Section 3. Pedagogy

Mnatsakanyan Svetlana Viktorovna,
postgraduate student
of the Department of Pedagogy
and Pedagogical Technologies
Karachay-Cherkess State University
named after U. D. Alieva, Karachaevsk

"POSITIVE AND NEGATIVE ASPECTS OF THE USE OF COMPUTER GAMES IN THE EDUCATIONAL PROCESS"

Abstract. This article analyzes the advantages and disadvantages of using computer games in preschool and school education and also in raising a child. The author of the study conclude that computer games have a number of advantages over traditional games. These include increased interactivity, dynamism and didactics.

However, they also have significant drawbacks. These include the development of a strong limited worldview in the child, the negative psychological impact on the child, the reduction in the necessary interpersonal communication for socialization, and the decrease in the importance of intergenerational communication.

Educators and psychologists, teachers and adults should monitor children's computer game habits to mitigate any negative effects. This is because games can have a "significant impact" on a child's life and education.

Keywords: preschool education, school education, computer games, traditional games.

Мнацаканян Светлана Викторовна,
аспирант кафедры педагогики и педагогических технологий
Карачаево-Черкесский государственный университет
имени У.Д. Алиева, г. Карачаевск

«ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ И ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ»

Аннотация. В данной статье анализируются достоинства и недостатки применения компьютерных игр в дошкольном и школьном образовательном процессе. Автор исследования приходят к выводу, что компьютерные игры имеют ряд преимуществ перед традиционными играми. К ним относятся повышенная интерактивность, динамичность и дидактичность.

Однако, они имеют и существенные недостатки. К ним относятся развитие у ребенка сильного ограниченного мировоззрения, негативное психологическое воздействие на ребенка, сокращение необходимого межличностного общения для социализации и снижение важности межпоколенческого общения.

Педагоги и психологи, учителя и взрослые должны следить за привычками детей к компьютерным играм, чтобы смягчить любые негативные последствия. Это связано с тем, что игры могут нанести «существенный отпечаток» на жизнь и образование ребенка.

Ключевые слова: дошкольное образование, школьное образование, компьютерные игры, традиционные игры.

На сегодняшний день, в условиях развития информационного общества культура социума подвергается изменениям.

Меняются технологии, которые требуют трансформации механизмов социализации личности.

Новые технологии создают новые социальные отношения. Внедрение информационных технологий, во все области, снижает потребность людей в личном общении. Цифровизация революционизирует мир. Это резко меняет основные социальные структуры и требует более глубокого понимания того, как приспосабливаться к постоянно меняющимся социальным нормам. Новые поколения людей должны освоить этот процесс, чтобы процветать в цифровом обществе.

Можно отметить, что человек, как не только социальное, но и биологическое существо, хорошо адаптирован к традиционным формам социализации, к одному из которых и относится игра как ведущая форм деятельности ребенка.

Цифровизация образования приводит к необходимости дополнения традиционных игр играми компьютерными. Возникает противоречие между данными формами, результаты разрешения которого скажутся на физическом и психическом здоровье будущих поколений. Чтобы принять необходимые меры во избежание возникновения негативных последствий информационной социализации детей (дошкольного и школьного возраста), необходимо проводить исследования и мониторинги игровой деятельности детей за компьютером.

Игра является неотъемлемым атрибутом социализации личности на всех ее этапах. Благодаря различным формам данного субъекта, ребенок, в любом возрастном промежутке, повышает ее уровень.

Игра, как социальное явление имеет становление в духовной культуре народа. Как часть культуры, впитывает в себя специфику и особенности эпохи, культуры этноса, в рамках которого она зарождается и развивается.

Современные точки зрения на природу игры позволяют взглянуть на данный феномен несколько иначе. Например, В. В. Костецкий отмечает: «История культуры и история игры имеют разную хронологию», что игра как явление не свойственна ранним цивилизациям, в которых образ жизни не позволял выделять время для нее. Игра есть продукт развития цивилизации, и содержание игр меняется вместе с изменениями культуры, сохраняя определенные традиции.

Для понимания основных философских, психолого-педагогических и других понятий игровой деятельности и игры человека необходимо оценить, какие понятия используются в современных методах воспитания и обучения. Скорее, к ним относятся игры как метод обучения и воспитания детей. В дополнение к этому, дети используют свое время, играя, чтобы узнать о культуре, творчестве, выстроить модели поведения, развить навыки самооценки и самооценки и другие важные понятия.

