Влияние детских игр на формирование личности ребенка.

Белокобыльская Т.П.,
воспитатель ГПД
филиала МОУ СОШ с. Каменка
в селе Еловатка

pptcloud.ru

Дети всегда во что-нибудь играли.

У любых детенышей (и человек не исключение) потребность в игре является такой же насущной, как потребность в пище, воде, сне и т.п. Играют котята с мышкой, играют выдрята в «царя горы», играют в логове волчата.

Дети, начиная с древнейших времен, всегда во что-нибудь играли. Игра для подрастающего поколения является основным способом познания мира и одновременно подготовкой к будущему исполнению своих социальных и поведенческих ролей.

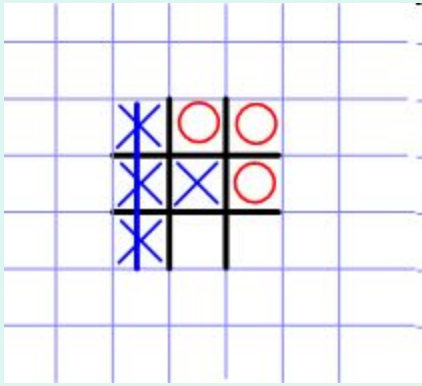
http://www.kis-brys.ru/p/300/l/0

Игры нашего двора

У каждого времени были свои игры

Серсо (катание обруча палкой с крючком),
бильбоке (ловля шарика на нитке кольцом),
буриме (сочинение стихов по заданным рифмам),
шарады – это дореволюционные развлечения
детей из приличных семей.
Для крестьянских и рабочих мальчиков – лапта,
бабки, чиж, городки, казаки-разбойники –
в основном, подвижные, спортивные игры.
Девочки всегда играли в классики, скакалки
особенно в куклы, дочки-матери, готовясь
к будущей женской роли.
В предвоенные и послевоенные году много
играли в войну, причем трудно было найти
желающих быть в игре фашистами, приходило
бросать жребий.

У каждого была любимая игрушка



- Мячи, домино, шашки-шахматы, лото были у каждого ребенка.
- Логическое мышление развивалось даже при игре в крестики-нолики.
- Развивающие игры, типа ботанического или зоологического лото, помогали легко запомнить названия растений и животных.
- Естественно, у детей были добрые детские книжки, были куклы, мишки, машинки, не очень много, но среди них была самая любимая игрушка, часто самодельная.

Элементарным было то, что мальчишка мог смастерить себе и самокат, и игрушечный пистолет, а девочка – сделать куклу из чего угодно – из тряпок, ниток, кукурузных початков и т.п.
Нередко они делали это с помощью или под руководством родителей или старших товарищей.

Чему учили нас игры?

Командные игры учили взаимовыручке, чувству локтя, дружбе. Настольные игры развивали смекалку, воображение.

Техников и инженеров растили игрушки типа конструкторов. В них были настоящие болты и гайки, ключи и отвертки. Можно было собрать машину, похожую на настоящую, а не пластмассового урода Лего.

Плюшевые игрушки помогали научиться доброте, заботе о «братьях наших меньших», ведь для малыша мягкая игрушка становилась живым существом.

Согласитесь, трудно любить игрушечного зайца сине-зеленого цвета с выпученными глазами, похожего на Кролика Роджера.

Из фантастических животных у нас были только Мурзилка и Чебурашка, добрые, пушистые, не склонные к убийству и насилию.

Игры прошлого забыты.

- **Пролетели годы. В последнее десятилетие в детских коллективах и в семьях милые и добрые игрушки прошлого заменяются на нечеловекообразных и антиобщественных трансформеров, тамагочи, покемонов, бакуганов, ферби...**

Что такое покемон?

Этого не знает никто, даже те, кто их придумал. А покемонов придумали японцы. Подозревают, что они прочитали книжку про чебурашку, зверушка Э. Успенского ни мышонок, ни лягушка, а что-то неземное, понравилась. Компания Нинтендо через месяц уже показывала более 250 версий Чебурашки, заполонив все телеканалы покемонами – карманными монстрами, обладающими огромной силой и массой экстраординарных способностей. Эти существа изначально создавались для проведения между ними показательных боев до победного конца.

- Покемоны бывают твердые, жидкие, газообразные, липкие, ядовитые, электрические, паровые, кирпичные и вообще невообразимые.

