

Консультация для родителей «Компьютерная зависимость — социальная проблема 21 века»

Компьютер — незаменимая составляющая нашей жизни, но при этом мы не всегда отдаем себе отчет в том, что очень часто мы буквально зависим от работоспособности этих дорогостоящих кусков цветного металла.

В настоящее время ни одно предприятие, ни одно учебное заведение не обходится без компьютерных технологий. С одной стороны, компьютер значительно облегчил жизнь, а с другой — человечество столкнулось с такой глобальной проблемой, как формирование зависимости от компьютерных игр и Интернета.

Игры

Первой компьютерной игрой, появившейся в 1958 г. прошлого века, считается «Теннис для двоих», ее создатель — американский ученый Вильям Хайджинботэм.

Затем появилась игровая приставка «Денди» — это чудо техники было первым этапом в развитии компьютерной игромании в России.

Далее появились и другие игровые приставки — «Sega», «Sony PlayStation». По телевизору шли программы, рассказывающие о последних новинках, раскрывались различные секреты прохождения этих игр.

Как правило, в компьютерных играх от игрока требуется:

- владение средствами управления, быстрота и точность манипуляций;
- быстрая и правильная реакция на происходящие события;
- чувство времени, умение выдерживать заданные временные интервалы;
- способность следить за несколькими объектами одновременно;
- знание географии игрового поля, законов игрового мира;
- знание конкретной предметной области, которая моделируется в игре;
- умение искать закономерности;
- умение предугадывать действия противника;
- знание алгоритма и стратегии выигрыша;

- способность к быстрому и максимально полному перебору основных вариантов;
- память на текущие события;
- использование прошлого опыта, что происходило в предыдущих сеансах игры;
- способность интенсивно работать в течение всего сеанса игры».

Жанры компьютерных игр:

Аркадные представляют собой различные виды единоборств с оружием или без него, варианты компьютерных бильярдov (пинболы, трехмерные боевики (3D Action).

Психологи утверждают, что такие игры идут на пользу только тем, кто старше 12 лет.

Жестокие сцены могут негативно сказаться на психике детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Адвентюрные представляют собой некое путешествие, в которое предлагается вступить играющему, где ему придется решать различные задачи и препятствия.

Игры построены на сюжетах сказок, мифов, литературных произведений или известных мультфильмов.

Ролевые заключаются в овладении той роли, которую игрок выбрал для себя, умелом управлении ролями персонажей вашего отряда, в улучшении личностных качеств персонажей своего отряда.

Стратегические - управление ресурсами.

От играющего требуется не только оперативная реакция на изменение окружающей обстановки, но и долговременное планирование.

Игры-симуляторы (игры – имитаторы) позволяют игроку перевоплотиться в пилота гоночного автомобиля, капитана космического корабля или машиниста поезда и в совершенстве овладеть навыками вождения даже самой сложной машины.

Логические - игры, имеющие чётко определенные правила, суть которых состоит в достижении победы путём выполнения последовательности действий, основанных лишь на логических умозаключениях игрока и не зависящая от других его способностей.

Традиционные представляют компьютерные реализации традиционных и настольных игр.

В каждом жанре существуют свои разновидности, так что всего разных видов компьютерных игр можно насчитать несколько десятков.

Как предотвратить развитие компьютерной зависимости у детей?

Рекомендации:

1. Всегда нужно оговаривать время игры ребёнка на компьютере и точно сохранять эти рамки. Количество времени нужно выбирать исходя из возрастных особенностей ребёнка.
2. Нужно больше времени общаться с ребенком, развивать в нем гармоничную эмоциональную сферу, посещать различные мероприятия, чтобы ребенок научился общению с различными людьми.
3. Категорически запрещается играть в компьютерные игры перед сном.
4. Необходимо привить ребёнку интерес к активным играм и физическим упражнениям.
5. Необходимо следить, чтобы игра на компьютере не подменяла реальное общение со сверстниками и друзьями.
6. Следует проводить обсуждение игр вместе с ребёнком, выбирать развивающие игры.
7. Нужно показывать ребёнку личный положительный пример.