



**GAME OVER**

- Сейчас и дошкольники, и школьники знают, что такое Интернет. В Сети можно найти почти всё, что интересует. Дети заходят на сайты с мультфильмами, развивающими играми, онлайн-фильмами, энциклопедиями, на музыкальные сайты. Не исключено, что им станет доступна нежелательная их возрасту информация. В Интернете ребёнок может столкнуться с жестокостью,



- Может возникнуть искажённое восприятие действительности, желание и попытки кому-то подражать. Психологические травмы и их последствия: агрессивность, аутизм, склонность к суициду, асоциальное поведение – это следствие от полученных сведений, размещённых на сайтах, для детей не предназначенных.



- **Часто от взрослых можно услышать: «Ребёнок сам управляет с компьютером, я в нём ничего не понимаю», «Он так быстро всему научился. Знает, как искать и скачивать то, что нужно» и т.п. Часто взрослые далеки от понимания, как обращаться с компьютером. И, к сожалению, большинство родителей покупают ребёнку компьютер как игрушку, с которой он оказывается наедине. Многие недооценивают опасность от такого общения. А она есть, и**

# Восприятие

**ЛЕГКО :**

- воспринимается озвученное крупное цветное изображение.

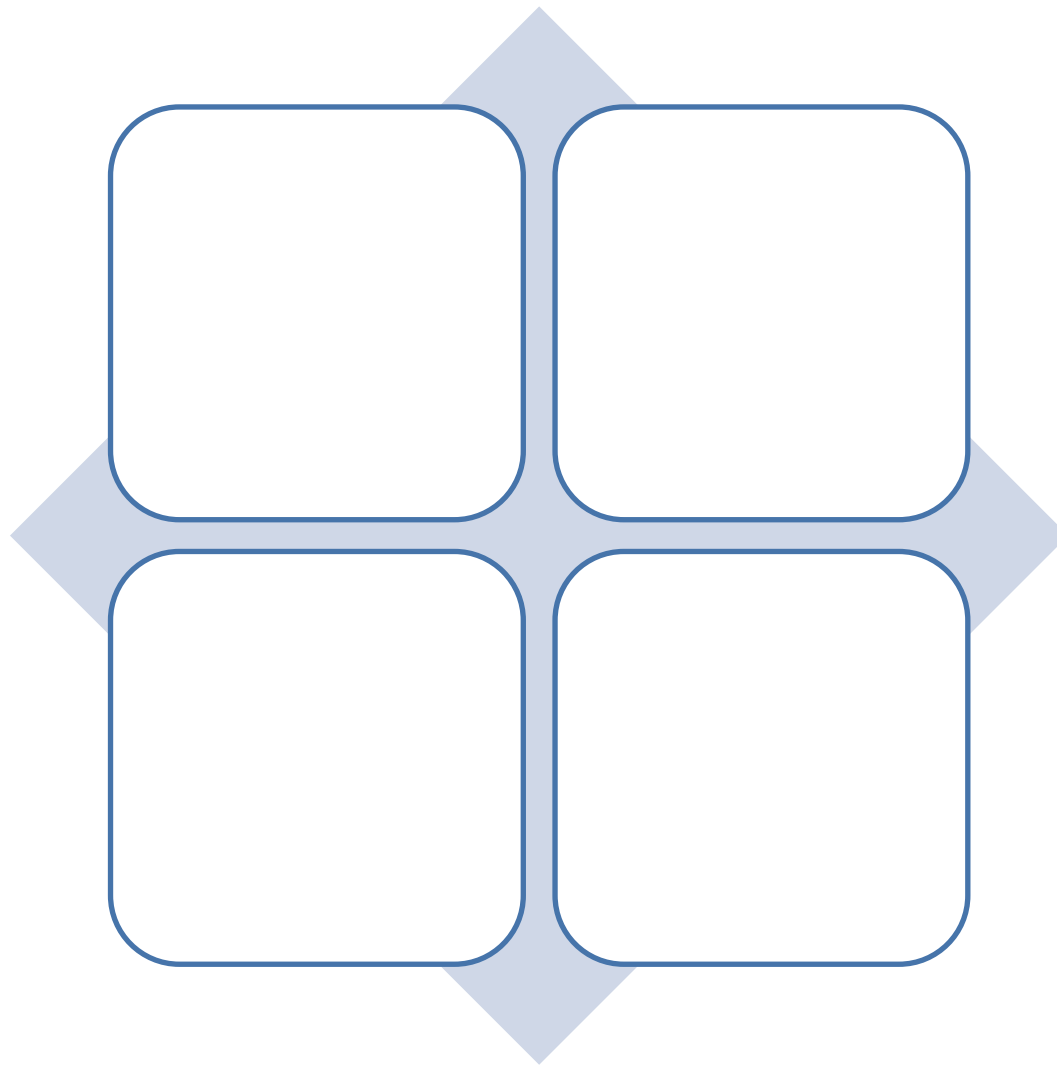
**безопасно :**

- рассматривать картинки или фотографии в сопровождении и звука.