- Какими свойствами должно обладать некое существо, чтобы его можно было причислить к покемонам? Оно не должно существовать в живой природе. Например, обыкновенный зайчик покемоном не является. Но тот же зайчик ярко-желтого цвета, способный бить током уже называется покемоном Пикачу. Наши дети увлеклись покемонами и стали любить их просто как живых и всемогущих существ. Благо, хитрые японцы создали покемонов на любой вкус: для вечно воюющих мальчиков - боевых драконов и расчленителей с кинжалами, а для девочек - разнообразных полузайчиков и почти рыбок,
- С агрессией покемонов психологи связали рост детского насилия: привыкнув, что монстры косят друг друга бескровно, детвора отстреливает друзей в полной уверенности, что в запасе несколько жизней.

- «Я хочу убивать!» – признавался один семилетний покеманьяк. Психологи первые заметили вред этих карманных монстров. Например, высший совет Турции по радио и телевидению запретил показ фильма о покемонах в стране. Телевизионщики вынесли такое решение, посоветовавшись с медиками, которые всерьез считают, что карманные монстры не только опасны для здоровья, но и вызывают у детей «ложный героизм». Был случай, когда двое турецких подростков, подражая героям мультика, выпрыгнули из окна и поломали руки-ноги.

- Наконец, и у нас в России кто-то наверху спохватился и пикачу исчезли и с экранов, и из магазинов.
- Но бизнес не любит пустоты, и место покемонов сразу же заняли другие порождения зарубежной культуры, к примеру, бакуганы.
- **Bakugan Battle Brawlers** — приключенческое аниме, сделанное японскими студиями под руководством режиссёра Мицуо Хасимото. Первый показ сериала, состоящего из 52 серий, состоялся на японском телеканале TV Tokio в 2007 году.

- По мотивам аниме была произведена карточная игра *Bakugan*. Сюжет одной из первых игр: На американского подростка Дэна Кузо и других детей с неба посыпались волшебные карты с шарами. Дети собрали их и придумали стратегическую игру.
- В каждом шаре был монстр, который имеет и приобретает свои реальные рост и способности. В картах записаны способности и бонусы для монстров. Все это люди и назвали бакуганом. Бакуганы живут в галактике под названием Вестроя.

Существует много видов бакуганов-монстров с труднопроизносимыми именами (Драго, Шедоу Проув, Нурзак, Гидраноид, Бародиус и много других), порядок поединков между ними, условия выигрыша и проигрыша. Только описание имен и краткая характеристика главных бакуганов занимает 5 страниц мелким шрифтом в WIKIпедии.

Для игры в бакуганы нужны карты и игровые шарики, которые могут раскрываться, превращаясь в фантастических существ из параллельного мира.

Bakuganы

Что даст игра в бакуганов нашим детям?

- Страсть к накопительству и стяжательству? Стремление подражать монстрам?
- Отсутствие интереса к нормальным традиционным играм и игрушкам?
- Трудно представить отца или мать, которые интересуются бакуганами и играют вместе с детьми. А вот в домино раньше играли, и всем было интересно.
- К сожалению, родителям сейчас хочется, чтобы у ребенка были такие игры, которые займут его полностью и он не будет мешать взрослым.
- Поэтому в детскую жизнь вошли **компьютерные игры**, как самый распространенный вариант детского отдыха. Каждый год появляются новые и Новые игрушки, от которых просто невозможно отказаться: Мортал комбат, Зомби, Сталкеры, Counter Strike, GTA

- Большинство родителей, покупая малышу трансформера или Барби, а подросшему школьнику игровую приставку к телевизору, или компьютер, модные диски с играми, не задумывается о том, что игрушка может навредить душе ребенка, стать врагом семьи, приучит человека не жить, а играть в жизнь.
- Игрушки и игры на наших глазах с каждым годом становятся все более недобрыми, агрессивными, учат идти вперед по трупам врагов, брать от жизни все.
- Мало этого, на наших глазах создается мир, в котором не обязательна реальность. Люди привыкли жить в виртуальном мире. Взрослые стали играть — и на TV, и на работе, и дома.
- Они соперничают с детьми из-за того, чья очередь играть в очередную «стрелялку», часы проводят за монитором, а их дети смотрят, как папа «понарошку» убивает врагов или давит пешеходов.
- Матери по ночам вместо отдыха сидят в социальных сетях типа «Одноклассников». Ограничив общение с собственными детьми, они переписываются с незнакомыми людьми по всему миру, выплескивая наружу свои эмоции и семейные секреты.