Игры также помогают детям дошкольного возраста, адаптироваться к социальным условиям, активизировать свое сознание посредством творчества и развивать другие важные навыки, которые они могут использовать в своей будущей жизни.

Новые игры появляются по мере неформального развития новых культурных явлений. Это приводит к изменениям в том, как люди общаются друг с другом. Новые правила жизни и игры вытекают из информационной культуры и становятся определяющей чертой ее социальной структуры.

Существуют различные точки зрения ученых на все более популярные компьютерные игры. Эти игры нравятся как маленьким детям, так и взрослым, что делает их неотъемлемой частью информационного века.

Многие исследования подтверждают положительное влияние компьютерных игр на развитие личностных способностей

детей. В частности, эти исследования демонстрируют, как компьютерные игры помогают детям развивать логическое и математическое мышление.

Разработчики компьютерных игр помогают дошкольникам улучшить свои коммуникативные и когнитивные навыки, используя свои игры, пока они работают над визуально-образным мышлением.

Также, они являются наиболее привлекательными, динамичными, интерактивными дидактическими средствами, нежели привычные материальные средства обучения.

В дошкольном образовании можно встретить обширное применение компьютерных игр. С их помощью, ребенок познает мир, исследует что-то новое. Далее, дошкольник повышает свою готовность к будущему обучению, улучшает речь, развивает ее компоненты (например, грамматику), разрабатывает сосредоточенность, творческий аспект, самостоятельность и сотрудничество со взрослыми. Еще, они вызывают изначально большой интерес, своим многообразием и яркими красками.

Их основная суть в образовательном процессе в том, чтобы ребенок смог самостоятельно отыскать варианты и способы решения задач, которые стоят перед ним. В отличии от других методов обучения, компьютерные игры развивают еще и воображение, потенциал, имеющийся у ребенка.

Для педагогов – это оптимизация процесса обучения, эффективность любой деятельности. Целесообразность и продуктивность очевидны.

Можно отметить, что проводимые исследователями педагогические экспертизы и анализы компьютерных игр демонстрируют, что далеко не все игры, предназначенные для развития детей дошкольного возраста, можно применять как дидактическое или методическое средство. В частности, называются такие

недостатки некоторых из них, как несоответствие методикам образовательных программ, низкое качество самой игры, несоответствие возрастным особенностям ребенка. Однако такие недостатки могут выявить только специалисты. Но, компьютерные игры становятся сегодня объектом воспитания не только в дошкольной организации, но и в семье.

Деятельность в компьютерных играх, может оказать положительное или отрицательное влияние на психику ребенка. Также, рассматриваемые игры привлекательны и изменчивы, что приводит к тому, что у ребенка развивается нездоровая привязанность к ним.

Необходимо заметить, что детей трудно отвлечь от настольных игр, игр на улице или пребывания в компании сверстников, когда они весело проводят время.

Многие исследователи считают компьютерные игры вредными для психики ребенка школьного возраста. Это беспокойство связано с опасными сценами в игре, которые вызывают у ребенка тревогу и страх.

В образовательном процессе школьников, компьютерные игры имеют достаточно серьезное значение. Обычно, они имеют правильную структуру, целевое назначение, а опыт и знания, приобретенные благодаря им, хорошо применимы на практике. Именно эти характеристики имеют отличительную особенность компьютерных игр, применяемых в учебных процессах, от остальных.

Компьютерные игры, применяемые в образовательном аспекте, также имеют мотивацию, социальную направленность. Рациональное применение оказывает только положительную динамику. Например, симулирование виртуальной реальности (виртуальная лаборатория для уроков химии/биологии). Благодаря описанному применению в образовании, школьники с пользой проведут время и повысят свой кругозор.

Можно отметить, что, работая с указанными играми, ребенок совершает действия, которые «легко исправить» и они не наносят вред окружающей среде.

Сравнение традиционных игр и компьютерных игр часто приводит к схожим сюжетным линиям. Это, к сожалению, приучает детей к «нездоровым отношениям» и распространяется на их повседневную жизнь. Взрослые дети участвуют в коллективных дворовых играх с симуляцией насилия. Например, военные игры. Участники разыгрывают примерные сюжеты и изображают насилие посредством захвата, допросов и пыток.

