

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 67 г. Пензы

Влияние компьютерных игр и мультфильмов на поведение ребенка



(занятие в рамках единого дня родительских собраний
«Родительский всеобуч»)

5.12.17г



Около 80%
школьников,
буквально,

теряют голову
от компьютерных
игр,
причем больше
половины детей
знакомы с ними с 3-
4 летнего возраста.

ЗАВИСИМОСТЬ ОТ СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Главным образом выражается в двух основных формах:

- интернет - зависимость
- чрезмерная увлеченность компьютерными играми.

Общими чертами компьютерной зависимости является характерный ряд психологических и физических симптомов, тесно связанных между собой:

Психологические симптомы:

- хорошее самочувствие или эйфория за компьютером;
- невозможность остановиться;
- увеличение количества времени, проводимого за компьютером;
- пренебрежение семьей и друзьями;
- ощущения пустоты, депрессии, раздражения не за компьютером;
- ложь членам семьи о своей деятельности;
- проблемы с работой или учебой.

Физические симптомы:

- сухость в глазах;
- головные боли по типу мигрени;
- боли в спине;
- нерегулярное питание, пропуск приемов пищи;
- пренебрежение личной гигиеной;
- расстройства сна, изменение режима сна.



Причины компьютерной зависимости:

- недостаток общения со сверстниками и значимыми для ребенка людьми;
- недостаток внимания со стороны родителей;
- неуверенность в себе и своих силах, застенчивость, комплексы и трудности в общении;
- склонность подростков к быстрому «впитыванию» всего нового, интересного;
- желание ребенка быть «как все его сверстники», следовать за их увлечениями, не отставать;
- отсутствие у ребенка увлечений или хобби, любых других привязанностей, не связанных с компьютером.

В КАКИЕ ИГРЫ ИГРАЮТ НАШИ ДЕТИ?

Условно всю совокупность игр можно разбить на несколько основных видов. Наиболее распространенными видами являются **3D Action** (обычно это всевозможные "бродилки", "мочилки", "леталки", "гонки") и **Logic** ("аркады", "квесты", "стратегии").



На научной конференции в Голландии, посвященной компьютерным играм, ученые отметили, что у геймеров наблюдается повышенная активность в тех же зонах мозга, что у наркоманов и алкоголиков.

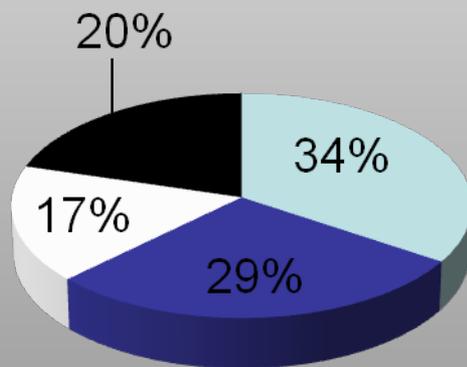
Сколько времени тратишь на игру в компьютер?

■ до 1 часа

■ 1-3 часов

■ практически
все
свободное
время

■ не пользуюсь
или не имею
компьютер



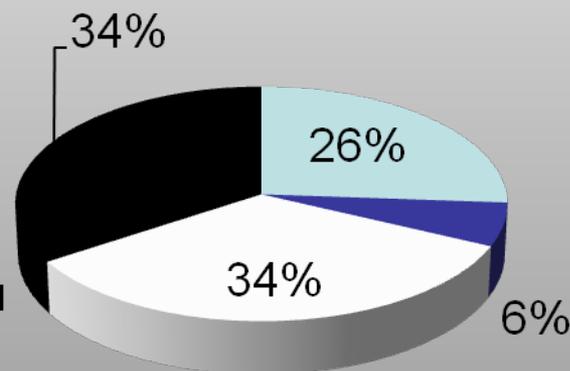
Для чего нужен компьютер?

