

В интернете с пеленок**In the internet from pampers****Акинина К. О.**

студентка I курса,

специальность «Управление персоналом»,

Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого,

Россия, г. Санкт-Петербург,

e-mail: Ksushaakinina@mail.ru**Akinina K.**

the student of the I course,

the specialty "Personnel Management",

Peter the Great St.Petersburg Polytechnic University,

Russia, St., St.Petersburg,

e-mail: Ksushaakinina@mail.ru**Аннотация.**

В статье рассматриваются вопросы использования компьютеров детьми младше трех лет и влияние компьютеров на детей этого возраста. Так как возраст пользователей компьютеров становится все меньше и меньше, то производители разработали игры, предназначенные специально для малышей. В результате анализа рынка IT-технологий было изучено содержание компьютерных игр и выявлено, что минимальный возраст, на который ориентированы игры - один год. При этом, игры для детей до 2х лет требуют от малыша элементарных навыков в нажатии клавиши мышки, но выбор игр для детей этого возраста достаточно ограничен. Игры для детей до 2х лет созданы преимущественно для развлечения. Набор игр для детей старше 2х лет более разнообразен и требует от ребенка некоторых навыков владения компьютером, бытовых знаний и логики. В работе были проанализированы способности, которые могут развивать компьютерные игры у детей до 3х лет, а также мнения специалистов о пользе и вреде компьютерных игр для младшего поколения.

Annotation.

The paper deals with young computer users and the paper deals with the influence of computers for children of this age. Now the age of computer users is getting smaller and smaller, and manufacturers have developed games for toddlers. As a result of the analysis the IT market, it has been studied computer games contents and it had been found that the minimum age for users of computer games is one year. At the same time, games for children under 2 years old require elementary skills, but the line of games for children of this age is quite limited. Games for children up to 2 years are mainly for entertainment. A line of games for children over 2 years old is more variety and they require that the child need to have some computer skills, environment knowledge and logic. The paper deals with computer skills, which can be developed by games of children up to 3 years old, as well as the opinions of specialists about advantages and disadvantages of computer games for toddlers.

Ключевые слова: дети до 2х лет, дети до 3х лет, компьютерные игры, разработчики компьютерных игр, навыки, способности, польза и вред

Keywords: up to 2 years old children, up to 3 years old children, computer games, producers of computer games, skills, advantage and disadvantage of computer games

Медицинские работники и физики все настойчивее говорят о том, что мониторы компьютера небезвредны для детей, ведь после 60 минут сидения перед экраном у младшего поколения наступает ухудшение оптической хронаксии, остроты зрения. [4, с. 12-13]. Но очень часто в аэропортах и других местах, где приходится долго ждать, можно видеть малышей в детских колясках с планшетом в руках, а на родительских форумах мамы с гордостью пишут о компьютерных навыках своих двух-трехлетних детей.

Актуальность данной темы обусловлена тем, что XXI век стал веком «виртуалистики», символом которого является компьютер и информационные технологии. [1, с. 159] Технический прогресс остановить невозможно, а дети первыми встречаются с самыми последними его достижениями. [3] Примечательно, что возраст, с которого младшее поколение начинает активно пользоваться компьютером, с каждым годом становится все меньше и меньше.

Для того, чтобы расширить круг потребителей IT-технологий, производители создали специальные детские компьютеры, которые привлекают маленьких пользователей красочным дизайном. Разработчики компьютерных игр также не отстают от времени и предлагают развлечь малышей.

Кроме непосредственно игр, для маленького ребенка компьютер может: рассказать любимую сказку, показать мультфильм или спеть колыбельную на ночь. Однако, в таких процессах нет непосредственного участия малыша.

Целью данной работы является анализ содержания компьютерных игр, ориентированных на детей младше 3 лет. В.В. Абраменкова и М.Л. Семенова солидарны в том, что электронные игры очень влияют на формирование социальных установок и мотивацию поведения ребенка. [1, с. 172; 5] Ю. Титова считает, что ранний возраст является наиболее чувствительным для накопления информации зрительного типа. [6, с. 9] В связи с этим особенно важно обратить внимание на содержание компьютерных игр для малышей.

В результате исследования были изучены правила 276 игр, предназначенных для детей младше трех лет, а также навыки, которые развивают эти игры. В целях эмпирического исследования анализируемые игры были приведены в действие. Анализ сайтов, специализирующихся на играх для маленьких пользователей показал, что производители не предлагают компьютерные игры для младенцев до 1 года, и только 18 игр (6,5 %) ориентированы на малышей от 1 года до 2 лет, а на возраст от 2 до 3 лет ориентировано 258 игр (93,5%).

