

формацию о том, каким образом можно организовать досуг в нашем городе, и сделать ее более доступной не только для жителей, но и гостей г. Бреста.

Заключение. Таким образом, исследовательская работа патриотической направленности играет важную роль в образовательном процессе, так как в ходе нее у учащихся развиваются исследовательские способности за счет приобретения ими новых знаний, умений и навыков, тренировки уже развитых и расширения кругозора, прививается любовь к родному краю, ценность и важность мест, в которых они родились и/или живут. Главным результатом этой работы является интеллектуальный, творческий продукт учащегося, углубленное изучение родного края, гордости за то, что в нем живешь.

Список цитированных источников:

1. Образовательный стандарт общего среднего образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.adu.by/images/2019/01/obr-standarty-ob-sred-obrazovaniya.pdf>. – Дата доступа: 21.04.2021.
2. Асмолов, А.Г. Системно-деятельностный подход в разработке стандартов нового поколения / А.Г. Асмолов // Педагогика. – 2009. – № 4. – С. 18–22.
3. Учебные программы для учреждений общего среднего образования с русским языком обучения и воспитания. I класс. – Минск: Нац. ин-т образования, 2017. – 112 с.

А.А. ЯРОЩЕНКО, М.Ю. ЛОБАЦЕВИЧ

Республика Беларусь, Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ОСОБЕННОСТИ ВОЗДЕЙСТВИЯ НА ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Введение. В настоящее время огромное развитие получили компьютерные технологии. Каждое последующее поколение с еще большим интересом увлекается компьютерными разработками. Не исключением становятся и дети. Возможность отдохнуть или получить новые знания через компьютерные технологии все больше привлекает людей. Следует отметить, что компьютерные изобретения также наложили свой отпечаток на условия воспитания и обучения, которые влияют на процесс становления личности ребенка не только в образовательных учреждениях, но и дома. Использование компьютера объединяет в себе технические умения использовать предмет под названием компьютер и умения воспринимать, обрабатывать и применять информацию, полученную с этого носителя. Однако, не смотря на определенные сложности в эксплуатации технического средства целевая аудитория, умеющая пользоваться компьютером, молодеет. В связи с этим современные психологи, педагоги, физиологи с разных сторон изучают проблему воздействия компьютерных игр на подрастающее поколение.

Цель данной работы состоит в изучении особенностей воздействия компьютерных игр на детей дошкольного возраста, а также определение положительных и отрицательных последствий этого воздействия.

Теоретической базой нашего исследования выступили научные работы Куртышева М.А. [3], Шапкина С.А. [5], и разработки Фомичева Ю.В., Шмелева А.Г., Бурмистрова И.В. [4]. Нами были применены методы теоретического и сравнительного анализа, метод обобщения и синтеза.

Каждый день в Республике Беларусь увеличивается количество детей, увлекающихся компьютерной техникой, телефонами, планшетами и другими гаджетами. Использование данных технических средств позволяет испытывать новые эмоции и переживания, легко и быстро получать новую информацию и сохранять уже имеющуюся. Компьютерные игры дают возможность отдохнуть, расслабиться, побывать в другой «реальности». Но стоит отметить, что погружение в другую «реальность» может иметь негативные последствия.

Компьютерные образы более яркие и динамичные по сравнению с реальностью. А дети получают возможность управлять ей, абстрагируясь от того, что есть наяву. В виртуальном мире – компьютерной игре, ребенок может почувствовать себя самостоятельным в выборе действий и совершении поступков. В такой ситуации он предоставлен самому себе.

Дети, которые большое количество времени проводят за компьютерными играми, легко воспринимают визуальные образы (что сказывается на решении заданий, связанных со зритель-

ным восприятием), но при этом плохо воспринимают звуковые сигналы (испытывают трудности при выполнении заданий, в которых дается речевая инструкция без визуального ряда).

Все игровые компьютерные программы можно разделить на группы, исходя из: возрастной категории; сюжетной тематики; уровня сложности игровой задачи; уровня сложности управления; задач развития умственных способностей и др. [2].

Но наиболее распространенной педагогической классификацией в руководстве по использованию компьютерных игр в дошкольном образовании является следующая классификация Ю.М. Горвица [3]. В ней игровые программы структурируются согласно «древу целей» и объединяются в три группы.

1. Программы обучающего характера (конвергентные, закрытого типа) направлены на обучение и закрепление в игровой занимательной форме знаний по математике, родному языку, дают начальные представления о природных и социальных явлениях и т.д.