■ игры

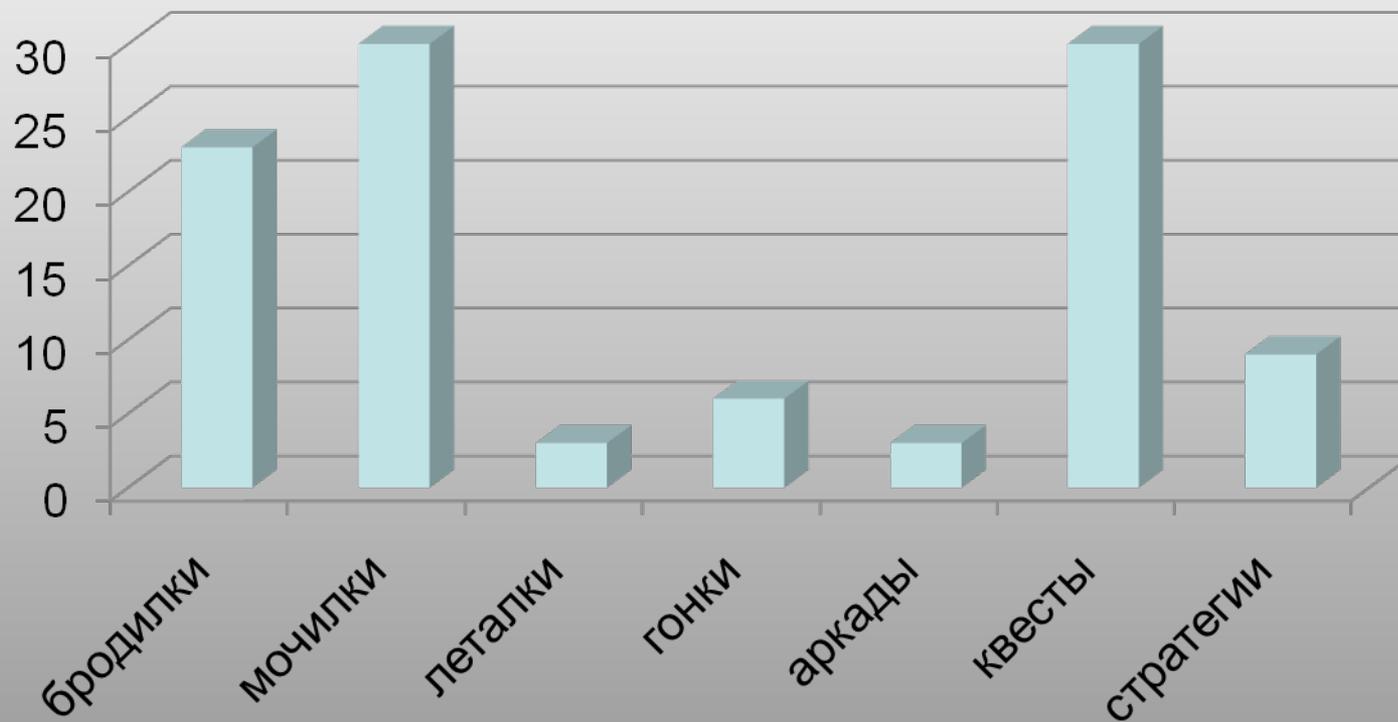
■ просмотр
мультиков и
фильмов

■ общение

■ познавател
ьное
развитие



Предпочтительные игры



На вопрос «У тебя есть игры на телефоне?»

90% ответили положительно;

3% сказали, что у них нет телефона;

7% ответили отрицательно.

Дэвид Гроссман, автор книги «Не учите наших детей убивать», говорит, что:

«Ребенок за игрой - стрелялкой ничем не отличается от пилота за авиасимулятором: все, что в них в ЭТОТ МОМЕНТ «закачивается», потом будет воспроизведено автоматически. Мы учим детей убивать, подкрепляя убийство чувством удовольствия и призами! А еще учим ликовать и потешаться при виде реалистично изображенных смертей и человеческих страданий».



Способ избавления от Интернет-зависимости - это приобретение другой "зависимости"

любовь к здоровому образу жизни



общение с живой природой



увлечение прикладным творчеством



КВИЛЛ
ИНГ



ОРИГАМИ

Роль мультфильмов в жизни детей

Внутренний мир ребенка еще только складывается, и роль в его формировании играет все, что он получает от взрослого: игры, сказки, совместные занятия, в том числе и мультфильмы. Они не только времяпрепровождение, но и средство воспитания. Чтобы успеть переделать всю домашнюю работу или немного отдохнуть, родители часто включают мультфильмы своим малышам.

