ВВЕДЕНИЕ

Легко ли быть молодым? Во все времена было нелегко. А сейчас возникло много новых молодёжных проблем. Но в то же время молодость – это ещё и прекрасная пора, когда энергия бьёт через край и хочется всё постичь, обо всём узнать. Мы уже во многом самостоятельны, но ещё не озабочены в такой степени как взрослые проблемами дома, семьи, денег, здоровья.

И в этот неповторимый период, надо успеть познать, постичь и сделать как можно больше. Любому обществу, любой культуре небезразлично, какой выбор сделает личность. Поэтому во все времена, в том числе и сегодня молодых самыми различными способами учат, наставляют, упрашивают, угрожают, берегут, заставляют и т.д. И если бы молодой человек в такой пёстрой среде культурного (и не очень культурного) воздействия подчинился бы всем призывам и любому нажиму, то он попал бы в природу хаоса, беспорядка и раскола.

Наверное, каждый молодой понимает, и каждый взрослый помнит, как не хочется в молодости обременять себя новыми проблемами (кажется, что их и так предостаточно), как не хочется заставлять себя делать что-то через силу, только потому, что так надо. Можно также сказать, что молодёжь – необходимое связующее звено в эстафете поколений, живая связь между прошлым и будущим. Хотя молодёжь не всегда рассматривалась как особая общественная группа – поколение, но проблема конфликтом и преемственности поколений постоянно вставала в обществе.

Еще во второй половине ХХ столетия в связи с конструированием так называемой “техногенной цивилизации” возник феномен молодёжной культуры. Если ранее культура не делилась на молодёжную и взрослую, все независимо от возраста пели одни и те же песни, слушали одну и ту же музыку, танцевали одни и те же танцы и т. д., то теперь всё изменилось. Серьёзные отличия появились у “отцов” и “детей” и в ценностных ориентациях, и в моде, и в способах коммуникации, а нередко и в образе жизни в целом.

Поэтому процесс познания окружающего мира, поиска своего места в нём в большой степени можно вести посредством своего досуга. На вопрос «Мешает ли Вам что-нибудь проводить досуг так, как хочется, и если да, то что именно?» ответы распределились следующим образом: нес кем пойти (2,2%), не умею организовать свое время (7,6%), не хватает времени (15,4%), не испытываю проблем в организации досуга (20,8%), не хватает денег (28,2%), некуда пойти (21,2%).

Разница состоит в том, как именно молодежь проводит свой досуг. А проводит она его по-разному: кто-то просто «просиживает штаны» дома, возле телевизора или компьютера, другие предпочитают просто погулять и пообщаться со своими друзьями. Некоторые молодые парни и девушки помимо учебы занимаются в каких-то секциях или студиях и занятия там являются для них не менее занимательным времяпровождением, другие отдают предпочтение дискотекам, а некоторые уже сделали синонимом слова «погулять» такие понятия как напиться, накуриться и т.п. Поэтому для начала я решила провести среди учащихся старших классов своей и других школ в моем районе небольшой опрос, чтобы посмотреть, как они предпочитают отдыхать. И уже на базе опроса выявить наиболее актуальные проблемы организации досуга среди подростков.

ПРОВЕДЕНИЕ ОПРОСОВ И ИХ РЕЗУЛЬТАТЫ

Для того чтобы выяснить, чему же на самом деле отдают предпочтение подростки, я провела анкетирование среди учащихся 9-11 классов. Всего я опросила 100 человек и получила такие данные:

