

КАК ПРЕДОСТЕРЕЧЬ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ ОТ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ?



Подготовил презентацию ученик 11 класса Иван
Овсяников желаю всем приятного просмотра

Компьютерные игры это вред или польза?

- ⦿ Начиная с раннего школьного возраста практически каждый из нас, неизбежно и обязательно погружается в калейдоскоп приключений и фантастических миров, создаваемый мастерами-разработчиками игр для компьютера. Компьютерные игры способствуют активизации поисковой функции мозга, развивают интерес к новым открытиям и постижению неизведанных тайн и просторов, придают мышлению динамичность, повышают скорость реакции человека на изменение внешних обстоятельств.
- ⦿ Актуальность компьютерных игр исключительно высока, так как многие виды современного промышленного, дистанционного, аэронавигационного, военного, космического оборудования ориентированы на опытного пользователя, имеющего высокий уровень компьютерных навыков.

Гипотеза исследования цели моей работы!

- ⦿ Дети подростки в современном обществе подвергаются компьютерной зависимости, от компьютерных игр
- ⦿ Изучить какое влияние оказывают компьютерные игры на детей и подростков.

ЭКШЕН



- Экшен (Action (от англ. Действие)) – жанр компьютерных игр, основным элементом геймплея которых является применение грубой физической силы и особенно стрельба из различных видов оружия. Жанр как имеет множество под жанров, так и сам часто включается в игры в качестве дополнительного элемента. Зато польза от экшена явно есть. Ребенок развивает внимание, скорость реакции, быстроту мышления. Ведь в этих играх необходимо очень быстро принимать правильные решения. К тому же многие экшены уже стали спортивными играми. А виртуальный спорт – это тоже спорт. Жаль, что он не развивает тело, а от компьютера портится зрение, но все-таки это не наркотики.

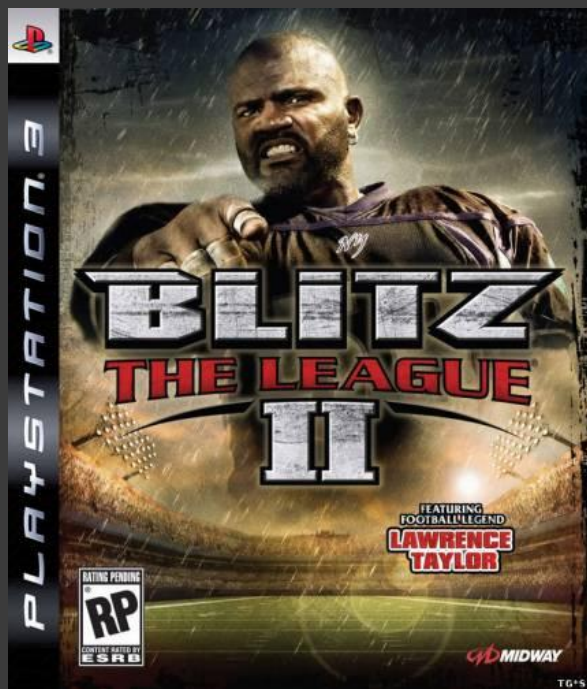
10 Самых опасных игр

компьютерных игр для детей и подростков

- ⦿ В топ-лист попали 10 знаменитых видеоигр. Как удалось выяснить "КП", большинство из них уже продаются и у нас в России. Или вот-вот появятся. Естественно, никаких указаний о том, для людей какого возраста они предназначены, на коробках с дисками нет.
- ⦿ - Такие игры у нас покупают в основном взрослые, - объяснил менеджер интернет-магазина Gamapost. - Не каждому ребенку это по карману. Их цена - от 1500 рублей и выше.