Пока ребенок с наслаждением смотрит очередной мультфильм, взрослые не задумываются о том, что таким образом дети привыкают к просмотру мультфильмов и очень скоро их уже невозможно оторвать от просмотра бесконечных сериалов.

Мультфильмы заменяют детям книги, общение с детьми и родителями, прогулки.



Однозначно сказать «можно или нельзя смотреть детям мультфильмы» невозможно. Есть много прекрасных развивающих и воспитывающих мультфильмов и фильмов для детей, а есть и как раз, наоборот, вредящие.



Советские мультфильмы

Советские мультфильмы не штамповались массово и присутствовали на экране в единичных количествах, от этого и качество их выигрывало.

Хороши они тем, что в них отражается нормальная для ребенка картина мира. Отрицательный персонаж легко перевоспитывается. И оказывается, что он такой злобный только потому, что с ним никто не дружил, не любил, никто ему не сочувствовал. Очень важно, что злой персонаж подавался в юмористичной форме, что смягчает его отрицательную сущность. Поэтому эти мультфильмы полезны детям, они учат правильному поведению: как заводить дружбу, как быть хорошим товарищем, как помогать другим.

Никто не будет отрицать, что советские мультфильмы про Карлсона, Винни Пуха, Крокодила Гену и Чебурашку, Дядю Федора и подобные учат прекрасному и доброму.



Признаки «правильных» мультфильмов:

1. Не содержат насилия.
2. В основе лежат счастливые радостные события, а не войны и хаос.
3. Человеческие образы передают дружелюбие, сострадание, естественность, уважение к старшим и Матушке-природе.
4. Имеют спокойный, положительный конец.



Зарубежные мультфильмы

Мир, в котором происходят события зарубежного мультипликационного фильма, безнадежно лежит во зле. И только крупицы добра в виде каких-нибудь черепашек-ниндзя стараются со злом сразиться. И зло, как правило, уничтожается физически, что абсолютно не привычно для нашего образа действия в сказках, где со злом старались бороться другими способами: его пытались перехитрить или уговорить.

Почти во всех этих мультфильмах присутствует конфликт, драка, сражение, перестрелка, убийство, то есть, элементы агрессивного поведения и насилия.



Признаки «неправильных» зарубежных мультфильмов:

1. Герои мультфильмов агрессивные и жестокие. Ребенок увидевшие сцены насилия воспринимает как нормы. Последствием просмотра может стать проявление жестокости, безжалостности ребенком в реальной жизни.
2. Мультфильмы про вредных детей и хулиганов, также же отрицательно влияют, так как часто они являются главными героями и остаются безнаказанными.
3. Сцены, где, например, главные герои падают с огромной высоты, а упав, дальше бегут, так же вредны и опасны для здоровья. Ребенок не понимает, что так быть не может, а подражать всему уже умеет.
4. Уродливые и страшные герои.
5. Герои мультфильмов только развлекаются. Никакой созидательной и полезной деятельности, в отличии от советских мультфильмов.



Пример

Например, разберем, казалось бы безобидный и всем известный «Том и Джерри».

Кот Том гоняется за мышонком Джерри, выбирая самые изощренные методы уничтожения бедного мышонка. А мышонок тем временем также пытается отомстить не менее бедному коту. И наверняка, ребенок будет делать тоже самое, что делают эти два веселых и милых героя.

Раз родители дали смотреть этот веселый мультфильм, значит, здесь нет ничего плохого. Значит можно бить и шутить над теми, кто слабее.



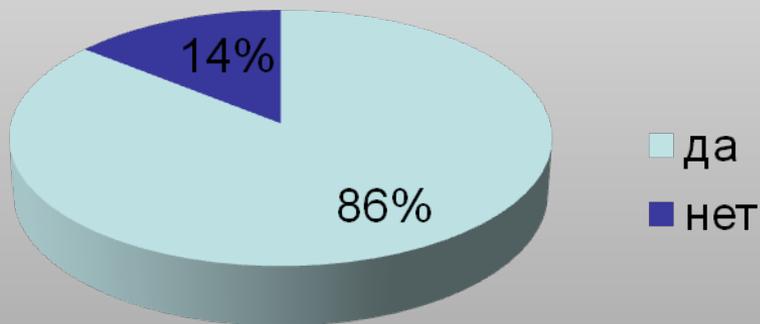
«Правильные» зарубежные мультфильмы



мультифильмы



Любишь смотреть мультфильмы?