1. Как вы проводите свое свободное время? (Рис.1)1
   1. Гуляю с друзьями, хожу на дискотеки (20%)
   2. Смотрю телевизор, сижу за компьютером (56%)
   3. Я много времени провожу в секции, кружке и т.п. (4%)
   4. Учу уроки, занимаюсь дополнительно (16%)
   5. Да я б пошла гулять, но меня не пускают, приходиться сидеть дома (4%)
2. Посещаете ли вы какие-либо секции или студии? (Рис.2)2
   1. Да (36%)
   2. Нет (64%)
3. Если вы не ходите не в какие кружки, то почему? (Рис.3)3
   1. Мне это не нравится (4%)
   2. Нет времени (48%)
   3. Да кому это надо (16%)
4. Как ваши родители относятся к тому, как вы проводите свободное время? (Рис.4)4
   1. Не знаю (4%)
   2. Не в восторге но не запрещают (36%)
   3. Они против (8%)
   4. Они против, но кто их слушать будет? (24%)
   5. Хорошо относятся (28%)
5. Как вы можете охарактеризовать современную молодежь? (Рис.5)5
   1. Не знаю, люди, как люди (48%)
   2. Агрессивные, боюсь по улице вечером идти (28%)
   3. В основном их вообще ничего не интересует (24%)
6. Чему ты и твои друзья отдают предпочтение на досуге? (Рис.6)6
   1. Пиво, сигареты (36%)
   2. Дискотеки (20%)
   3. Очень люблю читать (4%)
   4. Компьютер, телевизор (28%)
   5. У меня вообще нет свободного времени (12%)

Параллельно, я провела опрос среди людей старшего поколения, причем всех опрошенных (их также было 100 человек) я разделила еще на две группы: на тех у кого есть дети-подростки (60 человек) и те у кого их нет (40 человек).

Подсчитав результаты опроса у взрослых имеющих детей-подростков я получила следующее:

1. Как вы можете охарактеризовать современную молодежь (подростков)? (Рис.7)7
   1. Аморальная, агрессивная, неуправляемая.(16%)
   2. Ничем не интересующаяся, ленивая, безответственная (17%)
   3. Наше будущее в надежных руках (16%)
   4. Ничего не могу сказать, дети как дети.(51%)
2. Если у вас есть дети-подростки, то как они проводят свое свободное время? (Рис.8)8
   1. Шатаются по улице целыми вечерами, даже не знаю где?
   2. Сидят дома – я их никуда не пускаю
   3. Целыми днями сидит за компьютером или перед телевизором(36%)
   4. Учит уроки или занимается дополнительно (40%)
   5. Много свободного времени проводит в кружке (секции)
   6. Помогает мне по дому (24%)
3. Если вы ответили отрицательно, то как вы считаете, кто виноват в таком поведении подростков? (Рис.9)9
   1. Плохая компания (50%)
   2. Родители
   3. Телевидение (16%)
   4. Не знаю (34%)
   5. Сами виноваты
4. Как вы считаете, чему отдают предпочтение современные подростки? (Рис.10)10
   1. Алкоголь, наркотики, хулиганство (20%)
   2. Различные направления в музыке
   3. Компьютер (80%)
   4. Книги
   5. Различные хобби, занятия в кружках
   6. Да их вообще, по-моему, ничего не интересует.

Подсчитав же результаты опроса у взрослых, не имеющих детей-подростков, я получила немного иные результаты:

1. Как вы можете охарактеризовать современную молодежь (подростков)? (Рис.7.1)11
   1. Аморальная, агрессивная, неуправляемая.(25%)
   2. Ничем не интересуется, ленивая, безответственная (50%)
   3. Наше будущее в надежных руках (25%)
   4. Ничего не могу сказать, дети как дети.
2. Как вы считаете, как они проводят свободное время? (Рис.8.1)12
   1. Ходит по дискотекам или шатается где-то целыми вечерами. (25%)
   2. Целыми днями сидит за компьютером или перед телевизором (61%)
   3. Учит уроки или занимается дополнительно (14%)
   4. Много свободного времени проводит в кружке (секции)
   5. Помогают по дому
3. Если вы ответили отрицательно, то, как вы считаете, кто виноват в таком поведении подростков? (Рис.9.1)13
   1. Плохая компания (70%)
   2. Родители
   3. Телевидение (15%)
   4. Не знаю (15%)
   5. Сами виноваты
4. Как вы считаете, чему отдают предпочтение современные подростки? (Рис.10.1)14
   1. Алкоголь, наркотики, хулиганство (15%)
   2. Различные направления в музыке
   3. Компьютер (85%)
   4. Книги
   5. Различные хобби, занятия в кружках
   6. Да их вообще, по-моему, ничего не интересует.