**ПЛОХО :**

- для психики воспринимается рисование на компьютере: всю работу выполняют глаза (*возникает нагрузка на зрение*), нет отвлекающей роли звука.

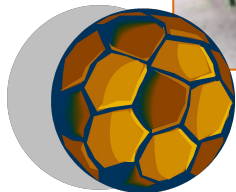
# Основные вредные факторы



# Психическая нагрузка:



- Компьютер требует большой сосредоточенности. Увлекательные игры требуют большого напряжения, которого в обычных условиях практически не бывает. Но психическую нагрузку можно уменьшить:



**В работе следует  
делать  
перерывы.**

**Необходимо следить  
за содержательной  
стороной игр.**

# Компьютерные игры :



- В ходе компьютерных игр дети:
- приобщаются к исследовательской работе, совершенно не замечая этого,
- у них развиваются умения:
  - 1) получать, анализировать и интерпретировать информацию;
  - 2) создавать гипотезы и делать выводы;
  - 3) корректировать свои дальнейшие действия.

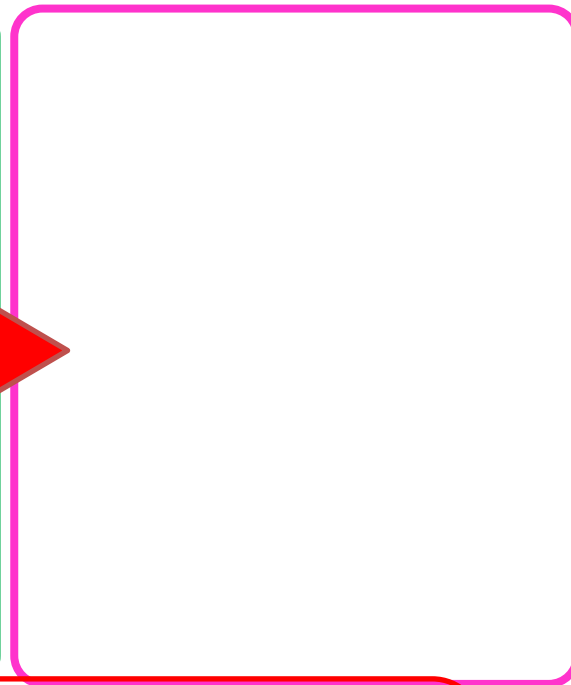
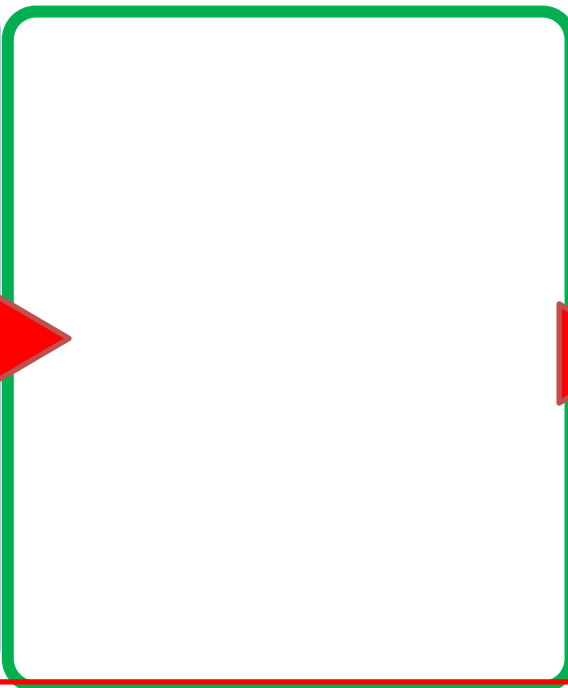
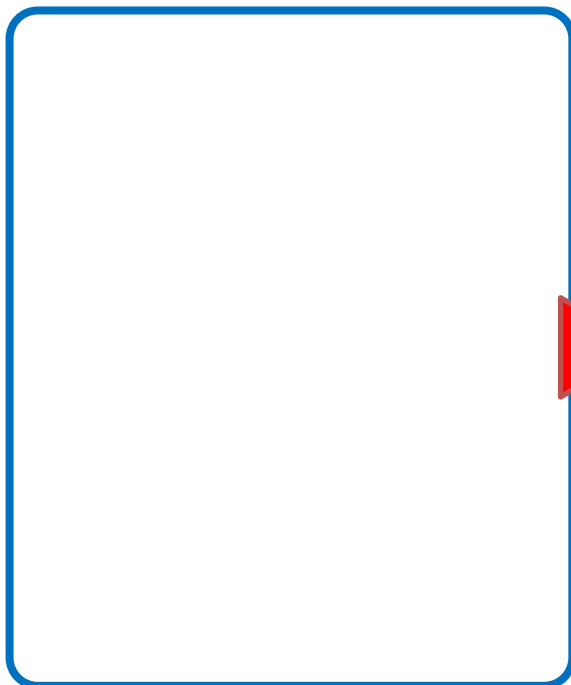
обучающе -  
развивающие