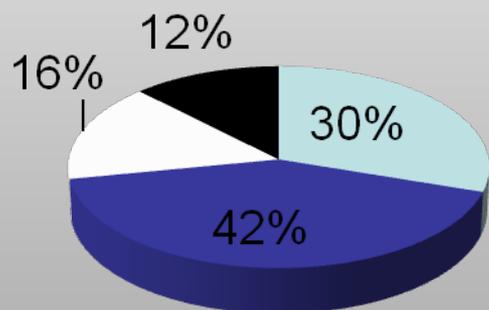


Сколько времени тратишь на просмотр ТВ?



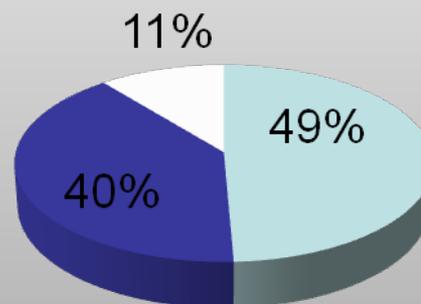
Предпочтения в мультфильмах

- Добро побеждает зло
- Веселые и забавные
- Познавательные
- Другие



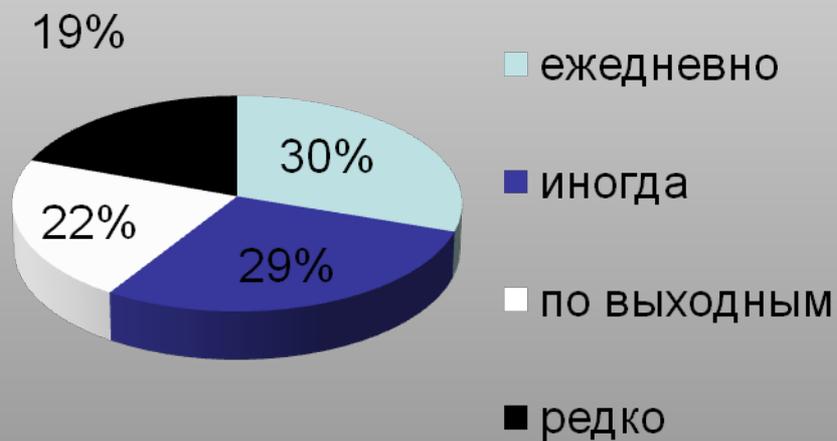
Какие мультики тебе больше всего нравятся?

- Русские
- Зарубежные
- Все

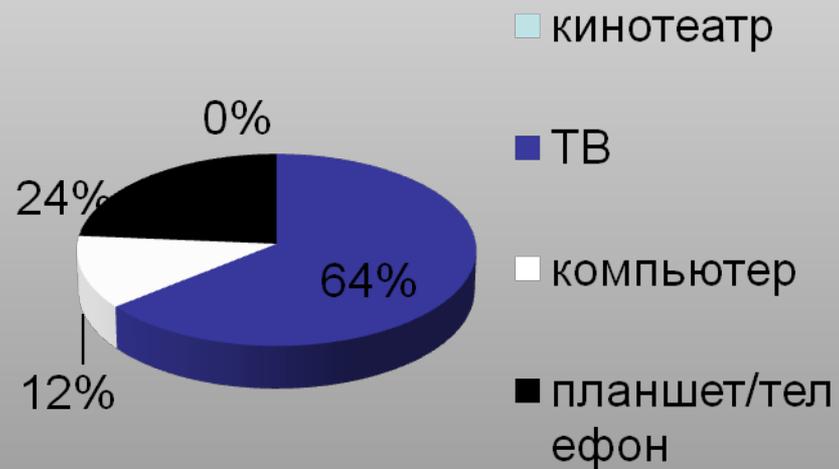


Под другими были выделены: страшилки, семейные комедии, боевики и телепередачи 16+