Как видим, ответы в этих группах значительно отличаются.



Таким образом, проанализировав все ответы на поставленные мной вопросы, я выделила такие проблемы:

1. Очень многие из тех ребят, которых я опрашивала, говорили, что большую часть времени проводят, играя в компьютерные игры. А здесь необходимо вспомнить о такой проблеме, как насилие в компьютерных играх и их влияние на психику подростка.
2. Употребление спиртных напитков среди подростков.

Естественно, это, возможно, далеко не единственные проблемы, связанные с организацией досуга подростков, но т.к. передо мной стоит задача, выявления проблем непосредственно в моем районе, то я рассмотрю в своем проекте только две эти проблемы.

**Влияние насилия в компьютерных играх на подрастающего поколения**

*Насилие в компьютерных играх* – насущная для общественности (а особенно для игровой) проблема. Однозначного мнения по этому вопросу нет до сих пор. Можно ли считать его положительным фактором или требуется считать отрицательным? Как виртуальное насилие влияет на играющего, и влияет ли вообще?

Как известно, наиболее кровожадными, особенно в последнее время, являются игры, относящиеся к жанру Action. Люди, обсуждающие данную проблему, делятся на два лагеря. Одни полагают, что виртуальное насилие (надо подчеркнуть – речь идет именно о *виртуальном* насилии) действует на людей отрицательно и его следует запретить. То есть это плохо. Другие считают, что наоборот, кровавые компьютерные игры являются безопасной альтернативой насилию реальному. То есть это хорошо. Есть и третья категория людей, но они ни о чем не рассуждают - они просто играют.

Рассматривая эту проблему, я так же провела небольшой опрос среди подростков. Я задавала им всего один вопрос: играете ли вы в компьютерные игры и если да, то какой жанр игры предпочитаете. Всего я опросила, 100 человек, 64 мальчика и 36 девочек и вот что у меня получилось (Рис.10.2)15:



Мальчики:

1. Жанр RPG – 15,6%
2. Жанр Action – 43,8%
3. Симуляторы – 25%
4. Стратегии – 15,6%

Девочки:

1. Жанр RPG – 33,3%
2. Жанр Action – 11,2%
3. Симуляторы – 22,2%
4. Стратегии – 33,3%

Итак, хорошо или плохо? Добро или Зло? Попытаюсь проанализировать сложившуюся к нынешнему времени ситуацию и дать ответ на этот вопрос.

Мы все привыкли считать насилие злом. Это вполне соответствует реальности. И вот представьте себе ситуацию. Взрослый человек, будь то отец или мать, немало повидавший на своем веку, сидит и размышляет над тем, куда катится наш с вами мир. И вот он видит, как его ненаглядный отпрыск, которому был куплен компьютер «для учебы», с утра до ночи просиживает перед монитором и разбрызгивает кровь по стенам, удовлетворенно при этом улыбаясь.

Понять чувства родителя несложно. Кем вырастет его сын (или дочь)? Каким жутким чудовищем он станет? Еще вчера он был малышом, добрым и невинным. Сейчас он азартно расстреливает нарисованных людей и монстров. А спустя несколько лет он возьмет в руки настоящий автомат и так же безжалостно убьет вполне настоящего человека. Примкнет к теневым слоям общества, к уголовному миру. И потом закончит жизнь где-нибудь в тюрьме, а то и чего похуже...

Неужели нет добрых, светлых тем, укрепляющих в ребенке веру в жизнь, развивающих его эрудицию!