Не секрет, что дети, заигрываясь, могут переходить черту дозволенного поведения. Кроме того, общение разновозрастных детей в одной компании способствует не всегда тому, что ребенок перенимает только положительные нормы поведения и ценности.

В наш век инновационных технологий сложно представить свою жизнь без компьютеров, телефонов, игровых приставок и тому подобному. Эти вещи есть у многих, и сейчас бывает, что они служат не только для работы, но и для развлечений, а игра на компьютере – их особый вид.

Некоторые игры помогают в жизни, уча и развивая разные качества, однако, таких мало. К тому же, часто случается, что чрезмерное время, проведённое за играми, вызывает не просто зависимость, но и психические расстройства или даже различные болезни.

Благодаря компьютерным играм, можно развить скорость реакции, внимательность и мелкую моторику у детей любого возраста. Однако такой эффект может быть не от всех игр – к сожалению, многие игры приносят только отрицательные моменты в воспитании ребенка.

Рассматривая уже детей школьного возраста и уровень их игр, отмечаем, что в них часто встречается пропаганда курения, алкоголизма, наркомании, насилия и даже жестокости,

в дополнение, они вызывают психическую зависимость и нервные срывы. Также портится зрение, а при игре по ночам сбивается биологический режим. После длительного провождения за компьютером часто бывает сильная усталость, появляется повышенная раздражительность, увеличивается рассеянность, а порой могут возникнуть даже галлюцинации.

Вдобавок к этому, ребенок также начинает неосознанно имитировать поведение компьютерного персонажа.

Игры требуют много времени, и с этим связано отсутствие оперативного общения, оторванность от общества и даже замедление интеллектуального развития, поэтому могут начать развиваться комплексы.

В целом, развитие зависимости от компьютерных игр является серьезным психическим расстройством, которое наряду с прочими аналогичными заболеваниями требует лечения и наблюдения у врача. Люди, у которых оно есть, проводят гораздо больше времени в виртуальном мире, чем в реальном мире. К сожалению, и дети, и взрослые могут стать зависимыми.

Сравнивая возможные негативные последствия традиционных и компьютерных игр, следует отметить, что разницу можно видеть по нескольким направлениям.

Для начала, развивающая роль игры. Компьютерные игры превосходят в данном плане традиционные по дидактическим возможностям. Однако при этом, следует строго учитывать психолого-педагогические особенности применения компьютерных игр относительно возрастных особенностей ребенка.

Далее, коммуникативная роль игры. Здесь компьютерные игры предоставляют широкие возможности для моделирования социальных взаимодействий, которыми должны овладеть дошкольники. Однако, их серьезный недостаток в том, что они не учат живому общению между реальными субъектами.

Дети привыкают к моделям отношений, а не к их реальной актуализации.

Отмечаем и мировоззренческую роль игры. Формируют мировоззрение и компьютерные, и традиционные игры. Но у компьютерных игр имеется явное преимущество – они более доступны в современном мире, нежели игры со сверстниками.

Компьютерные игры требуют серьезной экспертизы со стороны психологов и педагогов, прочих специалистов. Традиционные игры проверены временем, но также требуют контроля участия в них детей со стороны взрослых. Компьютерные игры невозможно исключить из социализации детей. Чтобы она проходила без негативных последствий, необходим постоянный контроль со стороны взрослых субъектов социализации.

Список литературы:

1. Васина Ю. М., Кокорева О. И. Развитие наглядно-образного мышления у детей старшего дошкольного возраста в развивающих компьютерных играх // Перспективы психологической науки и практики. Сборник статей Международной научно-практической конференции. 2017.– С. 544–547.
2. Долженкова И. В. Виды игр. Влияние игры на воспитание дошкольника // Молодой ученый.– № 22(312). 2020.– С. 523–525.
3. Иванова Д. А. Влияние компьютерных игр на психику ребенка дошкольного возраста // Актуальные проблемы социогуманитарного образования. Сборник статей. Научные редакторы Т. С. Дорохова, Е. В. Донгаузер.– Екатеринбург, 2017.– С. 98–102.
4. Костецкий В. В. Анти-Хейзинга: другая философия игры // Вопросы философии.– № 2. 2020.– С. 196-204.
5. Грязнова Е. В., Самохвалова Н. В., Сухарева Н. Б. Компьютерные игры в развитии дошкольников: достоинства

и недостатки // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования.– № 7 (49). 2020.– С. 205–211.