развлекательные

- Остановимся на *развлекательных* играх, как на наиболее распространённых и влияющих на мировоззрение ребенка.



# Игры - вредители



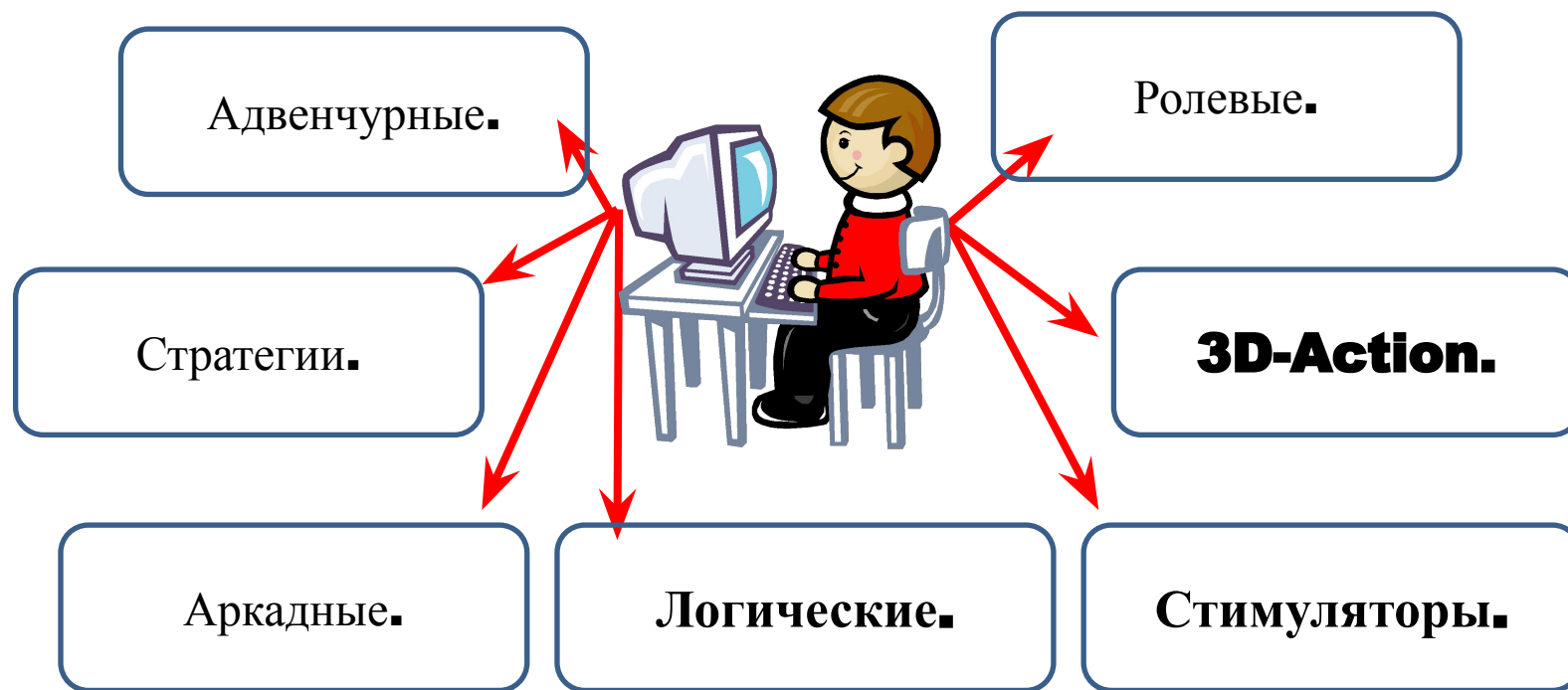
- Переутомление и напряжение детского организма после таких длительных игр снять очень нелегко.