2. Программы развивающего характера – стимулирующие творческие способности детей, умение самостоятельно ставить игровые задачи, находить средства и способы их реализации (дивергентные, открытого типа). Эти программы развивают фантазию, мышление, память, дают возможность познавательного экспериментирования, свободного творчества, способствуют развитию самостоятельной и осознанной творческой деятельности. К ним относятся:

а) серия сюжетно-режиссерских игр – направлены на развитие воображения, побуждают к общению со сверстниками и взрослыми, к коллективным действиям, способствуют развитию и коррекции речи, обеспечивают мощную поддержку обучению второму языку;

б) серия программ «Комбинаторика» – развивает логическое мышление, формирует понимание причинно-следственных связей процессов и явлений, учит принятию решений в нестандартных ситуациях, в т.ч. в играх со скрытыми правилами;

в) серия программ «Конструирование» – предназначена для формирования важнейших психических функций у ребенка, связанных с целеполаганием, сенсорным развитием, мысленным созданием новых объектов из предложенных элементов. Такие игры способствуют развитию воображения, фантазии, целеполагания, творческой активности, умению самостоятельно достигать цели, обогащают арсенал средств для конструкторской деятельности детей. Они также формируют способность мысленной ориентации объектов на плоскости и в пространстве. Эти программы хорошо сочетаются со многими другими видами детской деятельности. Характеризуются высокой степенью вариативности методических приемов;

г) серия программ «Классификаторы», которая способствует развитию у детей принципов сериации, ассоциации, классификации и систематизации объектов по одному и нескольким признакам.

3. Программы диагностического характера, они: а) обеспечивают возможность оперативной диагностики и тренинга различных видов внимания (поддерживаемого, избирательного), памяти (оперативной, долговременной), восприятия и других психических свойств с выдачей результатов, и рекомендаций на экран и/или печать; б) позволяют выполнить качественный анализ творческих способностей ребенка; в) дают возможность оценить готовность детей к поступлению в детский сад, к обучению в школе [3].

Кроме этого, можно выделить следующие категории компьютерных игр: 1. развивающие игры; 2. обучающие игры; 3. игры-экспериментирования; 4. игры-забавы; 5. логические игры; 6. компьютерные диагностические игры [2].

Длительное пребывание ребенка за компьютером является благоприятной почвой для формирования разного рода зависимостей [5, с.86-102].

Компьютерная зависимость – это патологическое пристрастие к компьютеру с максимальным времяпровождением за ним. Впервые эту зависимость признали в начале 80-х годов. Различают несколько видов компьютерной зависимости: 1. Игровая. При игровой зависимости ребенок постоянно играет в компьютерные индивидуальные или групповые игры. Ему становятся не интересна: игра, учеба, творческая деятельность, общение; 2. Сетевая. Характерна для одиноких людей. При сетевой зависимости люди не могут отказаться от мессенджеров и переписки в социальных сетях; 3. Веб-серфинг. Безостановочное и бесполезное брожение на веб-страничках интернета.

К признакам компьютерной зависимости у ребенка можно отнести потерю интереса к другим занятиям; предрасположенность к компьютерному времяпровождению. У ребенка

не формируется механизм контроля за временем. Родители, задав вопрос: «Долго ты сидишь за компьютером?», получают ответ: «Только сел». Темы для обсуждения заканчиваются только на компьютерных играх, дошкольник постепенно утрачивает контакт с родителями. Все его увлечение сводится к компьютеру, а если отобрать любимую «игрушку», то появляется агрессия. В игре дети испытывают эмоциональный подъем, который резко сменяется дурным настроением. Если присмотреться, то станет понятно, что все это связано с виртуальными успехами и неудачами в игре. Ребенок становится обращен внутрь себя, не замечает или игнорирует внешние события и как следствие плохо адаптируется к реальной жизни. Даже красоты природы – и те воспринимаются с меньшим восторгом, поскольку возможности компьютерной графики безграничны, и на экране монитора появляются дивные, фантастически прекрасные пейзажи, которые не существуют в действительности.

Спровоцировать компьютерную зависимость может: сильный стресс: перемена места жительства, переход в другой сад, потеря друзей, завышенные ожидания родителей или учителей (например, необходимость занять призовое место на соревнованиях); сложности с социальной адаптацией: особенно тяжело может быть детям, склонным к интроверсии; конфликты в семье.