В основе зрительного внимания, зрительной памяти и мышления лежит зрительное восприятие. При этом, ранний возраст является наиболее чувствительным для накопления информации зрительного типа. [6, с. 4, с. 9] Это объясняет тот факт, что все компьютерные игры чрезвычайно красочные, и игры для малышей не стали исключением.

Игры для малышей от 1 года до 2 лет заключаются в том, что для того, чтобы что-то произошло, нужно нажать на левую клавишу мыши. При этом, 44,4 % этих игр – музыкальные («Поющие пасхальные яйца», «Поющие грибы», «Музыкальная пластинка», «Поющие лошади», «Гитара, пианино, барабан», «Островитяне», «Новогодняя песня» и «Булька приглашает танцевать»).

В 22,2 % случаев на экране что-то появляется («Цветочная поляна», «Фуфа поливает цветочки», «Ку-ку» и «Пузыри, воздушные шары»), в 22,2 % игр происходит движение животных («Прыгающие овечки», «Прыжки», «Белка и желуди» и «Растущая змея»), в 5,6 % случаев меняется внешний вид предмета («Автоконструктор») и в 5,6 % игр происходит увеличение размера предмета («Тачки»).

Процентное соотношение игр для детей от 1 года до 2 лет в зависимости от категории представлено на рисунке 1.

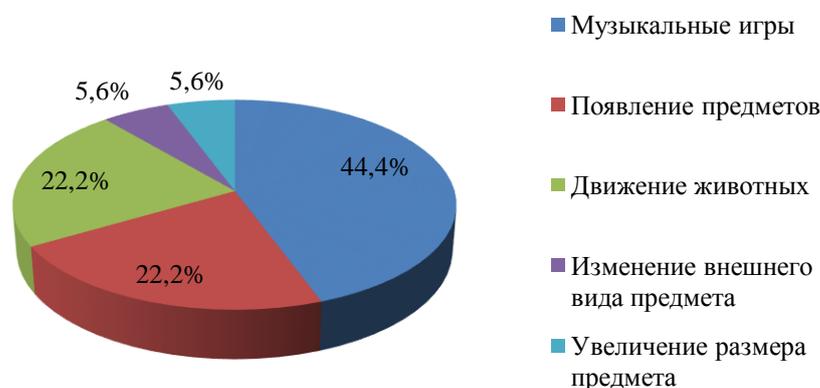


Рисунок 1. Процентное соотношение игр для детей от 1 года до 2 лет в зависимости от категории

Бытует мнение, что пользование компьютерной мышкой развивает у детей мелкую моторику, но Р. Жукова считает это преувеличением. [3] 44,4 % игр для малышей от 1 года до 2 лет носит только развлекательный характер. Они помогают успокоить и занять непоседу, пока родители заняты. 38,9 % игр связаны с воспроизведением музыки и помогают развивать внимание и слуховое восприятие. Когда ребенок смотрит на музыкальный инструмент и слышит звук, которую производит этот инструмент, слуховые и зрительные раздражители выделяются и связываются вместе, и у ребенка возникает целостный образ. 5,6 % игр развивают двигательную память («Булька приглашает танцевать»). [6, с. 27, 32, 55] Это единственная игра из всех изученных, которая позволяет ребенку не сидеть около компьютера, а двигаться. Скорость реакции тренируют 11,1 %

игр («Растущая змея» и «Пузыри, воздушные шары») [6, с. 45] Распределение игр для детей от 1 года до 2х лет в зависимости от полезности действия представлено на рисунке 2.

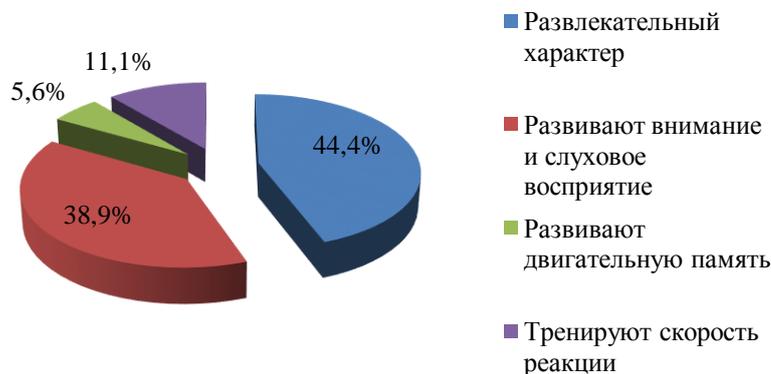


Рисунок 2. Распределение игр для детей от 1 года до 2х лет в зависимости от полезности действия

От ребенка старше двух лет уже требуется более сложная комбинация действий. Так, например, если нужно переместить предмет из одного места в другое, то нужно уже не просто нажать на него, а двигая мышью, удерживать ее левую клавишу («Овощная площадка», «Собери цветок», «Собери яблоки»).