1 Место занимает игра

. Blitz: The League II



2 Место занимает игра



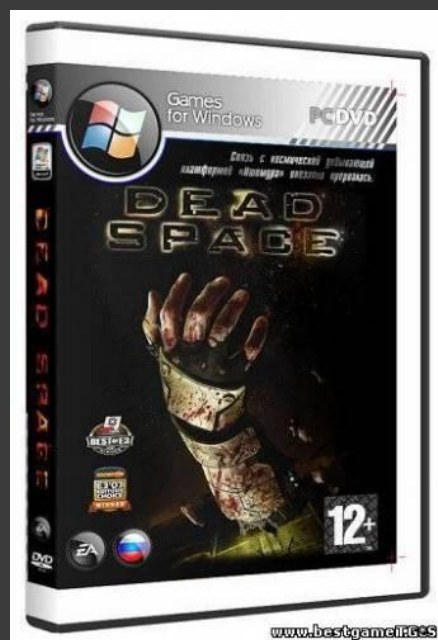
Gears of War 2

3 Место занимает игра



. Saint Row 2

4 Место занимает игра



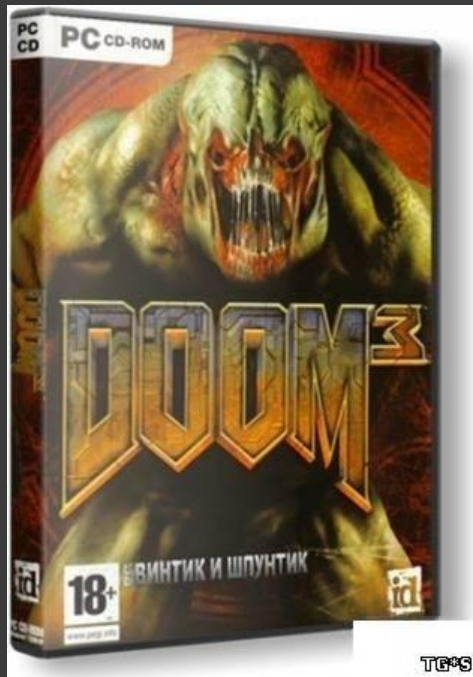
- ◎ Dead Space

5 Место занимает игра



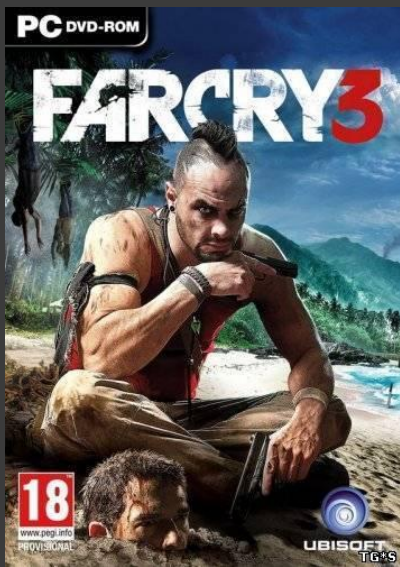
- Metro 2033 луч надежды

6 Место занимает игра



① DOOM 3

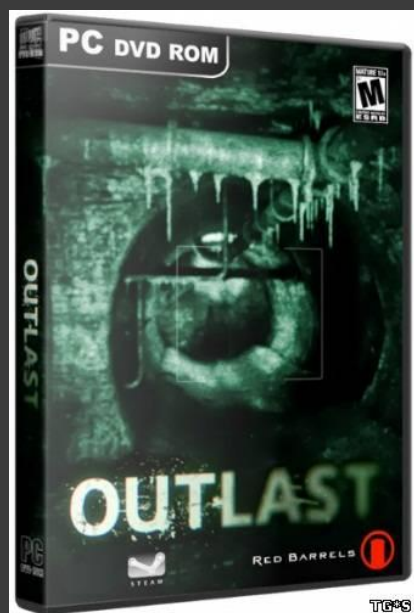
7 Место занимает игра



◎ FARCRY 3

Игра фар край 3 на мой взгляд является самой опасной игрой для детей и подростков в этой игре присутствует не нормативная лексика также, в этой игре показано ярко выраженное насилия и убийства. я считаю что на игры подобного содержания нужно вводить возрастные ограничения 18 + и до этого возраста подобные игры детям их не продавать и запретить игру Фар край 3 В России Украине и Белоруссии а также снять игру фар край 3 с свободного доступа в интернете по сколько данная игра травмирует психику маленьких детей и подростков

8 Место занимает игра



● OUTLAST

9 Место занимает игра



◎ GTA VICE CITY

В декабре 2013 года убийцы засветились в Москве: в Югорском проезде на севере столицы в бытовке были обнаружены тела трех бригадиров-грузчиков, предположительно работников ООО «Стройпрофи», а также тело неизвестного мужчины. У всех у них зафиксированы многочисленные огнестрельные ранения.

Банда убийц совершила первую расправу над автолюбителем в сентябре 2013 года. Тогда на трассе М9 в Подмосковье нашли тело водителя внедорожника Toyota Land Cruiser. Через полтора месяца в Истринском районе был убит еще один мужчина.