Чем опасны компьютерные игры и могут ли они быть полезными?

- Самая главная опасность, которую представляют компьютерные игры – это **возникновение игровой зависимости**. Это настоящее отклонение психики, требующее помощи врача и поддержки родных и близких.

  Человек, поддавшийся зависимости от компьютерных игр, буквально живет в виртуальной реальности, лишь изредка возвращаясь в обычную жизнь.
- Особенно ощутим вред компьютерных игр для детей и подростков. Их неокрепшая психика за считанные дни поддается отрицательному влиянию игр, и перед родителями остро становится проблема того, как оторвать ребенка от компьютера

Самые вредные компьютерные забавы

- Особую опасность компьютерных игр для детей и взрослых представляют различные стрелялки, бродилки, леталки и гонки.
  Чем опасны компьютерные игры-стрелялки? Это самый неприемлемый вид игр, поскольку игровая зависимость, вызванная ими, сопровождается агрессивностью, озлобленностью.
- И немудрено – часами отстреливая людей в виртуальном мире, вряд ли станешь добрым человеком.
  Вредны также бродилки, леталки и гонки, которые хоть и не характеризуются агрессией, но требуют повышенного внимания, затягивают, от них сложно оторваться. Абсолютно невозможно для геймера нажать на паузу во время очередной гонки или прохождения лабиринта, надо пройти этап или миссию до победного конца, не отвлекаясь ни на что.
- И, конечно, опасными являются компьютерные игры онлайн, из-за постоянной нехватки денег для оплаты игровых услуг подростки идут на воровство, обман.

Жить или играть?

Постоянное сидение за компьютером может вызвать негативные последствия: ухудшится зрение, возникнут проблемы с лишним весом и опорно-двигательным аппаратом, затекание кистей рук, появляется гиподинамия.

У детей развиваются неврозы, ночные страхи.
В семье появляется повод для постоянных конфликтов родителей и детей.

Время, потраченное на игры, отнимается у прогулок, спорта, отрывается от чтения, приготовления уроков. Беднеет внутренний мир человека. Он начинает жить в виртуальном пространстве.

Нет худа без добра?

Такие «игрушки» как стратегии признаны большинством психологов не только не вредными, но даже полезными! Характер их предусматривает выбор верной стратегии и тактики ведения действий, то есть самого настоящего интеллекта, мозгов игрока. Кто не верит – попробуйте сами поиграть хотя бы в мирную «Civilization» или «Sim sity». Но многие из «стратежек» – военные, и подразумевают насилие, а это уже вредно молодой психики. Или шахматный турнир с компьютером. Пользы от него гораздо больше, чем вреда.

Доказано, что у игроков выше скорость обработки визуальной информации, быстрее реакция и т. п..

Во всём нужно следовать принципам здравого смысла. Если перегибать палку, то **польза компьютерных игр будет приносить вред** по причине долгого сидения у монитора.

Запреты – причина конфликтов.

Прямая обязанность педагогов, родителей – не спорить, не конкурировать с ребенком, не запрещать ему взаимодействовать с компьютером, тем самым вызвав обиду и агрессию, а подобрать наиболее оптимальные для него варианты компьютерных игр, составить рациональный план занятий по ним, позволить играть во «вредные» стрелялки определенное время, стимулировать ребенка к активному здоровому отдыху.

Жизнь так прекрасна и разнообразна – было бы так глупо провести всю ее, сидя перед экраном монитора.

Как обстоит дело в мире игр и игрушек, можно увидеть из ответов анкеты. Опрошено 9 мальчиков, 3 девочки. (9-11 лет, 3-5 классы).

Есть компьютер у 7 ребят

В мире игр и игрушек

Какие игры ты любишь?	Футбол, прятки, коньки, снежки, шашки…
Какие игрушки у тебя есть?	Машинки, заяц, мишка, лиса, собачка, бакуганы, лего…
Твоя любимая игрушка	Слон, заяц, собачка, трансформер, машинка, джип с пультом, бакуган…
Сколько у тебя бакуганов?	От 6 до 25 штук
Когда ты начал в них играть?	В 7-9 лет
Напиши несколько имен бакуганов.	11 имен
Напиши несколько имен из русской истории.	7 имен (Петр I, Екатерина II, Сталин, Кутузов, Вещий Олег, Иван Грозный, Пушкин)
Сколько времени ты проводишь за компьютером?	От 30 мин до 4 часов.
Какие компьютерные игры любишь?	10 игр (гонки, охота, рыбалка, ферма …)
Вредны ли компьютерные игры? Да Нет Если долго, то вредны	6 3 2, «стрелялки» вредны – 1

Значение игр в современном мире кардинально изменилось. Это необходимо учитывать воспитателю.