- Подавляющее большинство игр представляют собой крайне негативное для физического, психического и духовного здоровья явление.



## Виды компьютерных игр :



## Адвенчурные игры (приключенческие).

- Оформлены как мультфильм, но с интерактивными свойствами – возможность управления ходом событий.
- Для решения поставленных задач необходимо обладать хорошей сообразительностью и развитым логическим мышлением.
- Предполагают *длительную* работу за компьютером. Данный вид игр является мощным раздражителем, поэтому *гиперактивным* детям не рекомендуется с ними работать.



# Стратегии.

- Основная цель – завоевание вражеских поселений, заключение необходимого союза, набор фиксированного количества очков, управление ресурсами, войсками, энергией и т. п.
- Развивают:
  - 1) усидчивость,
  - 2) способность к планированию своих действий,
  - 3) тренируют многофакторное мышление.
- *Не подходят детям младшего школьного возраста* из-за большой продолжительности по времени.



# Аркадные игры.

- Для этих игр характерно поуровневое дробление хода действий, когда наградой и целью является право перехода к следующему эпизоду или миссии.
- Система набора очков и бонусов, предоставляемых за "особые заслуги", такие как быстрота прохождения, победа над сильным врагом, нахождение секретных дверей и т. п.



- Тренируют:
  - 1) глазомер,
  - 2) внимание,
  - 3) скорость реакции.
- Не рекомендуются *гиперактивным* детям. Необходим контроль времени со стороны взрослых.

# Ролевые игры.

- Цель – отыскание определенного артефакта, человека или заклинания.



- Путь к достижению намеченной цели обычно преграждают враги, которых нужно победить в бою или обмануть хитростью.
- Главный принцип – использование нужного персонажа в нужном месте и в нужное время.
- Как и аркадные игры, тренируют глазомер, внимание, скорость реакции.
- Не *рекомендуются гиперактивным* детям. Необходим контроль времени со стороны взрослых.

# 3D-Action.

- Цель игрока – уничтожить как можно больше соперников. Такие игры сугубо развлекательны, они развивают моторные функции играющего.

*Но данный вид игр считается жестоким и его категорически запрещается использовать при работе с детьми.*



# Симуляторы, имитаторы

*(авто-, авиа-, спортивный  
и т. п.)*

- Позволяют попробовать свои силы в новых ситуациях.
- Тренируют:
  - 1) глазомер,
  - 2) внимание,
  - 3) скорость реакции.
- Не рекомендуются *гиперактивным* детям. Необходим контроль времени со стороны взрослых.



# Логические

- Головоломки, задачи на перестановку фигур, составление рисунка, обучающие чтению, письму и т. п.
- Как правило, разбиты на отдельные задачи, что позволяет регламентировать время работы ребенка на компьютере.
- Способствуют:
  - 1) развитию мышления,
  - 2) памяти,
  - 3) внимания.



# Положительное влияние.



- **Позволяют расслабиться.**
- **Позволяют освоить различные формы общения.**
- **Оказывают психотерапевтическое воздействие.**
- **Позволяют ребенку моделировать различные реальные и предполагаемые жизненные ситуации.**
- **Игры могут помочь ребенку в самореализации.**



# Проблемы ...



- Для компьютерной игры не нужны товарищи. Товарищем и партнером является машина. Ребёнок играет на нём, в него и с ним... Часто попытки родителей оторвать сына или дочь от игры заканчиваются страшными скандалами, истериками, припадками – такова сила азарта.
- Ребёнок живет в несуществующем мире.



- Он - не пассивный зритель, а активно действующее лицо.
- Игры способствуют развитию воображения у детей.

# «Вытеснение интересов»



- При неправильном подборе игровых программ, в т. ч. основанных на агрессивности или чистой развлекательности, возможно такое нежелательное психологическое явление, как вытеснение интересов. Это может проявляться в нежелании ребенка:

- 1) общаться с друзьями,
- 2) учиться,
- 3) в "уходе" в виртуальный мир компьютера.