10 Место занимает игра



В русской версии Modern Warfare 2 издательства «1С» миссия была заблокирована полностью, по решению, принятому Activision после консультации с экспертами[1]. В Соединённых Штатах, где игра имеет рейтинг ESRB M (Mature), не приняли никаких мер по игре или на блокировку уровня, хотя это было источником дискуссий среди нескольких игровых СМИ[источник не указан 2108 дней].

симуляторы



- ⦿ Симуляторы автомобилей и мотоциклов, самолётов, поездов, подводок, различных видов спорта и т.п. Основным принципом симулятора является точное воспроизведение особенностей какой-то тематической области. Пожалуй, это один из самых популярных жанров компьютерных игр. Секрет его популярности – в разноплановости. Ведь симулировать можно все, что угодно. Можно оказаться и пилотом самолета, и богом. Отдельный вид симуляторов – спортивный. Любой вид спорта – футбол, волейбол, сноуборд, хоккей – все, что душе угодно.

стратегии



- Стратегия как способ действий становится необходимой в ситуации, когда для прямого достижения основной цели недостаточно наличных ресурсов. Задачей стратегии является эффективное использование наличных ресурсов для достижения основной цели. Тактика является инструментом реализации стратегии и подчинена основной цели стратегии. Стратегия достигает основной цели через решение промежуточных тактических задач по оси «ресурсы-цель». Отличный тренажер для выработки стратегического мышления.

Ролевые игры

- Ролевая игра (англ. Role-playing game - RPG) – игра развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия; вместе создают или следуют уже созданному сюжету. Действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и исход.
- Преимущество в том, что если выбрать путь зла, то игра существенно усложняется. Соответственно, делается вывод: добрым и хорошим быть проще, чем злым и очень плохим.



КВЕСТЫ

- Квест (английское «quest», поиск) – это разновидность игр, в которых ваш герой проходит по запланированному сюжету, стремясь выполнить какое-то поручение. Для достижения этой главной цели герою необходимо сначала выполнить несколько второстепенных заданий; выполнение этих подзадач может сводиться к под-подзадачам и т.д. Развивается логическое мышление, внимание, и тренируется память, усидчивость, а заодно и терпение.



Логические игры

- ◎ Большинство детей старшего дошкольного возраста интересуются головоломками. Полезность логических игр в том, что они развивают навыки логического мышления. Чаще всего такая игра представляет собой одну задачу или набор нескольких головоломок, которые необходимо решить. Типичными представителями этого жанра являются разнообразные задачи на перестановку фигур или составление рисунка. В последнее время российские фирмы-производители выпускают много качественных разнообразных логических игр, рассчитанных на дошкольный возраст, с целью обучения детей счёту, чтению, письму и другим предметам.



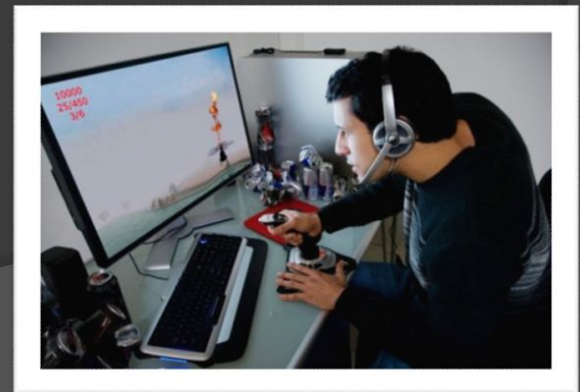
Аркадные игры.

- (Arcade-галерея игровых автоматов). Эта разновидность компьютерных игр перекочевала в наши персональные компьютеры с игровых автоматов и различных приставок. Характерной особенностью аркадных игр является поуровневое дробление игры, когда наградой и целью является право перехода к следующему эпизоду или миссии. Как правило, в конце каждой миссии игроку необходимо одержать главную победу. Также для данных игр характерна система набора очков и бонусов, предоставляемых за быстроту прохождения, победу над соперником либо нахождение секретных дверей или предметов. Аркадные игры тренируют глазомер, внимание, скорость реакции, но для детей дошкольного возраста рекомендуются ограничения по времени игры



Факторы, способствующие привыканию ребенка к компьютерной игре:

- наличие собственного мира, в который нет доступа никому, кроме него самого;
- отсутствие ответственности;
- реалистичность процессов и полное абстрагирование от окружающей действительности;
- возможность исправить любую ошибку путем многократных попыток;
- возможность самостоятельно принимать любые (в рамках игры) решения, вне зависимости от того, к чему они могут привести.