Из любимых игр названы, в основном, уличные, подвижные.
Те, у кого нет компьютера, называют больше домашних игрушек и игр, даже шашки.
У троих, имеющих компьютер, нет любимых игрушек и игр, кроме компьютерных.
У девочек – игрушки-зверушки, есть у них и куклы (в основном, типа Барби), но их в числе любимых не назвал никто. Компьютеров у девочек пока нет.
Бакуганов нет у девочек и у мальчика из малообеспеченной семьи.
На игровых занятиях в компьютерном классе девочки играют в игры с Барби, где надо наряжаться, танцевать, мальчики в гонки, Farm simulator, и те и другие с удовольствием стреляют кур, воюют с зомби, на «ферме» выращивают кур, страусов, продают мясо и яйца. То есть, растет довольно агрессивная и конкурентоспособная личность.

- А ведь игра –это процесс, как правило, коллективный. Ребенок редко играет в игрушки сам с собой, чаще дети играют с другими детьми или со взрослыми. И назначение этих игр разное.
- В играх со сверстниками ребенок оттачивает полученные знания и практические навыки, учится общаться в команде, соревноваться.
- Игры со взрослыми несут познавательный характер, развивающее значение, поскольку именно у взрослых ребенок учится в первую очередь.
- Взрослые вполне могут помочь ребенку выбрать те или иные игры (помочь, а не навязывать), обсудить, во что и как он играл с другими детьми (обсудить, а не допрашивать), а то и самим подключиться к его любимым играм и стать для ребенка единомышленником - а не надсмотрщиком. В таком случае ребенок будет гораздо устойчивее даже к тем играм, которые считаются вредными - по крайней мере, он не будет на них задерживаться и научится их отвергать.
- И вообще у него не будет нужды отгораживаться какими бы то ни было играми от реальной жизни, если у него как минимум в семье есть друзья, и благодаря этому он умеет ставить в жизни цели и стремится их реализовать - поначалу пусть даже с помощью игры.

Во всём виноваты игры?

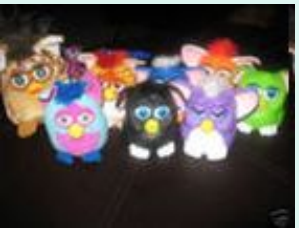
- Детские игры - только лишь инструмент, средство развития ребенка, а никак не причина того, что ребенок развивается не так, как хотелось бы родителям.

Влияние, оказываемое на детскую психику и развитие личности ребенка той или иной игрой, зависит даже не столько от самой игры, сколько от тех взрослых, с кем рядом ребенок осваивает эту игру

От родителей и педагогов зависит, с кем, во что и как играет ребенок, только они могут защитить ребенка от покемонов и бакуганов, научить его добрым и полезным играм.

«Furby»- популярная интерактивная игрушка конца 90-х годов.

- Ферби - интерактивный домашний питомец. Пушистое и глазастое, требующее внимания создание. Они слышат, засекают движение, различают тьму и свет. Чувствуют прикосновение и смеются, когда их щекочут. Они даже поддаются обучению, лопочут на «фербячьем» языке.
- В первые годы продажи ферби перед рождеством родители просто-таки дрались за них у полок магазинов (и не ясно, кому ферби был нужен больше: их детям или всё-таки им самим), спорили и ругались. Когда драться стало не за что - толпами пошли на вторичный рынок, где стоимость ферби стала достигать нескольких сотен $ (против 35 $)



Сейчас появились еще более совершенные, дорогие игрушки-ферби, но, к счастью, у нас они пока не распространены.

Спасибо за внимание.

В презентации использованы материалы:

- http://gboy6vklass.ucoz.ru/publ/vred_i_polza_kompjuternykh_igr/1-1-0-6
- http://yandex.ru/yandsearch?text=картинки
- http://www.kis-brys.ru/p/300/l/0
- Википедия
- Фотографии: Степанова Т.С., Белокобыльская Т.П.