Самыми распространенными играми для этого возраста являются следующие: Пазлы (24,8%), Раскраски (24%) и игры на логику (25,2%). Пазлы для детей от 2 до 3 лет состоят из небольшого количества крупных элементов и помогают развивать зрительное восприятие ребенка, пространственное и логическое мышление. Эти игры представляют собой развивающий вариант диагностической методики. [1, с. 261; 6, с. 9, 11] Раскраски облегчены тем, что контуры предмета уже обозначены нужной краской и для того, чтобы раскрасить определенный участок рисунка достаточно прикоснуться к нему кисточкой с краской.

Набор игр на логику чрезвычайно разнообразен. Эти игры способствуют развитию мышления ребенка. Из 65 игр такого типа для малышей старше 2х лет в 49,2% случаев нужно подобрать предмет по внешнему виду («5 бабочек», «Где мои ушки?», «Чья это тень?» и пр.), сравнить свойства животных и предметов нужно в 44,6% игр (ближе – дальше, легче – тяжелее и пр.). Ю. Титова считает, что восприятие требует от ребенка не только готовности анализаторов, но и некоторого опыта, знаний о вещах. В развитии восприятия предметов огромную роль играют признаки предметов и связи между ними. Игры, направленные на воспроизведение уже полученных знаний, способствуют развитию памяти потому, что память – это отражение прошлого опыта, а также помогают в развитии навыков мышления. [6, с. 7, 27, 32, 55, 67].

В 3% логических игр детей учат зрительному восприятию большого и маленького количества предметов. Для малышей были адаптированы такие взрослые игры как «Крестики и нолики» и «Лабиринт». Игра «Лабиринт» способствует развитию зрительного восприятия малыша, абстрактному мышлению и бытовой смекалке. [1, с. 262; 6, с. 10] М. Л. Семенова полагает, что все игры на логику позволяют проявить интеллектуальные возможности, связанные с процессом мышления. [5] В противоположность этому мнению В. Абраменкова считает, что логика это еще не разум. Она полагает, что логические игры оказывают негативное влияние для физического, психического и духовного здоровья ребенка. [1, с. 175, 251]. Распределение логических игр для детей от 2х до 3х лет в зависимости от заданий представлено на рисунке 3.

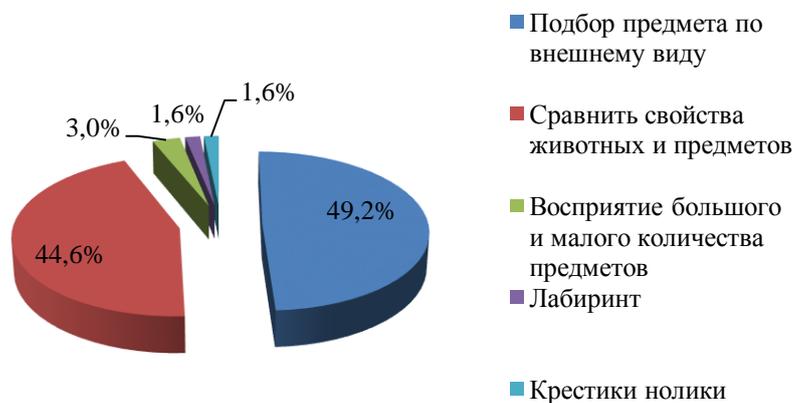


Рисунок 3. Распределение логических игр для детей от 2х до 3х лет в зависимости от заданий

7,4% игр для малышей старше двух лет развивают скорость реакции и внимательность, действия которые требуются от более взрослых малышей уже ориентированы не на статичное положение мышки, как у детей до 2 лет, а на активное движение этого устройства по экрану монитора («Поймай мышку», «Летающая Птичка-невеличка» «Собери больше» и пр.).