Это, конечно, утрировано. Но согласитесь, примерно таков ход мыслей многих родителей – слишком многих, чтобы не обращать на это внимания. А поскольку значительную массу игроков составляют несовершеннолетние, то мнение их родителей в данном вопросе играет весомую роль. На манер законодательной и исполнительной власти в одном лице.

Но все же хочется рассмотреть все «за» и «против».

На раннем этапе развития человеческого общества люди одевались в шкуры, выясняли преимущества жареной пищи над сырой и хаживали с копьями на мамонта. В те времена агрессия и способность к безраздумному насилию были необходимым средством для выживания. Человечество развивалось – но механизмы агрессии, заложенные в нем изначально, сохранялись. Компьютерные игры позволяют применить существующие в человеке разрушительные наклонности в более подходящей для этого сфере, нежели человеческое общество. Убивать не на городских улицах, а на экране монитора, грубо говоря.

Подавлять в себе «демона», гасить в себе разрушительные инстинкты – значит, бороться с собственной природой. Такая борьба заранее обречена на неуспех. И единственным выходом в данной ситуации является выплескивание скапливающейся негативной энергии на условного противника, каковой и предстает в мире компьютерных игр.

Магия игры имеет очень глубокие корни. Так или иначе, но все без исключения нормальные живые существа любят играть. В них есть такой инстинкт, «инстинкт интереса», который заставляет их отыскивать для себя интересные занятия. И в этом плане взрослые и дети равны, так как им одинаково неинтересно то, что неинтересно, и интересно то, что интересно. Различие в том, что взрослые вынуждены заниматься «важными делами», чтобы зарабатывать на проживание, а подрастающее поколение обычно живет за счет родителей, что позволяет ему (если забыть про всякие школы и институты) развлекаться с утра до вечера, забыв о таком понятии как ответственность. Степень ответственности – вот что так привлекательно в играх. Она там практически нулевая, поэтому играть всегда так легко и приятно.

Но что же тогда получается? Ведь ответственность является неотъемлемой частью реальной жизни каждого человека. И чему же научится ребенок, который с малых лет привык забывать об ответственности, ведь в игре все просто – что-то не получилось – можно начать заново, исправить ошибки. Как он поймет, что в реальной жизни второго шанса чаще всего не будет и не всегда можно исправить свои ошибки, а если и можно, то это все равно оставит свои следы.

Все трехмерные игрушки стали еще красочнее, объемнее, реалистичнее. Современная аппаратная техника позволяет рисовать в режиме реального времени то, что каких-то пять лет назад казалось недоступным. Звук стал объемным, и в нем не ощущается недостатка, благодаря большому объему компакт дисков. Одним словом игры будут становиться еще более красочными и реалистичными. И еще более захватывающими...

Смерть показывается не просто как процесс - «стрельнул - и он исчез», напротив, в этой игре вы можете увидеть, как раненый вами человек, шатаясь, еще стоит на ногах, и вы можете его добить, нажав на кнопку, при этом есть сцены, где показывается разрывание тела на части, и эти самые части очень эффектно летят в вашу сторону, а на полу остаются останки убитого в луже крови. И что же испытывает поигравший в одну из таких игр часов эдак пять-шесть, кроме усталости в пальцах и тупой, животной и низкой радости? Да, возможно в некоторых из этих играх и развивается в некоторой степени логика (если рассматривать сюжет игры) или еще что-то, но ведь есть и такие игры, в которых даже особой логики нет. Насилие там является главной целью. И это даже не самозащита, как в некоторых играх (мол, если ты не «убьешь», то тебя «убьют»), наоборот, ты сам являешься причиной драк, убийств.