По мнению психологов, причинами игровой компьютерной зависимости у детей дошкольного возраста является слабая волевая регуляция, отсутствие учебной мотивации (преобладание игровых, внешних мотивов), родительское попустительство, невнимательность к состоянию и занятиям ребенка.

После игры в жестокие компьютерные игры у детей повышается агрессивность, что заметили психологи-исследователи. Многочисленные повторения «боевых действий» формируют установку на то, что ради результата нужно проявить максимум агрессии и даже жестокости. Уничтожение в игре приносит ребенку удовольствие. Это фиксирует агрессию в психике ребенка. Агрессия, в дальнейшем, переносится в реальный мир. Именно поэтому у детей, которые с раннего возраста увлекаются компьютерными играми, существуют проблемы в общении со сверстниками в обществе. Исходя из исследований, таким детям сложно потому, что они не способны понять сверстников, не способны сопереживать, также у них плохо развито чувство эмпатии. Дети с компьютерной зависимостью не нуждаются в общении со сверстниками, ведь компьютерный мир заменил им полностью реальность [3, с. 127-130].

Вместе с тем отметим положительное воздействие компьютерных игр на дошкольников. Компьютерные игры действительно могут помогать воспитательному и образовательному процессу. Если игра подобрана правильно и организован контроль времени пребывания ребенка за компьютером, то посредством игры у ребенка выработается умение быстро принимать решения, будут совершенствоваться логические операции, развиваться внимание, координация, умение планировать свои действия [4, с. 27-39]. Для ребенка дошкольного возраста время пребывания за компьютером не должно превышать 15-25 минут. Установлена четкая зависимость: чем меньше по возрасту ребенок, тем меньше времени он должен находиться за компьютером.

Изучив игры, в которые играют дети дошкольного возраста, мы составили перечень полезных компьютерных игр:

1. «Лунтик учится читать». В данной игре ребенок изучает буквы, учится их произносить и складывать в слова;
2. «Математика для детей». В данной игре ребенок изучает цифры, учится их складывать и вычитать;
3. «Логические игры для детей». Это игра-головоломка направлена на развитие логического мышления;
4. «Буковки». Приложение обучает ребенка чтению;
5. «Цвета и фигуры». Это веселая образовательная игра для дошкольников, которая развивает навыки подбора предметов и определения цветов.

Изучая мнение родителей дошкольников, отметим, что практически все уверены в отсутствии у их детей компьютерной зависимости. Но даже исходя из такого мнения, ребенка следует ограничивать во времени пребывания за компьютером для сохранения физического здоровья. Ведь яркие картинки и движущиеся детали влияют не только на зрение, но и на иммунитет, нервную, сердечно-сосудистую систему. Только постоянное включение ребенка в интересную реальную активную жизнь, позволит ему полноценно развиваться как физически, так и интеллектуально.

В настоящее время сложно полностью изолировать ребенка от цифровых технологий. Существует множество компьютерных игр и программ, которые позволяют детям легко и быстро обучаться, с их помощью можно изучать иностранный язык, узнать много нового о живой и неживой природе и многое другое. Однако следует понимать, что передовые технологии – это средство для получения знания, отдыха и развлечения, а не цель жизни. Конечно, не стоит прибегать к крайностям и лишать ребенка возможности обучаться или развлекаться посредством компьютерных игр. Чтобы предотвратить развитие игровой зависимости, кроме ограничения времени нахождения за компьютером, родители должны больше времени проводить с ребенком. Прогулка с родителями, семейный пикник, посещение музея или театра, совместная деятельность (рисование, лепка, разведение цветов, уход за животными и т.п.) не требует особой подготовки и больших затрат, но оставляют яркие впечатления и приносят положительные эмоции. Если родители уделяют достаточное количество времени и сил своему ребенку, если он получает заботу и внимание, участвует в совместных семейных праздниках у него вырабатывается стойкий иммунитет к киберзависимости.

Список цитированных источников:

1. Горвиц, Ю.М. Развивающие игровые программы для дошкольников / Ю.М. Горвиц // Информатика и образование. – 1990. – № 4. – С. 100–106.
2. Горвиц, Ю.М. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / под ред. Ю.М. Горвиц. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
3. Куртышева, М.А. Как сохранить психологическое здоровье детей / М.А Куртышева. – СПб.: Питер, 2005. – 252 с.
4. Фомичева, Ю.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров // Вестн. МГУ. Сер 14. Психология. – 2001. – № 3. – С. 27–39.
5. Шапкин, С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С.А. Шапкин // Психологический журнал. – 2007. – № 1. – С. 86–102.