Дети этого возраста при помощи игр учатся разбираться в цветах (5,4% игр направлены на развитие этого навыка) и в геометрических фигурах (5,4% игр), 2,3 % игр учат малышей цифрам, отбирая нужные по цвету, а также знакомятся с буквами, выполняя забавные задания (0,4%). В. Абраменкова считает такие игры эффективными в процессе обучения. [1, 251] Ю. Титова полагает, что геометрические фигуры помогают развивать зрительное восприятие ребенка. [6, с. 9, 11]

Двухлеткам предлагается 1,6 % игр с различными инструментами для рисования. Суть 1,9% игр для детей старше 2 лет состоит в том, чтобы изменить внешность зверя или подобрать одежду для персонажа игры («Одевать утку», «Презент», «Создайте щенка» и «Создай своего котенка»). М.Л. Семенова считает, что во время выполнения творческих заданий активизируется воображение и фантазия, что позволяет проявить творческие процессы в образовании. [5] В 1,6 % игр необходимо найти скрытый предмет («Прятки», «Найди спрятанные буквы», «Свинка Пеппа», «Ребзики»). Игры с поиском предмета очень полезны для тренировки зрительной памяти и затрагивает регулятивные процессы образования. Благодаря запоминанию и сохранению становится возможным воспроизведение информации, а также ее узнавание. [6, с. 28, с. 39; 5] Распределение игр для детей от 2х до 3х лет в зависимости от категории представлено на рисунке 4.

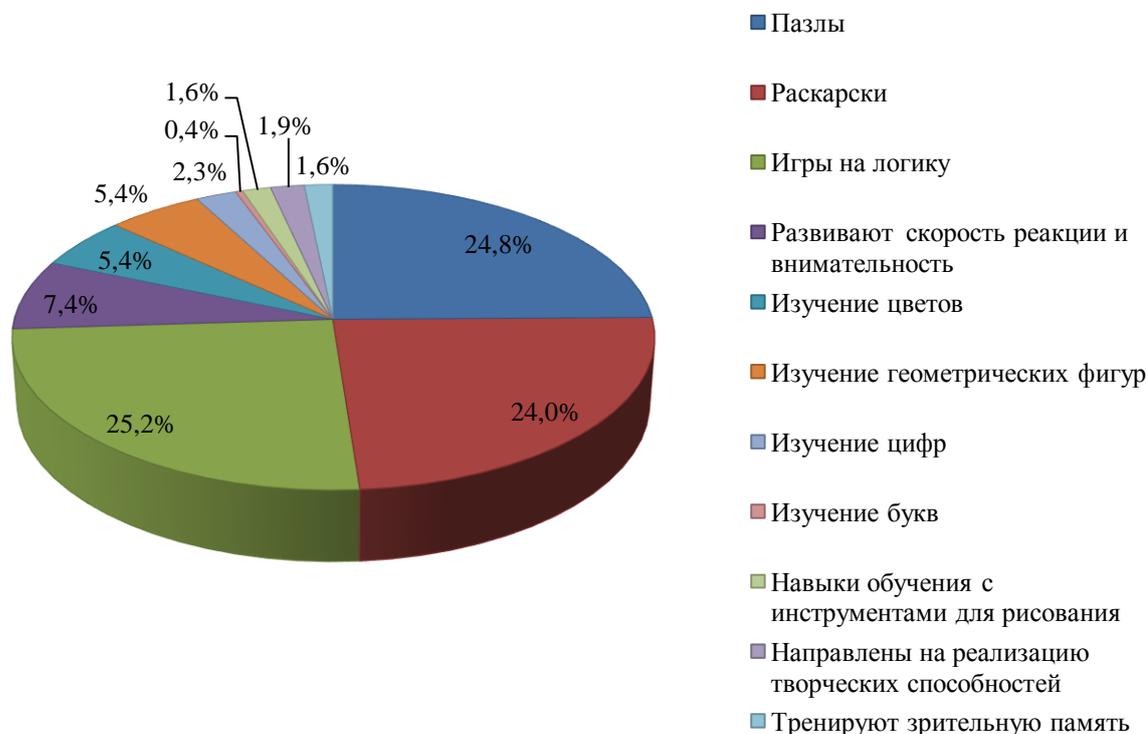


Рисунок 4. Распределение игр для детей от 2х до 3х лет в зависимости от категории

Д.С. Быльева считает, что большая часть видеоинформации, предлагаемой для детей до трех лет, является «развивающей» или «обучающей», потому установка на «развитие» позволяет снять ответственность с родителей за чересчур раннее приобщение к информационно-коммуникативным технологиям. [2, с. 44] В. Абраменкова утверждает, что играющие в компьютер дети более агрессивны и нетерпеливы потому, что в компьютерных играх они являются повелителями. Кроме того, формирующаяся у ребенка психологическая зависимость от компьютера отчуждает его от живого общения. А психическое напряжение, возникающее в время процесс игр, вызывает стрессовые состояния психики ребенка [1, с. 155, 170, 251]

