

Влияние анимационных фильмов и компьютерных игр на развитие ребенка

В современном мире сложно представить себе жизнь без телевизора и компьютера. Они есть в каждом доме. Дети с самого рождения наблюдают за тем, как их родители увлеченно смотрят телевизор или что-то делают за компьютером. Когда дети достигают определенного возраста, они сами начинают активно пользоваться данными ресурсами.

Родители часто жалуются на слабую успеваемость, низкую мотивацию к обучению, проблемы с вниманием, утомляемость, раздражительность, ребенок долго не может заснуть, иногда повышенная агрессивность, истерические реакции. Во время разговора с родителями выясняется, что ребенок много времени проводит за компьютером, постоянно смотрит телевизор и «оторвать его нельзя». Как правило, сами родители не связывают трудности с просмотром телевизора и просиживанием у компьютера.

При патопсихологическом обследовании таких детей основными нарушениями оказываются: 1) нарушение произвольного внимания; 2) истощение психических процессов; 3) изменения в эмоциональной сфере. Внимание может быть непроизвольным и произвольным. Непроизвольное внимание связано с инстинктом самосохранения. Как бы мы не были заняты, мы обязательно повернем голову к источнику сильного, резкого звука.

Какие зрительные объекты привлекают внимание: яркие, хорошо освещенные, насыщенного цвета (теплые тона, особенно красный, который сам по себе является сигналом опасности) и т.д.

Очень важной характеристикой является также подвижность объекта – чем больше скорость движения, тем сильнее объект привлекает непроизвольное внимание, т.к. опыт предков подсказывает, что такой объект может быть потенциально опасен.

Совсем другие механизмы задействованы при работе произвольного внимания. Оно связано с инстинктом самосохранения через познавательную сферу. Чтобы его включить требуется предварительный мыслительный акт и волевое усилие. Произвольное внимание является основой для формирования произвольного запоминания и мыслительных актов, лежащих в основе процесса обучения. Поэтому патология непроизвольного внимания угрожает физическому существованию человека, а патология произвольного внимания вызывает нарушения познавательной сферы и, прежде всего, отражается на мотивации к обучению и возможности обучения. Для ребенка проблемы произвольного внимания, прежде всего, связаны с формированием интеллекта.

Попробуем сравнить советские, американские и японские анимационные фильмы в том, как они влияют на функцию внимания, и ответить, какие механизмы задействованы для привлечения внимания и какое внимание рассчитывают привлечь авторы анимационных фильмов: произвольное или непроизвольное.

Не надо сидеть у телевизора с секундомером, чтобы увидеть существенное различие в темпе передвижения героев мультфильмов. Особенно в американских фильмах герои носятся с огромной скоростью, что дополнительно подчеркивается музыкальным сопровождением. Ноги героев двигаются так, что сливаются в единую линию движения. В японских анимационных фильмах темп немного ниже, а в старых советских – темп естественный для живых существ. Для отслеживания действия, например в мультфильме «38 попугаев» необходимо привлекать произвольное внимание и активизировать процессы мышления. Авторы рассчитывают, что ребенок будет следить за ходом мысли героя, а не затем, куда он побежит.

Большинство же американских фильмов эксплуатируют непроизвольное внимание, «привязывая» зрителя к экрану. На экране происходит быстрое передвижение героев, часто не имеющее смысла. Просто герою нужно попасть из пункта «А» в пункт «В», если же передвижение героя и несет какую-то сюжетную нагрузку, то это происходит так быстро, что зритель не может понять и принять необходимость данного действия. Это приводит зрителя в пассивное состояние – созерцание хаотического движения. Вспомним, чтобы ввести человека в гипнотическое состояние часто используется тот же метод – пассивное наблюдение за быстрым движением некоего объекта, так быстро, чтобы не дать возможности включиться произвольному вниманию, а значит и умственному процессу.

Таким образом, американские мультфильмы вводят детскую аудиторию в состояние близкое

к трансу и путем эксплуатации непроизвольного внимания жестко «привязывает» к экрану ребенка. Это приводит к истощению психических процессов, после просмотра ребенок не способен к интеллектуальному труду.

Особенно это видно на примере детей, имеющих органическую патологию, дефицит внимания. Они способны сидеть перед экраном слишком долго, что радует их родителей, которые не очень задумываются, за счет каких ресурсов происходит такая концентрация. Но после просмотра мультфильмов у таких детей значительно усиливается патология поведения. Как говорят сами родители, ребенок становится неуправляемым.

