**Консультация для родителей начальных классов**

«Возможные психологические последствия широкого применения компьютерных игр»

Исследования, касающиеся психологических последствий применения при работе с детьми компьютерных игр, появились относительно недавно в связи с повсеместным распространением компьютеров и игровых компьютерных систем.

Психологи отмечают следующие негативные явления, связанные с чрезмерным увлечением компьютерными играми:

* у детей быстро формируется **психологическая зависимость от игры**, если дети предоставлены сами себе;
* ребенок **отчуждается от живого общения со сверстниками и со взрослыми**. В результате появляются различные нарушения психического и речевого развития;
* из жизни **вытесняется традиционная игра,** которая необходима для нормального психического развития ребёнка и его личностного становления;
* **для ребенка становится чужой культура своего народа, своей страны**. Вся эстетика экрана построена на инокультурных образах, персонажах, интерьерах, ландшафтах;
* многие компьютерные игры способствуют **пробуждению и разжиганию пагубных влечений и страстей**: нездорового азарта, лжи, зависти, властолюбия, тщеславия, жажды наживы, гнева, гордости, агрессивности; Происходит перестройка сознания и совести ребёнка в худшую сторону;
* с помощью некоторых компьютерных игр ребёнок входит в виртуальное общение с демонами, монстрами, вампирами и другой нечистью. Ребёнок невольно уподобляется им и этим снимает защиту перед их нападениями, а значит, **становится незащищённым перед лицом страхов и болезней**;
* блуждая в компьютерных лабиринтах, ребёнок, пусть и виртуально, но **участвует в убийствах не только монстров**, но и сверстников-игроков. Ребёнок переступает и стирает запретную черту, которая разделяет понятия *«нельзя»* и *«можно»*, *«плохо»* и *«хорошо»*, *«зло»* и *«добро»*. Он преступает моральные нормы пока виртуально, но, к сожалению, это может произойти и в реальности;
* **психическое напряжение**, возникающее в процессе компьютерной игры, **вызывает стрессовые состояния у ребёнка**.

Чтобы нивелировать отрицательные воздействия компьютерной игры на ребенка, прежде всего следует контролировать, содержание игр, исключать игры с насилием, жестокостью, сатанинской тематикой, элементами культовых обрядов.

Необходимо также ограничить время игры, объяснить, что компьютерные игры основаны на быстроте и точности, а не на продолжительности. Следует придерживаться правила не играть перед сном.

Однако психологи отмечают и положительное влияние использования компьютерных игр на личность ребенка. Основополагающим фактором является символический опыт, полученный в компьютерной игровой среде и отражающий всю суть взаимодействия противоположностей в рамках виртуальных систем.

Содержание и особенности компьютерных игр создают особое пространство игровой деятельности, характеризующееся рядом спецификаций - реализмом ситуации и одновременно ее условностью, активностью игрока и анонимностью его действий. Рискованность, повторяемость и многовариантность обусловливают формирование символического опыта в максимально эффективных условиях, редко достижимых в действительности.

Компьютерная игра позволяет, во-первых, удовлетворить потребности в познании; во-вторых, прожить в иной, привлекательной форме ситуации и события, которые человек не может осуществить в реальности; в-третьих, сформировать в себе необходимые состояния, переживания и навыки. Возможность анонимного принятия решения и многократное использование конкретной игровой ситуации характеризуют компьютерные игры как универсальное средство приобретения символического опыта, как своеобразный тренажер человеческих навыков и умений, необходимых для решения задач человеческой жизнедеятельности.

Вопрос о негативных факторах компьютерных игр в развитии культуры может считаться сегодня чисто академическим. Элементы насилия и зла пронизывают множество форм человеческой активности, вытекая из природной сущности человека. И проблема заключается не в уничтожении отрицательных категорий общественной жизни, а в формировании личностью умения адаптироваться к ним с минимальными для себя и общества потерями. Данное положение обусловливает необходимость научно - концептуального рассмотрения и теоретической разработки феноменологии компьютерной игры в новых условиях человеческого бытия.

Первостепенным является изучение культурологических аспектов феномена, определение понятия символического опыта в рамках компьютерной игровой среды, параметров и факторов его приобретения, разработка понятия компьютерного игрока как субъекта символического опыта.

Виртуальная реальность в силу всех особенностей искусственного пространства формирует новый тип личности, наделяет его уникальными способностями и возможностями самореализации.

Мышление и поведение компьютерного игрока в реальности заметно выделяют его среди обычных людей. Актуальным преимуществом следует считать символический опыт, полученный в игровом пространстве и характеризующийся расширением кругозора, формированием новых понятий, развитием лексики, приобретением специальных навыков и повышенной результативностью их использования в реальной жизнедеятельности. Успешное пребывание в игровой среде, получение продуктивных результатов повышает самооценку личности, ее способность к решению сложных и разнообразных задач человеческого бытия.

Компьютерный игрок быстрее и эффективнее реагирует на изменение текущей ситуации, обладает способностью прогнозирования и предвидения дальнейшего хода развития событий, активнее включается в общественные процессы, успешнее осваивает достижения науки, техники и культуры. Для него характерно, как в условиях игровой среды, так и вне ее, улучшенное восприятие пространства, экономичное распределение внимания, гибкость мышления, эмоциональное спокойствие, коммуникационную активность, что позволяет ему решать поставленные задачи с минимальными ошибками и максимальной результативностью, избегая негативных психологических состояний. Данный тип личности представляет собой полноценного субъекта общественных, производственных и межличностных отношений.

Все это свидетельствует о необходимости ознакомления родителей и педагогов с феноменом «компьютерный игрок» и особенностями его деятельности для получения ими определенного опыта, который, несомненно, будет востребован в условиях компьютеризации обучения школьников.