Но есть и другие мнения на этот счет. Так, Р. Жукова считает, что компьютер приносит вред в том случае, когда дети не соблюдают простые правила, предназначенные для того, чтобы свести к минимуму дурное влияние компьютера на своё здоровье (не испортить зрение, не искривить позвоночник, не впасть в психологическую зависимость от электронной игрушки). По ее мнению компьютерные игры детям помогут научиться принимать самостоятельные решения, а также быстро переключаться с одного действия на другое. Р. Жукова утверждает, что компьютер помогает развивать определенные навыки и хорошо влияет и на творческие способности детей. М.Л. Семенова также не видит вреда в обучающихся компьютерных играх, так как компьютерные игры повышают мотивацию ребенка к процессу обучения, и к самостоятельному обучению в частности. [5]

Следует отметить, что в 13,8 % игр для малышей до трех лет есть меню только на английском языке, и без элементарных знаний этого языка обойтись сложно. В таких случаях понадобится помощь родителей.

99,3 % игр ориентированных на маленьких детей не связаны с проявлением агрессии. Но в результате исследования было обнаружено две игры, которые, несмотря на рекомендуемый возраст от двух лет могут повредить психику ребенка. В игре «Защекати дракошу», стрелка указывает, куда надо щекотать, и при достижении определенного результата дракон может лопнуть от смеха, то есть умереть. Такая игра, по мнению автора исследования, поощряет в ребенке желание убивать. Детские психологи и психиатры убеждены, что в жизненных ситуациях дети часто подражают увиденному на экране и склонны отождествлять себя жертвами или агрессорами и переносить эти роли на реальные ситуации. Дети могут на основе увиденного счесть насилие приемлемой моделью поведения и способом решения своих проблем. Ужасающая статистика детской жестокости и подростковой преступности в России последних лет свидетельствует о правомерности выводов ученых. [1, с. 219] В другой игре, которая называется «Для малышей 2 года» необходимо направлять пушку на спускающихся зверушек и выпускать в их сторону пузыри.

Если ребенок этого не сделает, то зверь утонет. Но тот факт, что зверь утонул и следовательно умер может нанести удар по психике малыша.

Анализ рынка компьютерных игр для детей младше трех лет показал, что на рынке IT-технологий существует большой выбор игр, которые имеют как развлекательный характер, так обучающих характер. Они развивают у детей зрительную и мышечную память, логику, а также учат навыкам рисования и пр. Популярными среди пользователей остаются традиционные пазлы и раскраски, а обучение чтению и математике представлено лишь на начальной стадии знакомства с буквами и цифрами. Производители компьютерных игр ориентируются на возрастной ценз, но в угоду течению тотального изучения английского языка даже в играх для малышек есть меню на английском языке.

Список используемой литературы:

1. Абраменкова В.В. Во что играют наши дети? [Текст] : Игрушка и АнтиИгрушка / Абраменкова, В. В. — М. : Эксмо: Яуза: Лепта Книга, 2006. — 640 с. — (В помощь родителям).
2. Быльева Д.С. Вторжение информационно-коммуникативных технологий в воспитание детей //Коммуникативные стратегии информационного общества : Труды IX Междунар. науч.-теор. конф. 26–27 октября 2017 г. – СПб. : Изд-во Политехн. ун-та. 2017. С.42-45.
3. Жукова, Р. Дети и компьютер: вред и польза умной машины. Режим доступа: <ftp://ftp.ourboys.ru>computer> (дата обращения: 12.12.2017)
4. Демирчоглян Г. Г. Компьютер и здоровье [Текст] : Факторы риска и системы оздоровления / Демирчоглян, Г. Г. — М. : Сов. спорт, 1995. — 64 с. — 4.00
5. Семенова М. Л. Информационные технологии в развитии личности дошкольника // Педагогические и информационные технологии в образовании – 2010 - №9 Режим доступа: <ftp://https://elibrary.ru/item.asp?id=24365752> (дата обращения: 15.12.2017)
6. Титова Ю. Играть с ребенком. Как? : развитие восприятия, памяти, мышления и речи у детей 1-5 лет/ Ю.Титова, О. Фролова, Л.Винникова. - М : Эксмо, 2010. -96с.