве педагогических инструментов, предупреждающих девиантное поведение студентов инженерно-технических вузов, преподаватели могут использовать:

1. *диалогическую составляющую обучения*. При этом в диалоге с обучающимся преподавателю следует дать ему понять, что он хочет помочь в решении проблем, которые обозначает студент. Если преподаватель проявит формализм, бестактность, то изменить (скорректировать) поведение будет весьма затруднительно;

2. *коллективную составляющую обучения*. При этом студент с девиантной составляющей должен использовать свои знания для решения производственных задач новым (нетрадиционным) способом;

3. *ситуативную составляющую обучения*. При этом студент должен быть мотивирован на решение задач. Сценарий, заложенный в этом виде деятельности, должен способствовать развитию не только образовательной, но и личностной траектории развития студента в дальнейшей жизни.

Литература

1. Усова Л.П. Девиантное поведение: парадигмы изучения // Вестник Забайкальского государственного университета. 2014. № 4 (107) С. 122–126. EDN SDHQAP.
2. Ямалетдинова Г.А. Педагогика физической культуры и спорта: курс лекций / Мин-во образования и науки Российской Федерации; Уральский федеральный университет. Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2014. 242 с. ISBN 978-5-7996-1183-5.
3. Богдановская И.М., Королева Н.Н., Привалов А.В. Психологические характеристики киберспортсменов в избранной дисциплине компьютерного спорта // Культура и технологии. 2018. Т. 3, № 4. С. 90-103. EDN DRCJUF.
4. Елагин Д.А. Девиантное поведение как проблема социальной философии // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Сер.: Гуманитарные и социальные науки. 2015. № 1. С. 52–56. EDN TLGOCR.
5. Бoryтко Н.М. В пространстве воспитательной деятельности: монография / Министерство образования Рос. Федерации. Волгогр. гос. пед. ун-т. Волгоград : Перемена, 2001. 180 с. ISBN 5-88234-481-6.
6. Гасанова О.В. Теоретико-методические аспекты формирования учебного диалога: монография. Минск : БНТУ, 2017. 144 с. ISBN 978-985-525.

References

1. Usova L.P. (2014) Deviant behavior: Paradigms of study. *Bulletin of ZabGU*. No. 4 (104). Pp. 122–126. (In Russian).
2. Yamaletdinova G.A. (2014) *Pedagogika fizicheskoi kul'tury i sporta* [Pedagogy of physical culture and sports: Course of lectures]. Ekaterinburg : Publ. House of Ural Federal University. 242 p. ISBN 978-5-7996-1183-5. (In Russian).
3. Bogdanovskaya I.M., Koroleva N.N., Privalov A.V. (2015) Individual and typological characteristics of participants in cybersport games. *International Culture & Technology Studies*. Vol. 3. No. 4. Pp. 90-103. (In Russian).
4. Elagin D.A. (2015) Deviant behavior as an issue of social philosophy. *Vestnik of Northern (Arctic) Federal University. Series: Humanitarian and Social Sciences*. No. 1. Pp. 52–56. (In Russian).
5. Borytko N.M. (2001) *V prostranstve vospitatel'noi deyatel'nosti* [In the space of educational activity]. Volgograd : Peremena Publ. 180 p. ISBN 5-88234-481-6. (In Russian).
6. Gasanova O.V. (2017) *Teoretiko-metodicheskie aspekty formirovaniya uchebnogo dialoga* [Theoretical and methodological aspects of the formation of educational dialogue]. Minsk : Belarussian State Technical University Publ. 144 p. ISBN 978-985-525. (In Russian).