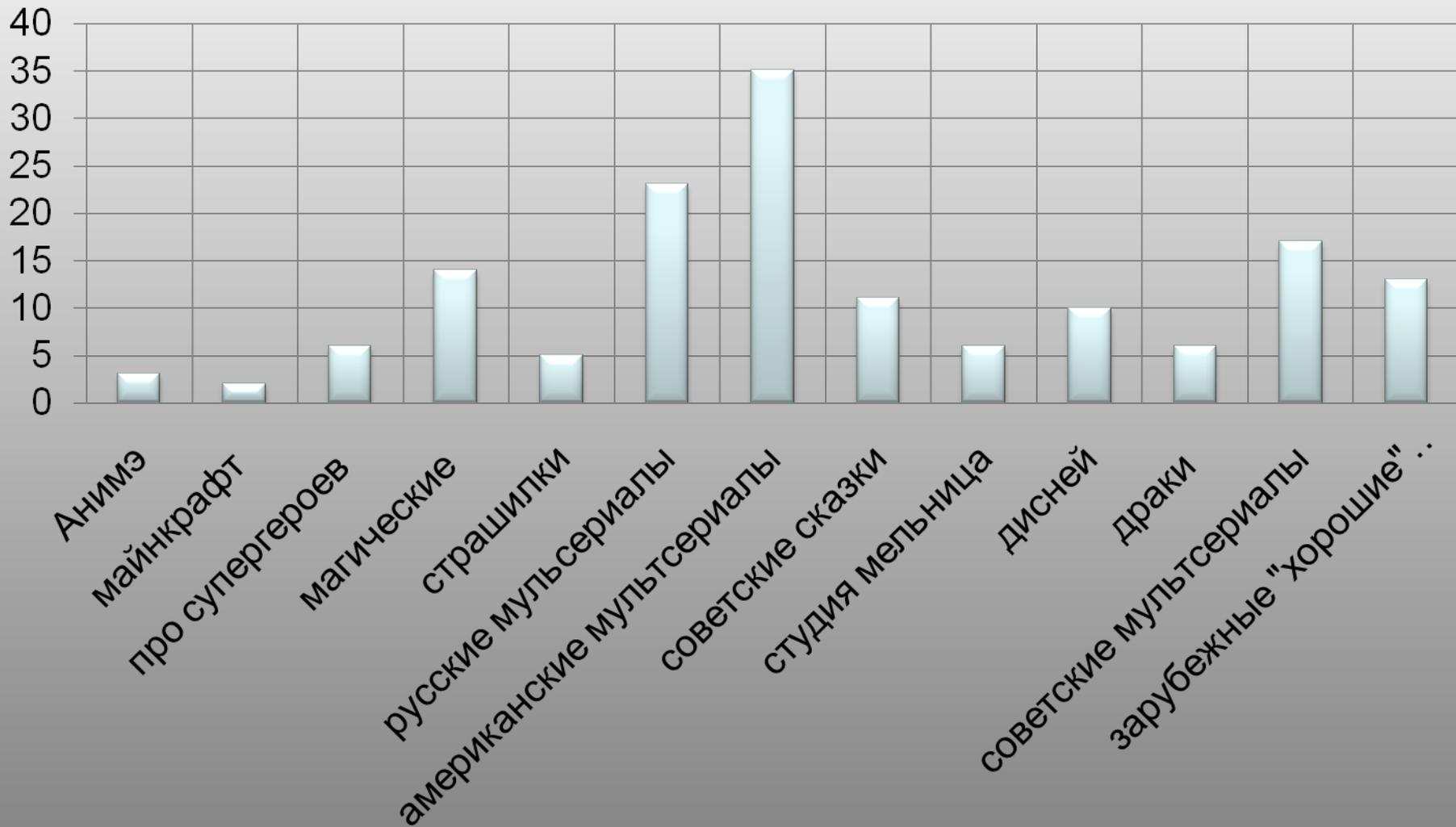
Частота просмотра мультфильмов?



