

*Влияние компьютерных игр на
современного подростка.*





Екатеринбургский подросток погиб после 12 часов непрерывной игры на компьютере. Полдня, проведенные в компьютерном клубе, спровоцировали у 12-летнего подростка инсульт.

Цели работы:

- выяснить, как влияют компьютерные игры на успеваемость и психику ребенка;
- определить, чего больше - пользы или вреда - в компьютерных играх?

Задачи:

- обратить внимание взрослых на проблему возникновения привязанности к компьютерным играм;
- выявить компьютерные игры, способствующие интеллектуальному развитию ребенка.

КЛАССИФИКАЦИЯ

КВЕСТЫ

**ЭКШН
(action)**

**РОЛЕВЫЕ
ИГРЫ**

СИМУЛЯТОРЫ

**СТРАТЕГИИ И
ЛОГИЧЕСКИЕ
ИГРЫ**

АЗАРТНЫЕ



Исследование влияния компьютерных игр на успеваемость и психику ребенка.

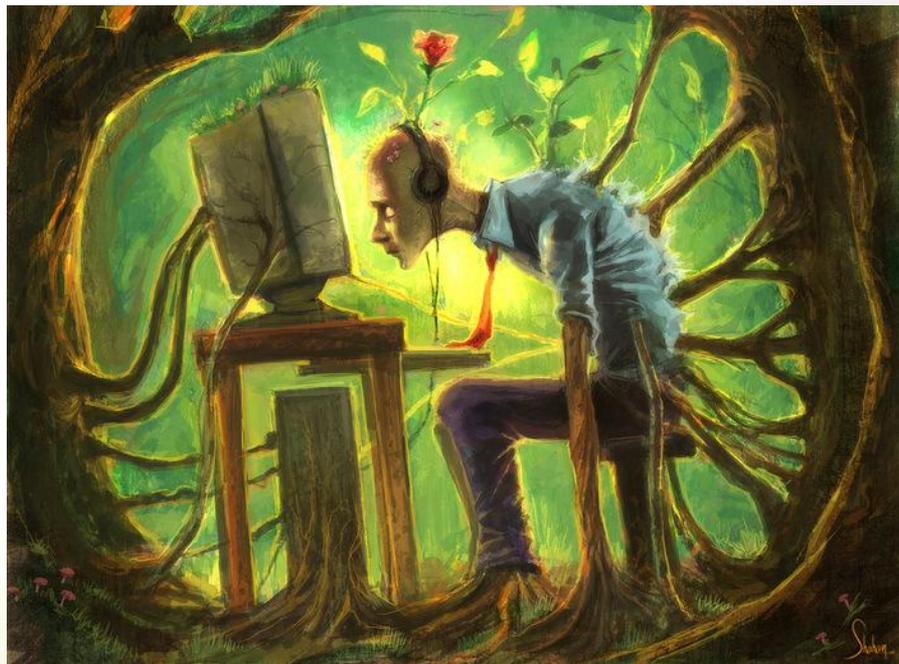
Выделяют четыре стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр:

ЛЕГКОЙ УВЛЕЧЕННОСТИ;

УВЛЕЧЕННОСТИ;

ЗАВИСИМОСТИ;

ПРИВЯЗАННОСТИ.



Польза или вред от компьютерных игр?



«ПЛЮСЫ»

Компьютерные игры развивают у ребенка:

- ❖ быстроту реакции;
- ❖ мелкую моторику рук;
- ❖ визуальное восприятие объектов;
- ❖ память и внимание;
- ❖ логическое мышление;
- ❖ зрительно-моторную координацию;

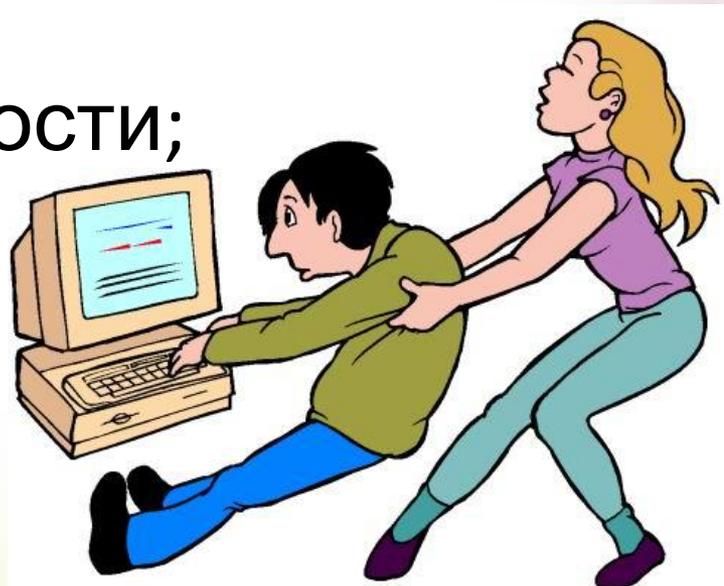


Компьютерные игры учат ребенка:

- классифицировать и обобщать;
- аналитически мыслить в нестандартной ситуации;
- добиваться своей цели;
- совершенствовать интеллектуальные навыки;

«МИНУСЫ»

- ✓ сужение круга интереса подростка, уход от реальности;
- ✓ психологическая зависимость ребенка от виртуального мира;
- ✓ ухудшение физического и психического здоровья;
- ✓ снижение успеваемости;



Выводы:

1. Подростки большую часть свободного времени проводят за компьютером, в частности, за компьютерными играми.
2. Логические, стратегические и азартные игры хорошо развивают мыслительную деятельность.
3. Школьники, играющие в компьютерные игры, хорошо овладевают и навыками работы на компьютере.
4. Чрезмерное увлечение компьютерными играми отрицательно влияет на успеваемость и психику ребенка.
5. Родителям следует строго контролировать время, проводимое учащимися за компьютером.