*Поэтому*

*для работы с детьми начальных классов целесообразно использовать **логические игры.***



# Что выбрать? ...



- Для младших школьников лучше выбирать:
  - 1) *логические игры,*
  - 2) *игры-симуляторы.*
- Они, как правило, непродолжительны по времени, направлены на развитие мышления, внимания, памяти, скорости реакции у детей.
- Оптимальный уровень сложности игры можно определить, наблюдая за реакцией детей в ходе выполнения игровых действий. Если ребенок перевозбужден, то следует снизить уровень сложности или вообще сменить игру на другой тип. Если ребенок стал излишне нетерпелив – нужно повысить уровень сложности.

# Интернет-сайты с обучающими и развивающими играми:



[www.logozavr.ru](http://www.logozavr.ru);  
[www.samouchka.com.ua](http://www.samouchka.com.ua);  
[www.detskieigri.ucoz.ru](http://www.detskieigri.ucoz.ru);  
[www.hunter-hamster.com](http://www.hunter-hamster.com);  
[www.klub-drug.ru](http://www.klub-drug.ru).



- При правильном подборе компьютерных игр и методов их применения у младших школьников развиваются:
  - внимание,
  - сосредоточенность,
  - быстрота действий,
  - появляются интерес к компьютеру и психологическая готовность к работе с ним.



- Существование психологической зависимости от компьютерных игр и использования Интернета пока еще не доказано. Однако в западных странах существует официальный термин *"патологическое использование компьютера"*.

# Компьютерная аддикция



- **Зависимость от компьютерных технологий**
  - Чрезмерное увлечение компьютерными играми
- Интернет-зависимость (**интернет-аддикция**)



# Стадии компьютерной зависимости:



- **Интерес:** друзья посоветовали, как отвлечься, «убить» время.
- **Втягивание:** если нет возможности играть, становится грустно и скучно.
- **Полная зависимость.**



# Признаки компьютерной зависимости

## Психологические признаки

- Хорошее самочувствие, эйфория во время работы за компьютером.
- Невозможность остановиться.
- Увеличение количества времени, проводимого за компьютером.
- Пренебрежение семьей и друзьями.
- Ощущения пустоты, депрессии, раздражения вне времени, проводимого за компьютером.
- Ложь членам семьи о своей деятельности.
- Проблемы с работой или

## Физические признаки

- Синдром карпального канала (туннельное поражение нервных стволов руки, связанное с длительным перенапряжением мышц).
- Сухость в глазах.
- Головные боли по типу мигрени.
- Боли в спине.
- Нерегулярное питание, пропуск приемов пищи.
- Пренебрежение личной гигиеной.
- Расстройства сна, изменение режима сна.



# Причины депрессивных отклонений



- Среди основных факторов, влияющих на развитие у детей компьютерной зависимости:
  - 1) неправильное воспитание в семье, участие в играх родителей и знакомых, эмоциональная подавленность.
  - 2) наличие постоянной потребности в компьютерной игре и одновременно с этим невозможность полного удовлетворения этой потребности;

# Причины депрессивных отклонений



**3) переживание практической бесполезности увлечения компьютерными играми и вследствие этого собственной бесполезности наряду с невозможностью прекращения увлечения из-за психологической зависимости;**

**4) неадекватное отношение к себе.**



# Подведём



# ИТОГИ

- **Внедрение компьютерных технологий создает предпосылки для увеличения интенсивности, производительности труда в образовательном процессе. Игры могут обеспечивать переход от механического усвоения детьми знаний к овладению умением приобретать их самостоятельно.**
- **В ходе компьютерных игр дети приобщаются к исследовательской работе, совершенно не замечая этого, у них развиваются умения: получать, анализировать и интерпретировать информацию; создавать гипотезы и делать выводы; корректировать свои дальнейшие действия.**

- **Сам по себе компьютер ни хорош, ни плох, он лишь инструмент, и весьма полезный, но его содержание, «начинка» таковы, какими его наполнили взрослые разработчики. Так что от нас с вами зависит, станет ли ребенок фанатом компьютерных игр или же найдет для себя приемлемое занятие, не разрушающее личность.**



# Интернет источники:

- <http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=473951>
- <http://www.menobr.ru/materials/45/41815/>