…И всю эту насыщенную визуальную информацию, в которой преобладает красный цвет, воспринимает мозг играющего и эта информация «не улетает» из головы дальше – она остается в мозгу и накапливается там. Почему же она задерживается в голове? Потому что наш мозг запоминает все наиболее яркое и неординарное, то, что случается не каждый день. А смерть и убийства, которые тем более происходят через расчленение, пробой, разрыв тела и т.п., уж никак нельзя назвать ординарным событием, и такое происходит отнюдь не каждый день.

Вся беда в том, что мы не можем приказать ничего нашему сознанию, тут мы бессильны; мы не замечаем, что именно не через призму сознания, а чисто объективно происходит у нас внутри. Это специально утрированное объяснение влияния игр на нас. Одним словом, игры для нас бесследно не проходят. Они оставляют нам эмоции, переживания, чувства. И поэтому, чем негативнее будет игра, тем более негативный «осадок» остается в нашем сознании. А глядя на результаты опроса у подрастающего поколения «сильной половины» человечества, этот осадок будет не маленький.

В связи с этим в некоторых странах (в частности, в Германии, США) уже делаются конкретные шаги и запрещают продажу игр, в которых проявляются насилие и убийства. Если рассматривать нашу страну и конкретно наш город, то здесь никаких мер не предпринимается. Когда в прокат выходят новые фильмы, то им обязательно дают определенную категорию, подразумевающую, какая группа людей может смотреть данный фильм. Так почему же считается, что насилие в компьютерных играх влияет на психику подростка меньше, чем тоже насилие в фильмах?

И, учитывая результаты опроса, который я провела среди учащихся, а именно тот факт, что 56% опрошенных чаще всего проводят свое свободное время перед экранами мониторов, и 55% из них предпочитают в играх убивать, как это не громко сказано, не сложно сделать вывод, что вышеоговореная проблема является действительно актуальной. И это касается и подростков в нашем городе, и, в частности в моем районе.

**Употребление спиртных напитков среди подростков**

Ни для кого не секрет, что даже не большие дозы алкоголя губительно действуют на формирующийся мозг подростка. А в последнее время многие подростки (как показал опрос – 36%) употребляют различные спиртные напитки и не видят в этом ничего особенного. Причин, по которым подростки начинают употреблять спиртные напитки самые разные: начиная от семейных( неблагополучные семьи, злоупотребление алкоголя кем-то из родителей) и заканчивая личными психическими изменениями, но учитывая тему моего проекта я бы хотела рассмотреть причину, непосредственно касающуюся времяпровождения подростков. А именно то, что многие подростки начинают употреблять спиртные напитки в компаниях. В подростковом возрасте на какое-то время главным смыслообразующим отношением становится отношение "я и группа".

Существенным, а со временем и главным системообразующим моментом в этих отношения очень часто становится групповая выпивка, регулярное злоупотребление алкоголем, которое становится не только особой, асоциальной по своей направленности деятельностью, не только ведет к оторванному от реальности иллюзорно-компенсаторному удовлетворению потребностей, не только подавляет и перестраивает иерархию мотивов, но и является опаснейшим ядом для детского организма, его нервной системы, головного мозга. А это в свою очередь ведет к явлениям абстинентного синдрома, компульсивного влечения, токсической энцефалопатии. Не случайно поэтому, что по мере перерастания злоупотребления в болезнь и, особенно во время быстрого, "лавинообразного" врастания симптомов болезни группоцентрический уровень развития смысловой сферы, даже с его извращенным содержанием, становится слишком высоким для больных и происходит "сползание" на эгоцентрический уровень. Группа, своя компания как таковая остается, но она перестает быть смысловым центром, целью, становясь все более лишь средством для удовлетворения взрастающей потребности. Поэтому, в частности, больные перестают держаться только "своих ребят" и их интересов и начинают легко сходиться с любым злоупотребляющим, с любой, даже на короткое время возникшей, компанией пьющих людей.

