

**Компьютерные игры как вспомогательное средство
развития познавательных процессов детской личности**

В игре у ребенка раскрываются те его возможности, которые еще не реализуются в реальной жизни. Это как бы взгляд в будущее.

Игра влияет не только на развитие личности в целом, но она еще формирует отдельные познавательные процессы, речь и произвольность поведения.

Игра не является изначально присуща ребенку, она сама представляет собой продукт развития общества. Она не возникает стихийно, а складывается в процессе воспитания, являясь мощным стимулом развития ребенка, она сама формируется под воздействием взрослых

В настоящее время нашу жизнь все больше заполняют компьютеры. Любимым времяпровождением современных подростков стали компьютерные игры. Многие взрослые осуждают такое увлечение своих детей. Но на самом деле компьютерные игры могут быть полезны. В настоящее время компьютерные игры являются разновидностью деловых игр.

Непосредственный предшественник деловой игры – военная игра, зародившаяся в семнадцатом веке. Первая деловая игра, названная организационно-производственным испытанием, была разработана и проведена в 1932 году, но была забыта и возродилась в 1957 году в США с использованием ЭВМ. Сегодня деловые игры широко используются в учебном процессе. Различают ручные и машинные игры, но между ними нет четкой границы, речь идет о степени использования ЭВМ в игровом процессе. Технические средства выбираются в зависимости от целей и содержания игры и выполняют функции, без которых нельзя обойтись.

В дошкольном детстве складываются такие виды деятельности, как изобразительная деятельность, в которой наиболее важной является ориентировочная ее часть, а также конструирование. В итоге достигается целена-

правленное развитие познавательных процессов. Центральная и основная линия в развитии внимания – это переход от господства непроизвольного внимания к преобладанию произвольного. Непроизвольное внимание характерно тем, что оно вызывается наиболее новыми, яркими, привлекательными, интересными в данный момент для ребенка предметами. Произвольное внимание требует от ребенка умения сосредоточиться на задании и выполнить его, даже если оно не очень интересно и ново для него.

Развитие отдельных свойств внимания и развитие произвольного внимания помогут ребенку в дальнейшем успешно справляться со школьными заданиями, сформируют внимательность, без которого невозможно активное и полное познание окружающего мира.

Практически все игры развивают восприятие, произвольный вид внимания, произвольный вид памяти, произвольное воображение, оперативное мышление, чувство готовности к творческой деятельности.

В компьютерные игры можно начинать играть с простеньких логических игр в 3-4 года. Такие игры часто бывают не только развивающими, но и обучающими: например обучение счету, букв алфавита, иностранным языкам и т.д.

С 10 лет ребенку полезно будет поиграть в игры жанра приключение. В таких играх главному герою дается какое-нибудь задание: например найти кого (чего)-нибудь, выведать какую-нибудь информацию. Герой пытается выполнить задание: со всеми разговаривать, собирать вещи, использует любую подсказку. Приходится много думать, например: есть ручка, бумага – можно написать письмо, есть топор – будут дрова.

Для развития познавательных процессов подходят так называемые стратегии, в которые можно играть с 14-15 лет. Бывают экономические и военные стратегии. Они одинаково развивающие, только экономические более гуманные, а военные, обычно, более красивые. Так же стратегии бывают пошаговые и «в реальном времени». В пошаговых стратегиях элемент расчета

действий больше, чем в «реальном времени», но некоторым больше нравится динамика вторых, чем просчет первых.

Игры таких жанров, как 3d-action, RPG, симуляторы гонок, спортивные симуляторы являются менее развивающими, но их тоже нельзя совсем игнорировать.

Краткое описание некоторых игр.

Birthday – логическая-обучающая игра для самых маленьких. Веселые приключения Винни Пуха сопровождается изучением английского языка, такими словами как: цифры до 10, названия цветов, музыкальных инструментов, фруктов и т.д.

Малыш 2,3 – набор игр для развития у детей памяти, внимания, обучение счету до 10. Можно играть с детьми от 3 лет.

Rayman (Rayfan). Подходит для детей от 6 лет. Развивает моторику руки, образное внимание и частично в виде мыслительных операций предвидящих исход действий. Очень красочная и веселая игра.

Heroes of Might and Magic – военная пошаговая стратегия. Подходит для детей от 15 лет. Цель игры – захватить все города, уничтожить противника. Пошаговый тип игры позволяет продумать свой ход до мелочей. Очень красивая и интересная игра.

Таинственный отель – игра-приключение. Прекрасная красавица-принцесса была похищена. Вы поклялись спасти ее. По пути вы должны решить множество логических игр. Подходит для детей от 10 лет.

Hospital – экономическая стратегия. Строим и развиваем больницу. Нужно строить кабинеты врачей, нанимать персонал, изучать новые болезни, следить за больницей. Игра сделана с большим юмором. Подходит для детей от 14 лет.

Деловая компьютерная игра представляет собой воссоздание предметного содержания будущей познавательной деятельности ребенка, моделирование таких отношений, которые характерны для познавательной деятельно-

сти как целого. В деловой игре реализуется системное развитие познавательных процессов.

Зайнитдинова А.Р.

Шахматова О.Н.

Исследование проявлений негативной коммуникативной установки

Личностное и профессиональное развитие человека происходит в процессе социального взаимодействия с людьми, в ходе общения с ними. На особенности протекания процесса общения в значительной мере оказывает влияние коммуникативная установка человека. Будучи социальной установкой, коммуникативная установка функционирует как элемент психологической структуры личности и как элемент социальной структуры, и в определенной мере может объяснить выбор мотива поведения, определение профессиональной направленности личности. Поэтому коммуникативная установка привлекает внимание исследователей и психологов-практиков, работающих в сферах управления, профессионального консультирования, в области школьной психологии и психологии семьи.

В западной психологии исследованием коммуникативной установки занимались Э. Берн, Т. Харрис и др. [1,4]. Согласно этим ученым, каждый человек обладает жизненной позицией. «Позиция – это интегральная двуаспектная установка, формирующаяся на базе отношений к окружающему миру и самому себе». [4, с.36] В отечественной психологии феномен коммуникативной установки изучал В.В. Бойко [2]. Коммуникативная установка, по мнению В.В. Бойко, представляет собой готовность реагировать типы партнеров по взаимодействию определенным образом, что обусловлено имеющимися у личности опытом общения, оценками и переживаниями их сущности, взглядов и поведения. Она бывает позитивной и негативной [2, с.190].

Цель данного исследования – изучение особенностей проявления негативной коммуникативной установки у студентов.