Теперь рассмотрим гамму цветов анимационных фильмов. Конечно, блеклые цвета советских мультфильмов проигрывают по сравнению с японскими и американскими. В японских сериалах цвета примитивные и однозначные, практически отсутствуют полутона, зато используются темные варианты основных цветов (желтый, синий, красный, зеленый, черный). На экране двигаются четко очерченные цветовые пятна, что тоже привлекает и задействует инстинктивный механизм непроизвольного внимания. Цветовая гамма американских мультфильмов разнообразнее. Для их восприятия необходимо длительное усилие и включение произвольного внимания. Казалось бы, что тут страшного? Но вспомним, какого цвета буквы. После агрессивного цветового шоу с экрана, ребенку трудно переключить внимание на мелкие черные объекты. К тому же, привыкая воспринимать «чужие» яркие объекты, ребенок не учится создавать свои собственные внутренние зрительные образы. У большинства детей не формируется внутренняя цветовая картинка при чтении текста. Ребенку очень трудно удерживать внимание на буквах, поэтому чтение для такого ребенка малоинтересное и скучное занятие, а значит и весь процесс обучения в школе. Трудности чтения формируют трудности освоения других школьных предметов и снижают общую успеваемость.

Врачи уже давно отметили, что частые световые мелькания отрицательно сказываются на ритмах головного мозга. Удовольствие достигается простым возбуждением соответствующих структур головного мозга, это оказывает расслабляющее влияние на человека и действует как наркотик, такие дети ничем другим не интересуются.

Следующей проблемой в результате просмотра мультфильмов, является возникновение нарушения поведения ребенка. В начале выступления я немного рассказала о связи внимания с инстинктом самосохранения. Так вот агрессия – один из вспомогательных механизмов инстинкта самосохранения. Согласитесь, что очень хочется отвести глаза от яркого света, убежать от большого объекта, который приближается к нам либо отвернуть мелкий, который летит на нас. Непроизвольное внимание включает механизм ответной реакции на раздражитель. Перед экраном мы все подавляем эту реакцию. Выпущенный адреналин гуляет по организму и пытается найти себе применение. В результате повышается тревожность (страхи) или агрессивность (нарушение поведения), у детей это проявляется это гораздо сильнее, чем у взрослых. К тому же, ребенок соотносит себя с героями мультфильма, если любимый персонаж проявляет агрессию к другим героям, то ребенок постепенно усваивает агрессивные модели поведения. Многократное повторение подобных сцен вызывает у детей фиксацию на агрессии и способствует выработке соответствующих моделей поведения (к вопросу о компьютерных играх, если герой, добываясь своей цели, использует недопустимую жестокость по отношению к окружающим).

Детям дошкольного возраста свойственен эмоциональный тип восприятия. Восприятие этого возраста носит не критичный характер, т.е., им трудно разобраться, что такое хорошо и что такое плохо. Особенность еще и в том, что обаятельный на их взгляд, является хорошим, т.е., создается образ положительного персонажа. Привлекательность персонажа может оправдывать поступки разного характера.

Еще один серьезный аспект – это эмоциональное состояние героев мультфильмов. Если посмотреть на выражение лица(или мордочки), то мы увидим, что в японских мультфильмах у героев практически отсутствуют эмоции. Изображают улыбку, удивление/испуг – открытый рот и третий вариант – оскаленные зубы – злость. Такой бедный эмоциональный спектр своеобразно исключает определенные центры правого полушария, которые обрабатывают информацию, связанную с определенными выражениями лица собеседника и его интонаций. Для японской культуры является нормальным сдержанность в эмоциональных проявлениях, а вот для нашей культуры характерно открытое проявление эмоций. Важно отметить, что японские

мультфильмы больше любят дети с особенностями эмоциональной сферы: низкой способностью к различению чувств других людей, низкой потребностью в контактах со сверстниками (лучше общаться с взрослыми), слишком буквальное понимание обращений, плохое понимание юмора. В целом такие дети имеют выраженные трудности в общении. Таким образом, получается, что японские мультфильмы могут обострить, сделать более выраженными некоторые проблемы. Как правило, к пересмотру таких мультфильмов со временем добавляются компьютерные игры. Т. е., увлечение такими мультфильмами готовит почву для зависимости от компьютерных игр.