Приведенные соображения позволяют по-новому подойти к одному из самых распространенных и в то же время одному из самых туманных в психиатрии определений процесса деградации, а именно определению его как "снижения", "уплощения" личности. Интуитивно термины "снижение", "уплощение", как и многие другие термины клинического описания, кажутся понятными, правда, лишь при условии соотнесения их с конкретными образами больных. Однако их содержание, равно как и содержание большинства других подобных терминов, остается в психиатрии очень неопределенным. Предложенный подход позволяет рассматривать "снижение" как термин, относимый к смысловой, нравственно-ценностной плоскости развития личности.

Итак, в ходе болезни происходят глубокие изменения личности, всех ее основных параметров и составляющих. Это в свою очередь неизбежно приводит к появлению и закреплению в структуре личности определенных установок, способов восприятия действительности, смысловых смещений, клише, которые начинают определять все, в том числе и "неалкогольные" аспекты поведения подростков, порождать их специфические для алкоголиков характерологические черты, отношения к себе и окружающим.

1. Употребляете ли вы алкоголь? (Рис.11)16

а) да (75%)

б) нет (25%)

1. Считаете ли вы алкоголь желательным элементом время провождения? (Рис.12)17

а) да (36%)

б) нет (55%)

в) по обстоятельствам (9%)

1. Любите ли вы проводить время в компании друзей? (Рис.13)18

а) да (80,6%)

б) нет (3,9%)

в) иногда (15,5%)

1. В какой обстановке употребление алкоголя доставляет вам наибольшее удовольствие?(Рис.14)19

а) в одиночестве (3,9%)



б) в компании (28,2%)

в) все равно (38,5%)

г) не употребляю (18%)

1. Как часто Вы употребляете алкоголь? (Рис.15)20

а) редко (23%)

б) два раза в неделю и чаще (20,5%)

в) иногда (23%)

г) когда есть средства (15,5%)

е) не употребляю (18%)



Я не хочу сказать, что вся та часть подрастающего поколения, которая часто употребляет спиртные напитки обязательно доходит до такой стадии, когда их уже можно назвать больными или попросту алкоголиками, но по данным опроса, касающегося именно этой темы, нельзя сказать, что данная тема не является актуальной и проблематичной. Хочу добавить, что я не спроста определила эту тему, как одну из проблем в моем проекте. Я считаю, что это непосредственно касается досуга подростков. Ведь подростки (многие из них) попросту считают употребление спиртных напитков в компании, лучшим для себя времяпровождением. И разве после этого нельзя сказать, что это проблема досуга молодежи?

Занятость подростков, их культурное развитие.

Занятость учащихся гимназии.

Когда я проводила опрос среди взрослых, то часто слышала высказывания о том, что современные подростки совершенно не читают книги. « Вот я в их возрасте очень много читала. А они? Разве интересных книг стало меньше? Им просто это не интересно!» И, как ни странно, подобное я услышала ни от одного человека, а от очень многих. В чем же дело? Ведь на самом деле, и сейчас есть очень много литературы, которая интересна молодому поколению. В литературе, как и в любом другом виде искусства постоянно появляются новые направления, например такое направление как «фэнтези».

Многие считают, что причиной является то, что в настоящее время сократилась доступность культурных ценностей. Тормозятся процессы разработки и реализации программ целевого использования учреждений культуры. Слабое финансирование учреждений культуры за счет бюджетных средств, привело к резкому их сокращению.

С другой стороны, существование огромного количества свободного времени (ранее оно заполнялось отправками в колхозы, стройотряды, различного рода партийными собраниями и сборами, кружками по интересам и мн.др., т.е. досуг молодежи был организован) заставляет молодых людей самим себе его организовывать. Социальная незадействованность провоцирует развитие антисоциального поведения. «От нечего делать» сегодня совершаются большинство хулиганских выходок и посягательств; употребление алкогольных, наркотических и токсических средств. Таким образом, молодые люди, «принадлежащие сами себе», склонны к поведению, не согласующемуся с нормами и ценностями общества, в большей степени, чем включенные в общественные процессы, жизнь. Не нужда, потребность в предметах первой необходимости заставляют молодых людей вступить сегодня на путь криминала. Вседозволенность, распущенность, наплевательский «пофигизм», желание позабавиться, «оторваться», продемонстрировать свою силу и мощь, «крутизну», зачастую проявляемые сами по себе – просто так, «от нечего делать», подкрепленные иждивенческой установкой к жизни, являются основными причинами небывалого роста правонарушений среди людей молодого возраста.

