

Реферат на тему:

# *Ребенок и компьютерные игры*

Выполнили: Пугачева Оксана,  
Насибулина Элиана

Группа 3 732 ПД

**Объект исследования:** *Дети*

*дошкольного и школьного возраста  
(начальные классы)*

**Предмет исследования:**

*Воздействие игр на ребенка, виды  
компьютерных игр*

**Цель исследования:** *Исследование  
компьютерных игр и программ для  
детей, в чем их польза и недостатки.*

## компьютерными играми

Потрясающее сходство компьютерной игры и фантазии – это первая и главная причина, благодаря которой происходит слияние сознания ребенка и компьютерной игры.

Вторая причина увлечения компьютерными играми – отсутствие возможности управлять своей реальной жизнью



# Виды компьютерных игр:

- 1) **Адвентурные (приключенческие)** Главным подспорьем в этих играх служат находки – различные предметы, которые встречает персонаж.
- 2) **Стратегии** Основная цель стратегических игр – управление войсками, энергией, полезными ископаемыми или другими подобными ресурсами. (рис.1)
- 3) **Аркадные** Характерной особенностью аркадных игр является поуровневое дробление игры, когда наградой и целью является право перехода к следующему эпизоду или миссии.



Рис. 1 Пример одной из стратегических игр



Рис.3 Пример игры-симулятора «Правила дорожного движения»



Рис.2 Пример логической игры «Сказочная история»

4) **Ролевые** Цель героев – исследовать виртуальный мир и выполнить поставленную в начале игры задачу. Задачей может быть отыскание определённого клада.

5) **3D - Action** Кратко девиз данных игр можно выразить следующими словами: «Убей их всех!».

6) **Логические** Такая игра представляет собой одну задачу или набор нескольких головоломок, которые необходимо решить.

(рис.2)

7) **Симуляторы** Игра-симулятор имеет в своём названии какую-нибудь приставку, например: авто-, авиа-, спортивный и др.(рис.3)

# Развивающие и обучающие игры.

## Примеры игр

Для самых маленьких создана серия CD-дисков "Маленький искатель" (Scholastic Inc.) (рис.4) - игры для детей от 3 до 5 лет. Игра представляет собой рифмованные картинки-загадки и мастерски сложенные головоломки, обучающие чтению, стихосложению, азам математики и многому

другому



Рис.4 «Маленький искатель»

## *Примеры игр*

*«Веселая азбука» (рис. 5) популярен у родителей и детей 3-6 лет. С помощью интерактивного алфавита ребенок легко запомнит все русские буквы, а упражнения на развитие логического мышления помогут ему правильно составлять из букв слоги, из слогов - слова, из слов - предложения.*

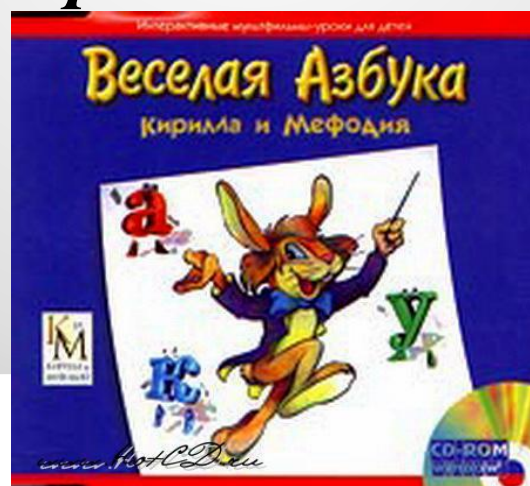


Рис. 5 «Веселая азбука»

## Примеры игр

Для детей 4-7 лет есть развивающая программа для детей **"Клиффорд готовится к школе"**. (рис.6) Вместе с огромным псом Клиффордом, ребенку предлагается решать различные задачи, улучшая навыки чтения, счета. С помощью обучающей программы **"Клиффорд учится читать по-английски"** ребенок, выполняет увлекательные задания, развивающие память, творческое мышление, навыки правописания английского языка, формируется словарный запас.

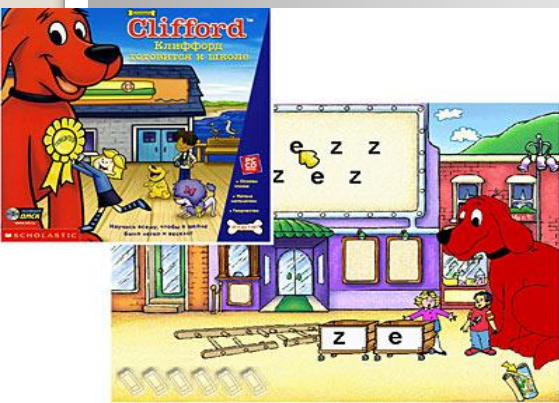


Рис.6 Игра «Клиффорд готовится к школе»



# Вред или польза?

Компьютерные игры полезны не все. Если вы познакомитесь ближе с миром компьютерных игр, вы поймете, что придирчиво выбранные игры будут очень удобным инструментом для обучения.

Первоначально необходимо ввести разделение компьютерных игр по их назначению и целям создания на игры развлекательные и игры, созданные для целей обучения — т.е. особые программы в игровой форме преподносящие конкретный учебный материал.



**Компьютерные игры являются отличным стимулом для развития **памяти** ребенка, оптимизации и **ускорения мышления**. Ведь в компьютерных играх необходимо запоминать уровни, имена героев, быстро принимать решения. Ребенок не только хорошо запоминает, но и запоминает осмысленно и надолго.**

# *Отрицательное воздействие компьютера и компьютерных игр на ребенка*

*Ухудшение зрения, нарушение осанки, электромагнитное излучение, переутомление, сужение кругозора, зависимость, жестокость и агрессия ребенка, развивается эгоизм.*



## *Рекомендации для правильного применения игровых программ с целью воспитания и развития ребенка*

- 1) Нужно выбирать жанр игры в соответствии с темпераментом и склонностями ребёнка.*
- 2) Необходимо разрешать больше играть в игры с исследовательским содержанием, чем с развлекательным.*
- 3) Продолжительность игры необходимо выбирать в соответствии с возрастом ребёнка и характером игры.*
- 4) Нельзя прерывать игру ребёнка до завершения эпизода – малыш должен покидать компьютер с сознанием успешно выполненного дела.*

## ***Правила для сохранения физического и психического здоровья ребенка***

- 1. Ограничивать время использования компьютера.***
- 2. Делать гимнастику для глаз.***
- 3. Контролировать качество и соответствие возрасту игр.***
- 4. Не оставлять маленького ребенка один на один с компьютером – обязательно находиться рядом с ним, помогать, объяснять, взаимодействовать.***
- 5. Давать ребенку возможность приобретения достаточного сенсорного опыта – поощрять игры с игрушками, творческие игры.***

# Выводы

- Как и во всех жизненных вопросах, во влиянии компьютерных игр на детей нет белого и черного, только хорошего и плохого. Нужна «золотая» середина.
- Положительные стороны:
  - Игры улучшают развитие детей
  - Игры оказывают определенное положительное влияние на здоровье ребенка.
- Отрицательные стороны:
  - Игры начинают заменять живое общение
  - Чрезмерное сидение за компьютером ухудшает зрение и приводит к нарушению психики.