

технического вуза при построении и проектировании деталей, чертежей, технических характеристик объекта и т. п.

Слабо выражен интерес к природоохранной и сельскохозяйственной области (у 53 % студентов).

В результате психологического анализа у студентов БНТУ выявлены профессионально важные психические процессы (способности), свойства и состояния, способствующие более успешному и быстрому овладению профессией.

УДК 159.9

ВОЗДЕЙСТВИЕ ВОСПИТАНИЯ НА САМООЦЕНКУ РЕБЕНКА И ЕГО САМООЩУЩЕНИЯ ВО ВЗРОСЛОЙ ЖИЗНИ

Кобель А. О.

*Научный руководитель: ст. преподаватель Башикирова Ю. В.
Белорусский национальный технический университет,
г. Минск, Беларусь*

Самооценка – это непосредственная оценка себя. Она формируется к возрасту 4–5 лет, но чувствительна к различным факторам. Целью данного исследования было выявление факторов, воздействующих на становление самооценки. Установление взаимосвязи и влияния методами математической статистики на этом этапе исследования не планировалось. Был использован метод анкетирования. В исследовании приняли участие 32 человека (62,5 % в возрасте 17–18 лет, 37,5 % в возрасте 19–23).

Так, отвечая на вопросы анкеты, 60 % опрошенных ответили, что они достаточно близки со своими родителями и могут даже заявить, что один из членов семьи их лучший друг. Было выяснено, что почти у половины испытуемых есть родные братья и/или сестры. Некоторые заявили, что временами могли чувствовать зависть к ним. Многочисленные исследования

показывают, что наличие младшего брата или сестры может отрицательно сказываться на поиске партнера в жизни, в случае, когда старшего заставляли быть нянькой младшему. Как было выявлено, в случае проступков ребенка воспитательные меры к нему были вариабельны: (рисунок 1.)

42,10 % – указывали на недостатки на уровне личности (путем оскорблений).

39,5 % – на недостатки на уровне поступков.

10,5 % – применялись жалобы родственникам.

7,9 – применяли физическое насилие.

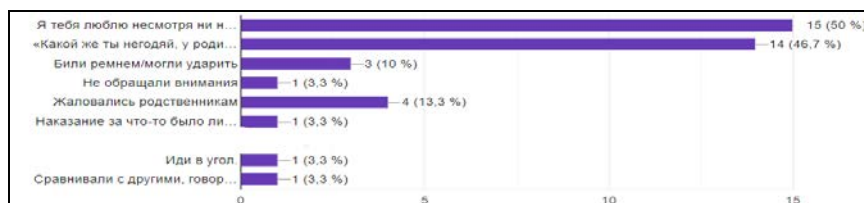


Рисунок 1 – Варианты воспитательных мер

Кроме этого, равное количество опрошенных указало, что их родителям важно мнение окружающих, такие же показатели получены в ответах на вопрос «Важно ли вам одобрение окружающих?» Отсюда можно сделать вывод, что так или иначе самооценка родителей непосредственно влияет на становление самооценки ребенка.

При возникших проблемах, опрашиваемые стараются решить их самостоятельно, в крайнем случае обращаются за помощью к родителям или друзьям. В 35 % случаях люди могут опустить руки и раздуть из мелочи настоящую проблему. Но при возникновении настоящей проблемы, люди ведут себя разнообразно: по 26,67 % занимаются самобичеванием, игнорированием проблемы, находят мотивацию ее решить, по 10 % ищут виноватых или же все бросают.

31,3 % опрошенных заявили, что не чувствуют себя удовлетворенными, когда достигают целей, 28,1 % заявляют, что такое бывает иногда, а 46,9 % на вопрос «Бывают ли у вас ощущения, что вы живете не своей жизнью?» ответили, что бывают. На основании этих данных мы думаем, что родители навязывали определенную линию поведения в той или иной ситуации маленьким детям, а при проявлении своего мнения у ребенка, оно подавлялось. Мы можем предположить, что во взрослой жизни такой выросший ребенок будет ориентироваться на указы окружающих и ждать одобрения.

Считаем, что для гармоничного развития личности взрослому очень важно научить ребенка самостоятельному выражению своего мнения и точки зрения.

УДК 621.762.4

ВЛИЯНИЯ ВИДЕОИГР НА СТУДЕНТОВ

Кусакова С. С.

Научный руководитель: ст. преподаватель Поликша Е. В.

Белорусский национальный технический университет,

г. Минск, Республика Беларусь

В своей работе «Влияние видеоигр на студентов» рассматриваются такие понятия игра, игровой мир. Поднимается проблема отношения к играм в обществе, рассматриваются плюсы и минусы игровой деятельности, приводится статистика, собранная на основе 200 учащихся УО «БНТУ».

В ходе проведения работы были опрошены около 200 студентов БНТУ. Среди опрашиваемых 77,92 % составили мужчины, 22,08 % – девушки. В играх проводили времени: 139 человек – 2–4 часов в неделю; 17 человек – 4–10 часов в неделю; 30 человек – 11–20 часов в неделю; 9 человек – 21–30 часов в неделю; 5 человек – больше 30 часов в неделю. Игры в компьютерные игры с целью отдохнуть после