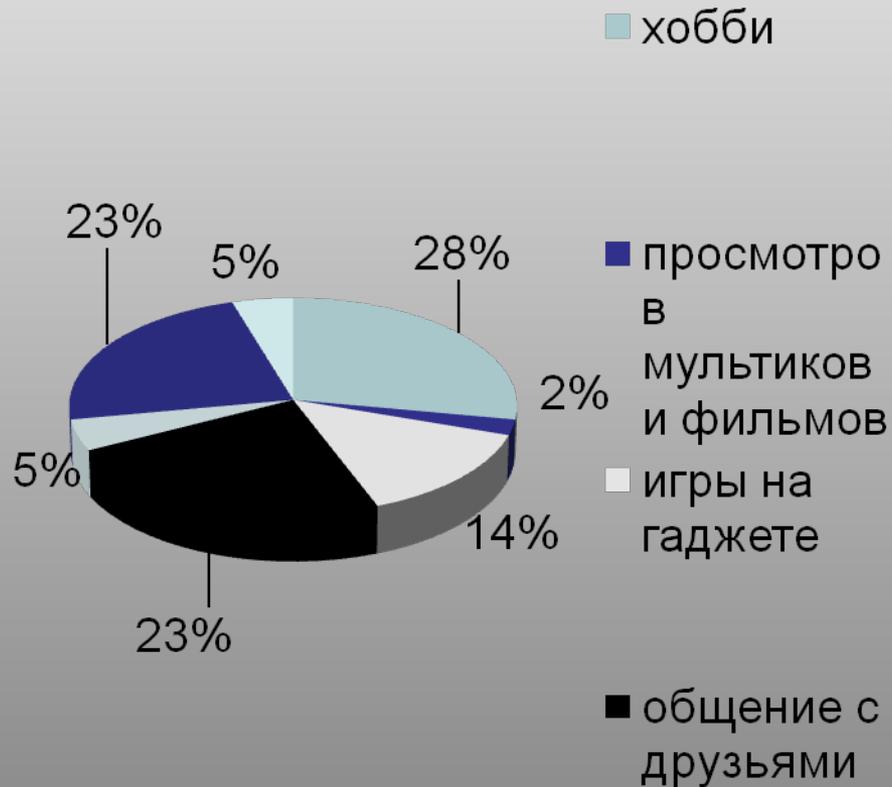
Где ты смотришь мультфильмы?



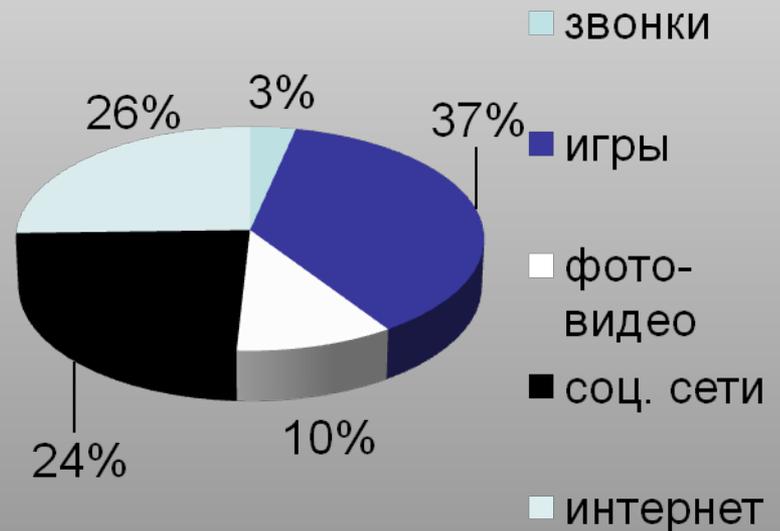
Какие мультфильмы любят смотреть наши дети?