Прежде всего, следует выделить **типы компьютерного игрока** с позиции эффективности игровой деятельности: 1) стандартный тип, включающий в себя умеренные показатели игровой деятельности при неограниченном доступе к игровому пространству; 2) жанровый тип, специализирующийся в конкретном жанре компьютерной игры и развивающий качественные показатели своей деятельности; 3) начинающий тип игрока с неоформившимися игровыми потребностями, но с ярко выраженным стремлением к познанию игрового пространства; 4) спорадический тип, предпочитающий спонтанное взаимодействие с развлекательными типами компьютерных игр; 5) тотальный тип, характеризующийся максимальной включенностью в виртуальное пространство.

Все выделенные типы проанализированы по двум параметрам - это *включенность* в игровое пространство (активное и пассивное поведение игрока и его психическое состояние) и *цель* игровой деятельности *(развлечение, релаксация, познание, опыт)*.

Таким образом, можно сделать вывод, что психологические последствия компьютеризации как научная проблема впервые заявили о себе тогда, когда возникла новая информационная технология в трудовой, научной деятельности, в обучении.

В условиях компьютеризации игровой деятельности существенные изменения, отражающие закономерности овладения таким средством деятельности, как компьютер, происходят прежде всего в познавательной сфере обучаемых.

С одной стороны, компьютер является сложным объектом познания, овладение которым предъявляет более высокие требования к организации деятельности и ее структурированности, то есть определенной зрелости интеллектуальных структур. С другой стороны, становясь средством, компьютер позволяет реализовать такие потенциальные возможности, которые в традиционных условиях не могут проявиться.

На этапе овладения компьютером со всей очевидностью проявляются те недостатки педагогического воспитания и обучения, которые были совершены на стадии овладения способом действия с реальным предметом или предметом-заместителем.

Таким образом, с одной стороны, компьютерные игры требуют наличия определенного уровня познавательной активности и ее интенсивности, а с другой стороны - сам компьютерявляется мощнейшим источником развития как познавательной активности, так и других интеллектуальных чувств ребенка (любознательности, удовлетворенности результатом своей деятельности, а также волевых качеств, позволяющих сохранить и удержать процесс игры в определенных рамках, исключающих привыкание.

**Как выявить признаки интернет- зависимости у ребенка:**

* Оцените, сколько времени ребенок проводит в Сети, не пренебрегает ли он из-за работы за компьютером своими домашними обязанностями, выполнением уроков, сном, полноценным питанием, прогулками.
* Поговорите с ребенком о том, чем он занимается в Интернете. Социальные сети создают иллюзию полной занятости – чем больше ребенок общается, тем больше у него друзей, тем больший объем информации ему нужно охватить – ответить на все сообщения, проследить за всеми событиями, показать себя. Выясните, поддерживается ли интерес вашего ребенка реальными увлечениями, или же он просто старается ничего не пропустить и следит за обновлениями ради самого процесса. Постарайтесь узнать, насколько важно для ребенка общение в Сети и не заменяет ли оно реальное общение с друзьями.
* Понаблюдайте за сменой настроения и поведением вашего ребенка после выхода из Интернета. Возможно проявление таких психических симптомов как подавленность, раздражительность, беспокойство, нежелание общаться. Из числа физических симптомов можно выделить головные боли, боли в спине, расстройства сна, снижение физической активности, потеря аппетита и другие.

**Если вы обнаружили возможные симптомы интернет- зависимости у своего ребенка, необходимо придерживаться следующего алгоритма действий:**

* Постарайтесь наладить контакт с ребенком. Узнайте, что ему интересно, что его беспокоит и так далее.
* Не запрещайте ребенку пользоваться Интернетом, но постарайтесь установить регламент пользования (количество времени, которые ребенок может проводить онлайн, запрет на сеть до выполнения домашних уроков и прочее). Для этого можно использовать специальные программы родительского контроля, ограничивающие время в Сети.
* Ограничьте возможность доступа к Интернету только своим компьютером или компьютером, находящимся в общей комнате, – это позволит легче контролировать деятельность ребенка в сети. Следите за тем, какие сайты посещает ребенок.
* Попросите ребенка в течение недели подробно записывать, на что тратится время, проводимое в Интернете. Это поможет наглядно увидеть и осознать проблему, а также избавиться от некоторых навязчивых действий, например от бездумного обновления странички в ожидании новых сообщений.
* Предложите своему ребенку заняться чем-то вместе, постарайтесь его чем-то увлечь. Попробуйте перенести кибердеятельность в реальную жизнь. Например, для многих компьютерных игр существуют аналогичные настольные игры, в которые можно играть всей семьей или с друзьями, при этом общаясь друг с другом вживую. Важно, чтобы у ребенка были не связанные с Интернетом увлечения, которым он мог бы посвящать свое свободное время.
* Дети с интернет- зависимостью субъективно ощущают невозможность обходиться без Сети. Постарайтесь тактично поговорить об этом с ребенком. При случае обсудите с ним ситуацию, когда в силу каких-то причин он был вынужден обходиться без Интернета. Важно, чтобы ребенок понял – ничего не произойдет, если он на некоторое время выпадет из жизни интернет- сообщества.
* В случае серьезных проблем обратитесь за помощью к специалисту.

Литература

1. Бабаева, Ю. Д., Войскунский, А. Е. Психологические последствия информатизации [Текст] /Ю. Д. Бабаева, А. Е. Войкунский //Психологический журнал, - 1998. -№ l.-C. 32-34.

2. Белавина, И. Г. Психологические последствия компьютеризации детской игры [Текст] /И. Г. Белавина//ИНФО. - 1991. -№ 3.

3. Тимофеева, Л. П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта: Дисс.. канд. философ, наук [Текст] /Л. П. Тимофеева. - М., 2003.-167 с.