Что же касается занятости подростков в моем районе, то здесь все не так печально. Я взяла статистики, по занятости учащихся и выяснилось, что в среднем, по данным прошлого года различные студии, кружки и секции посещали 60% учащихся 8-11 классов (Приложение 1)21. Однако, учитывая данные моих социологических опросов, которые, судя по всему я проводила (в большей части) среди подростков, которые не занимаются нигде, кроме гимназии, эти высокие показатели не дают возможности утверждать, что проблемы досуга молодежи не касаются нашего района.

ВЫВОД

Таким образом, я считаю, что проблемы организации досуга касаются всего подрастающего поколения, и в отдельности подростков моего района. И я считаю, что занятость части подростков в каких либо секциях, кружках, студиях мало влияет на то, как они проводит свое свободное время.

В своем проекте, я попыталась раскрыть две выявленные мной проблемы досуга подростков моего района, на мой взгляд, эта проблема является очень актуальной на данный момент, но в тоже время очень сложной, поэтому я во время работы над проектом я не смогла выявить каких либо путей решения этой проблемы. Но открыла лично для себя одну простую истину: народ имеет дело с той молодёжью, которую они сами воспитывают — любое проявление невнимания к молодёжным проблемам способно (возвращаясь, подобно бумерангу, с другой стороны в самый непредвиденный момент) создать ещё большие проблемы для настоящего и будущего общества. Поэтому пути решения проблемы досуга молодежи в моем городе, как и все остальные необходимо решать, про них нельзя забывать, иначе потом, их решение станет еще более сложным.

ПРИМЕЧАНИЯ

1. Рис.1 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
2. Рис.2 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
3. Рис.3 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
4. Рис.4 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
5. Рис.5 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
6. Рис.6 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
7. Рис.7 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
8. Рис.8 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
9. Рис.9 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
10. Рис.10 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
11. Рис.7.1 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
12. Рис.8.1 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
13. Рис.9.1 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
14. Рис.10.1 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
15. Рис.10.2 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
16. Рис.11 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
17. Рис.12 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
18. Рис.13 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
19. Рис.14 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
20. Рис.15 – диаграмма построена на основе проведенного мной социологического опроса.
21. Приложение 1 – график построен на основе данных, взятых в гимназии.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И САЙТОВ ИНТЕРНЕТА

1. Научно-познавательный справочник «Древо познания», раздел « Организм человека»
2. Научно-познавательный справочник «Древо познания», раздел «Наука и техника»
3. Электронный учебник по социологии (Кайгородова Л.А.): www.zakroma.narod.ru
4. Электронный учебник по социологии (Терентьева И.Н.): www.social.narod.ru/sociology/uchebnik/
5. www.
6. www.kerch.com.ua/articlelist.aspx
7. www.12months.ru/pages/lagerya

ПРОЕКТ ПО ТЕМЕ:

**ПРОБЛЕМЫ ОРГАНИЗАЦИИ   
ДОСУГА молодежи**

Выполнила: ученица 11-Б класса

Охрименко А.

Проверила: Маркелова И.В.

г. Керчь

2005 г.

ПЛАН

1. Введение
2. Опросы и их результаты
3. Основные проблемы организации досуга молодежи:

а) Влияние насилия в компьютерных играх на психику подростка

б) Употребление спиртных напитков подростками

1. Занятость подростков в кружках, секциях.
2. Вывод
3. Примечания
4. Список используемой литература и сайтов Интернета.