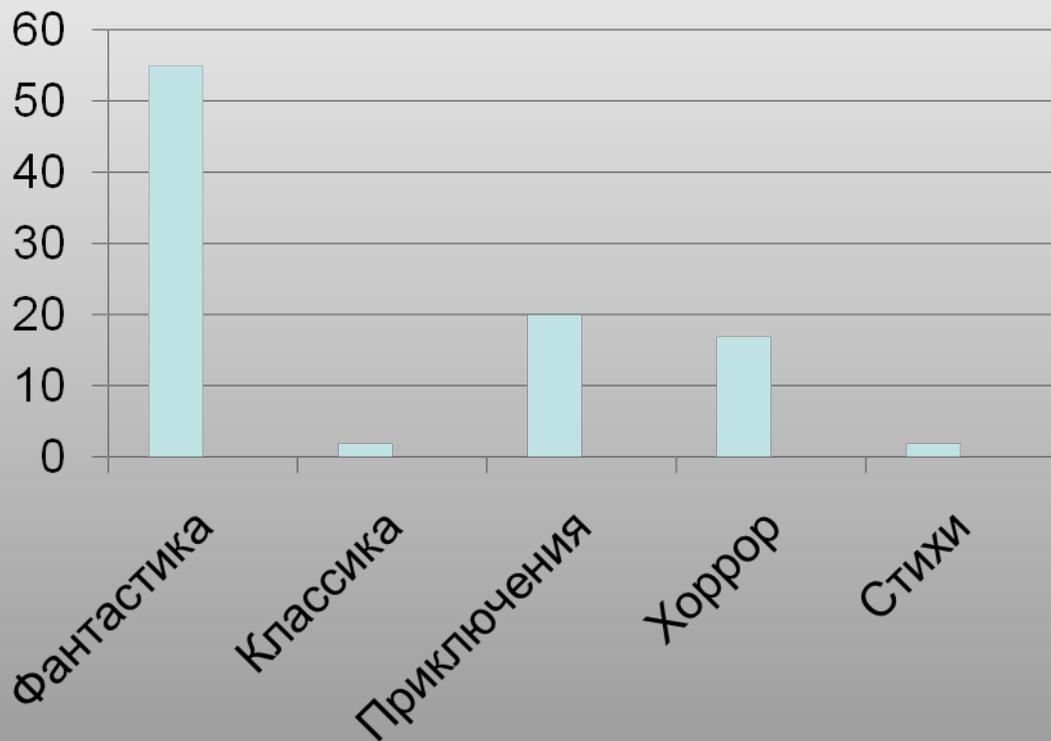
Свободное времяпрепровождение



Для чего ты чаще используешь телефон?



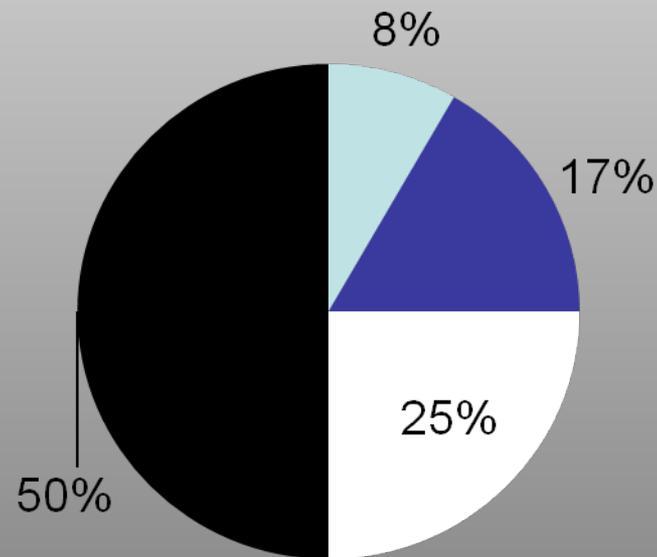
Какие книги читают?



19% из всех опрошенных читают книги
81% читают лишь по школьной
программе

Как давно прочитал последнюю книгу?

- на этой неделе
- месяц назад
- год назад
- только по учебе



Влияние мультфильмов на психику детей:

Эффективное средство воспитания ребенка.

- Формируют первичные представления о добре и зле, эталоны хорошего и плохого поведения.
- Возможность научиться позитивно воспринимать себя, справляться со своими страхами и трудностями, уважительно относиться к другим.
- Повышение его осведомленности, развитие мышления и воображения, формирование мировоззрение.

Формирование образа нежелательного поведения

- Формирование агрессивности, мстительности, вседозволенности.
- Формирование установки «Чтобы победить, можно и убить»
- Отдаление от близких людей, друзей, родителей.

«... не экран, а семья устанавливает законы жизни ребенка. Плохо, что родители оставляют детей на много часов наедине с игровой приставкой и предоставляют компьютеру право развлекать и воспитывать потомков. Предоставленные сами себе, наиболее уязвимые, психически неустойчивые дети могут попытаться на деле опробовать приобретенный опыт».

Микаэля Стора