Симптомы психологической зависимости от компьютерных игр:

- ⦿ хорошее самочувствие или эйфория за игрой;
- ⦿ нежелание отвлечься от игры за компьютером;
- ⦿ раздражение при вынужденном отвлечении;
- ⦿ неспособность спланировать окончание сеарасходование больших денег на обеспечение постоянного обновления программного обеспечения (в т.ч. игр) и модернизацию компьютера;
- ⦿ работы или игры с компьютером; забывание о домашних делах, служебных обязанностях, учебе, встречах и договоренностях в ходе игры на компьютере;
- ⦿ пренебрежение собственным здоровьем, гигиеной и сном в пользу проведения большего количества времени за компьютером;
- ⦿ человек предпочитает, есть перед монитором, играя в игру;
- ⦿ обсуждение компьютерной тематики со всеми мало-мальски сведущими в этой области людьми.

Зависимость детей и подростков от компьютерных игр

- отсутствие или недостаток общения и тёплых эмоциональных отношений в семье. Когда родители не уделяют ребёнку времени, необходимого для ежедневного выражения искреннего участия в жизни ребёнка, мало спрашивают о том, что действительно волнует и тревожит его.
- отсутствие у ребёнка серьёзных увлечений, интересов, хобби, привязанностей, не связанных с компьютером.
- неумение ребёнка налаживать желательные контакты с окружающими, отсутствие друзей. Допустим, ребёнок (подросток) слишком застенчив и не может свою застенчивость побороть. Или наличие видимого физического недостатка, внешняя некрасивость отталкивает сверстников от общения с ним, или у ребёнка развились черты характера, препятствующие установлению дружеских привязанностей: замкнутость, злобность, чрезмерная жадность, мстительность, обидчивость, агрессивность.
- общая неудачливость ребёнка. Эта причина схожа с предыдущей. Например, ребёнок и в школе учится неважно, и в компании ребят не заводит, и с родителями отношения не блестящие. Если такое положение вещей не устраивает ребёнка, он вполне может впасть в зависимость от компьютерных игр, где он — главный герой, он на вершине успеха, он победитель, властитель, первый разрушитель.

Зависимым от компьютера может стать каждый ребёнок если

- ⦿ в семье присутствует атмосфера дружелюбия, покоя, комфорта и доверия;
- ⦿ у ребёнка разносторонние интересы и увлечения;
- ⦿ ребёнок умеет налаживать позитивные отношения с окружающими;
- ⦿ ребёнок умеет ставить перед собой хотя бы самые маленькие цели.

Стадия легкой увлеченности.

- ◎ После того, как человек один или несколько раз поиграл в ролевую компьютерную игру, он начинает «чувствовать вкус», ему начинает нравиться компьютерная графика, звук, сам факт имитации реальной жизни или каких-то фантастических сюжетов. Начинает реализовываться неосознаваемая потребность в принятии роли.

Стадия увлеченности.

