

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

Бондаренко Ирина Петровна,

преподаватель информатики,

ГБПОУ КК КМСК,

г. Краснодар

ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ И ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПСИХИКУ РЕБЕНКА

Аннотация. Каждый из преподавателей знает, каково иметь в классе учащегося, который играет во множество игр, или в одну, но постоянно. В компьютерные игры играют до 90% подростков, вне зависимости от пола. А ведь около 30 лет назад никто и подумать не мог бы, что люди смогут разговаривать по телефону с любой точкой мира, не то, что обмениваться информацией со всем миром.

Ключевые слова: Компьютерные игры, квест.

Каждый из преподавателей знает, каково иметь в классе учащегося, который играет во множество игр, или в одну, но постоянно. В компьютерные игры играют до 90% подростков, вне зависимости от пола. А ведь около 30 лет назад никто и подумать не мог бы, что люди смогут разговаривать по телефону с любой точкой мира, не то, что обмениваться информацией со всем миром.

Компьютерные игры - это такие программы, которые созданы, чтобы развлекать человека, занимать свободное время. Но есть сторонники мнения, что игры положительно влияют на подростка, а есть люди, которые доказывают, что игры – ненужная вещь.

Рассмотрим, первую категорию людей, тех, которые рассматривают только положительные стороны компьютерных игр.

Информационные технологии набирают обороты, не отстают и компьютерные игры, которые становятся доступны каждому желающему.

Подростки являются главным пользователями, а в силу возрастных особенностей они наиболее подтверждены компьютерной зависимостью.

При более детальном рассмотрении игр становится понятно, что по классификации компьютерные игры отличаются от реальных игр (иногда есть схожесть).

Есть специально созданные программы, которые могут заменять подросткам сюжетно-ролевую игру. В них можно выбрать сюжет и можно стать кем угодно (выбор роли). Существуют игры – симуляторы, такие как вождение машины. Игра помогает закрепить навыки вождения реальной машины. Самое главное отличие виртуальной игры, от реальной, это взаимодействие участников в реальности, что позволяет развивать коммуникативные навыки и более гибко мыслить. Но абсолютно точно можно сказать, что плюс в том, что подросток отрабатывает навыки, это неоспоримо.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

Существование обыкновенных стандартных игр и пасьянсов разгружает человеческий мозг, тогда, когда приходилось долго находиться за выполнением однообразной работы. Такие игры могут быть хороши для отдыха и переключения внимания, некоторые из них тренируют мышление. Из этой же серии игры-головоломки, игры на быстроту реакции, например, компьютерный настольный теннис.

Такие игры вызывают минимум привязанности, но для переключения от дел, они подходят наилучшим образом. Т.е сейчас нашелся второй плюс компьютерных игр. А самое главное, в каждой игре, есть правила, перед тем, как учащийся начнет играть в очередную игру, ему следует изучить правила, запомнить их и следовать им. То есть это развивает память, и дисциплинированность, обучает алгоритмизации действий

Если же брать более серьезные игры, например, такие как, «Цивилизация», можно многое узнать о мировой истории, а игра «Симс», которая известна всем, учит городскому планированию. Так же там есть различные версии, в которых можно изучать разные профессии людей.

Огромное количество игр можно отнести к так называемым «стрелялкам», много споров о том, что они тренируют координацию, а некоторые нейрохирурги высказываются, что для быстреего выздоровления, что бы тренировать пальцы, даже нужно играть в такие игры.

И самые сложные из игр, это квестовые игры, в которых герою нужно найти какой-нибудь ключ, для решения задачи. Они развивают внимательность, так как надо решать простые и не очень задания, называемые «квест». В итоге, положительных качеств не так уж и мало, как кажется на первый взгляд.

А теперь приступим к рассмотрению мнения той части людей, которые категорически против, чтобы учащиеся играли в любые компьютерные игры.

Первое, что нужно рассмотреть, это привязанность детей к играм. Существует ли та грань, преступив которую они не могут остановиться. Когда ребенок, находясь вне досягаемости компьютера, только и может, что думать о игре, не обращая внимания на реальность. В этом случае, ему интереснее становится в виртуальном мире, чем реальном.

Так же, многочисленные наблюдения позволяют сделать вывод о том, что игра, вызывает стрессовое состояние у детей. При простом взгляде на ребенка, видно напряжённую позу, красное лицо, подёргивание конечностей, крики, порой слёзы. Изредка, подросток перенимает поведение главного героя игры, и зачастую это далеко не положительный персонаж.

Конечно, стоит отметить, что ребенок, прибегает к виртуальному миру общения, если он имеет трудности общения со сверстниками. Однако, «уходя» в компьютерную игру, он не исправляет свои проблемы, а уходит от них.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

Во многих играх, вырабатывается жестокость. Это кого-то убить, побить и т.д. Много крови, и страшные декорации. Часто в играх используется «эффект неожиданности», то есть, из ниоткуда, появляется существо, которое пытается тебя убить. Появляется жестокость в соревновательных играх, когда соперник сложнее, и подросток, раз за разом, проигрывает. Это приводит к неуверенности в себе и жестокости к другим.

Если затрагивать сторону физического влияния, то нельзя не сказать о том, что длительное времяпровождения за компьютером портит зрение, а также правильная осанка явно недостижима для любителей поиграть.

В итоге, можно поддержать две стороны, и сторону «за» и сторону «против». Но никогда компьютерные игры не заменят живого общения с родителями, со сверстниками и в любом случае, если ребенок «ушел» в виртуальный мир, значит есть на то негативные причины, либо его не ценят в детском коллективе, либо не уделяют должного внимания в семье. Таким образом он пытается уйти от семейных проблем (например, ссор родителей), или своей неуверенности в школе или колледже (а в игре он лучший). Разговоры и внимание помогут любому ребенку. «Ушедшему» в виртуальный мир ребенку необходима комплексная помощь со стороны взрослых: родителей, педагогов, психологов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бугаенко Екатерина. *Положительное влияние компьютерных игр на детей.*
2. Буркова В. Н. *Насильственные компьютерные игры и проблемы агрессивного поведения детей и подростков.*
3. Зимица К. И. *Положительное влияние компьютерных игр на развитие подростков.*