ГОУ ВО МО «Государственный гуманитарно-технологический университет»

Промышленно-экономический колледж

Проектная работа на

Студенческая международная научно-практическая конференция «Молодежь и наука»

на тему «Компьютерные игры: положительные и отрицательные аспекты»

|  |  |
| --- | --- |
|  | Подготовила: студентка группы ТЭО.19.1А2 курсПронин Роман Владимирович |
|  | Научный руководитель:преподаватель ПЭК ГГТУ Сорокина С.М. |

Орехово-Зуевский г.о.

2020г

Тема данного исследования приобрела актуальность еще несколько лет назад, когда многие современники начали говорить о зависимости детей и подростков от виртуальных игр и их воздействии на социально-психологическое здоровье молодого поколения. Однако, тема актуальна на сегодняшний момент, т.к. количество играющих в компьютерные (виртуальные) игры не сокращается, а только увеличивается.

Начнем с основных понятий. Согласно словарю Ожегова С.И. «виртуальный» значит несуществующий, но возможный, «игра» - занятие, служащее для развлечения, отдыха. Отсюда следует, что виртуальная игра – это занятие для отдыха в несуществующем пространстве.[4]

Существует и более емкое определение. Виртуальная игра – это созданный с помощью технического и программного обеспечения виртуальный мир, передающийся человеку через осязание, слух, а также зрение и, в некоторых случаях, обоняние.

Коркина А.Ю. в своих работах пишет, что компьютерные (виртуальные) игры вошли в деятельность людей во всех сферах жизни и деятельности людей и общества в целом.[3]

Но ведь мы знаем, что игры бывают не только развлекательные, но и обучающие, поэтому необходимо разобраться с классификацией виртуальных (компьютерных) игр.

1. динамические – требующие быстрой реакции и точности и внимательности;
2. игры планирования – требуют оценки ситуации, предсказания последствий поступков и логических действий;
3. сюжетные игры – могут объединять предыдущие виды игры, но целью является не победа, а продвижение по сюжету (уровням).[1]

Попробуем найти положительные и отрицательные стороны в каждом из вышеуказанных видов компьютерных игр.

Положительные аспекты динамических игр:

* развивают внимание к деталям, моторику пальцев и реакцию;
* учат искать «горячие клавиши» для ускорения выполнения действия, а, следовательно, изучать технические возможности компьютера;
* память, проходя несколько раз один и тот же уровень, заставляют думать;
* развивают воображение, учат подходить к решению задач нестандартно, творчески;
* развивают навыки общения, играя в командных и сетевых играх.

Отрицательные аспекты динамических игр:

* длительное время за компьютером приводит к ухудшению зрения, перенапряжению мозга;
* при неправильной позе могут появиться болезни суставов и позвоночника;
* жестокие и бессмысленные игры влияют на неокрепшую психику, приводят к агрессии;
* приводят сокращению социальных контактов, т.к. играя в индивидуальную игру не требую взаимодействия с окружающим миром;
* вызывают азарт, что приводит к невозможности остановить игровой процесс.

В октябре 2019года в Промышленно-экономическом колледже ГГТУ было проведено исследование обучающихся 1-4 курсов, способом закрытого анкетирования. С каждого курса для исследования бралась одна учебная группа, одинаковой специализации. Это было сделано для полноты анализа исследования. Общее количество опрошенных составило 85 человек.

В результате было выявлено, что только 12% респондентов не играют в виртуальные (компьютерные) игры, а 88% - это аудитория, пользующаяся в повседневной жизни виртуальными играми. Это еще раз подчеркивает актуальность выбранной темы исследовательской работы.

Многие респонденты отвечали, что играют сразу в несколько видов игр, для игр студенты используют домашние компьютеры, приставки и телефоны, т.е. можно говорить о том, что доступности виртуальной игры в любом месте нахождения игрока (транспорт, колледж и т.п.)

Среди опрошенных 43% (37 человек) вкладывают денежные средства в виртуальные игры, а у 4-х человек эта сумма составляет более трех тысяч рублей.

Многие опрошенные (80%) ответили, что играют в виртуальные (компьютерные) игры для расслабления. Так они представляют себе способ отдыха, а ведь на сегодняшний день у молодого поколения имеется большое количество доступных мест для проведения досуга с пользой для здоровья, повышения знаний, приобретения новых умений. Но для этого необходимо выйти из виртуального мира, заставить себя сходить в бассейн, спортзал или другие учреждения, которые подчас находятся не в пешей доступности для пользователя. А значит проще включить телефон, вставив наушник, играть в игры, многие из которых не имеют конца.

Затронутая проблема является социальной, но от того насколько правильно подобрана виртуальная игра, особенно для детей, психика которых еще неустойчива, зависит ее положительное или отрицательное воздействие на игрока. Часть виртуальных (компьютерных) игр способствуют развитию когнитивных и социальных навыков.[2]

Список литературы:

1. Казак Е.Н. Место и роль компьютерных обучающих игр ("серьезных игр") в виртуальной среде // Современное образование: актуальные вопросы, достижения и инновации, Наука и просвещение. -2017.- С. 159-162
2. Климина Н.В Использование компьютерных игр в образовательном процессе в условиях реализации ФГОС // Информационные технологии в образовании, Издательство «Перо». -2019.- С. 118-120
3. Коркина А.Ю. Критерии психологической оценки компьютерных игр и развивающих компьютерных программ // Психологическая наука и образование, Московский государственный психолого-педагогический университет. -2008.- С.  20-29
4. Толковый словарь Ожегова онлайн. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://slovarozhegova.ru](http://http/slovarozhegova.ru)/ (дата обращения: 30.11.2019)