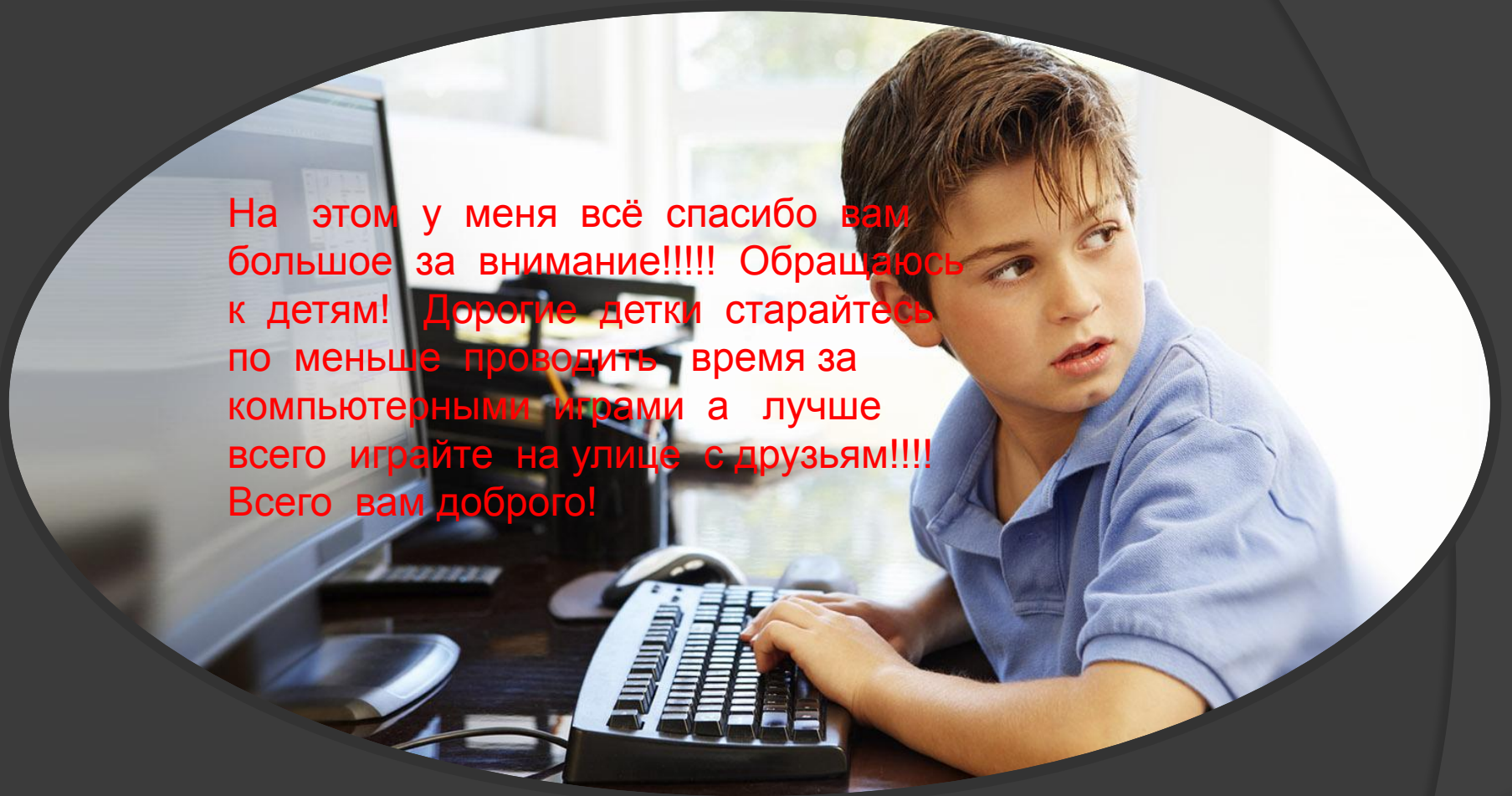
- ⦿ Фактором, свидетельствующим о переходе человека на эту стадию формирования зависимости является появление в иерархии потребностей новой потребности – игра в компьютерные игры. На самом деле новая потребность лишь обобщенно обозначается нами как потребность в компьютерной игре. На самом деле структура потребности гораздо более сложная, ее истинная природа зависит от индивидуально-психологических особенностей самой личности.

Стадия зависимости.

- По данным исследователей, всего 10-14% игроков являются «заядлыми», т. е. предположительно находятся на стадии психологической зависимости от компьютерных игр. Эта стадия характеризуется не только сдвигом потребности в игре на нижний уровень пирамиды потребностей, но и другими, не менее серьезными изменениями – в ценностно смысловой сфере личности.

Заключение:

- ⦿ В заключении хотелось бы отметить что компьютерная зависимость это очень опасное психологическое заболевание которое нужно не замедлительно лечить , ведь часто так бывает что у детей и подростков часто случаются депрессии и нервные срывы на фоне сильного стресса поэтому мы обращаемся ко всем родителям пожалуйста берегите своих деток от компьютерной зависимости и помните что их жизнь и здоровье зависит только от вас!

A young boy with short brown hair, wearing a light blue polo shirt, is sitting at a desk. He is looking towards the left of the frame with a thoughtful expression. In front of him is a computer keyboard and a mouse. To his left, a computer monitor is visible, displaying some text. The background is slightly blurred, showing what appears to be a window with blinds. The entire scene is framed within a dark grey oval shape.

На этом у меня всё спасибо вам
большое за внимание!!!! Обращаюсь
к детям! Дорогие детки старайтесь
по меньше проводить время за
компьютерными играми а лучше
всего играйте на улице с друзьями!!!!
Всего вам доброго!