Психологи заметили, что чем больше у ребенка проблем в реальной жизни, тем охотнее он погружается в виртуальную реальность, особенно это касается мальчиков. Уход в виртуальный мир больше характерен для людей с тонкой ранимой психикой. Там ребенок становится королем, где надо только умело наводить курсор и вовремя нажимать кнопки. Такие дети привыкают к тому, что у них есть несколько жизней и все легко дается, а в настоящей жизни ничего подобного нет, и чтобы достичь чего-то надо многое преодолеть.

По результатам последних опросов в больших городах у людей работоспособного возраста развивается компьютеромания: люди бросают все дела и занимаются компьютером.

Наши дети попадают в очень трудное положение. С одной стороны, подражая взрослым, ребенок тянется поиграть за компьютером. С другой стороны, в магазинах продают игрушки, которые не способствуют самостоятельной игре ребенка.

Родители предпочитают покупать ребенку игры и игрушки-трансформеры. Но, к большому сожалению, эти игрушки не способствует игре ребенка как таковой. Такие игрушки развивают скоростные качества и быстроту реакции (быстро схватить, быстро положить, быстро застрелить). А это грозит ребенку еще одной бедой – у детей не развивается полноценно речь и порой в речи у ребенка одни глаголы.

Многие родители необдуманно позволяют ребенку слишком длительное время играть за компьютером и не вникают в содержание игры.

Ведущие специалисты Центра «Дошкольное детство» им. А.В. Запорожца провели в течение нескольких лет эксперимент-наблюдение за дошкольниками и однозначно сделали следующие выводы:

1. Компьютер для дошкольника можно использовать только как обучающее средство.
2. Компьютер для дошкольника можно использовать как развивающее дидактическое средство.
3. Как только ребенок использует компьютер для развития, надо постоянно следить за состоянием здоровья ребенка, а именно, за зрением, физическим здоровьем и эмоциональным здоровьем.

Сколько времени можно использовать компьютер для развития ребенка?

По мнению специалистов, оптимально использовать компьютер 2 раза в неделю по 15-20 минут.

С какого возраста можно использовать компьютерные развивающие игры?

Ответ однозначный. Возраст ребенка не ранее 5 лет. Потому что знаковая функция мозга созревает именно к этому возрасту и только к этому возрасту ребенок начинает различать «знак» и реальный объект.

Какие условия необходимо создать ребенку для игр за компьютером?

Родителям необходимо запомнить три фундаментальных вещи:

1. У хорошей компьютерной игры должна быть связь с предметной деятельностью ребенка. Что это значит? Ребенку необходимо перекладывать, выкладывать, т.е. действовать с предметами или персонажами игры.
2. У хорошей компьютерной игры должны быть связь с конструированием и восприятием ребенка.
3. Компьютерные развивающие игры должны отражать взаимодействие интеллектуального и эмоционального здоровья ребенка. Роль эмоций настолько велика, что трудно себе представить. Эмоции управляют, корректируют и инициируют интеллектуальную деятельность.

Говоря о развивающих компьютерных играх, необходимо рассмотреть два разных понятия

«сложность» и «трудность».

Что такое «сложность»? Это понятие объективно, потому что любая задача имеет много ходов решения.

Что такое «трудность»? Это понятие субъективно, т.к. трудность от решения задачи возникает у какого-то субъекта. Задача может быть трудная, но если ребенок владеет разными способами решения, то ему будет легко.

В свое время психолог Б.Ф.Ломов предупреждал о том, что «Не надо ВСЁ тащить на экран: «То, что можно сделать другими средствами, а не только с помощью компьютера, и надо делать без помощи компьютера». С помощью компьютера можно развивать у дошкольника пространственные представления, которые в реальном мире ребенок постигает с трудом.

Развитие пространственного представления у дошкольника.

С помощью компьютерных игр это делается легко и просто, и кроме этого замечательно развивается мышление ребенка. Например, в игре ребенку предлагается построить дом, но по дороге на стойку машина перевернулась и кирпичи разбилась. Задача - собери кирпичи и построй дом. И ребенок, разными способами прикладывая части кирпича-прямоугольника, учится в пространстве собирать из частей целое.

В такой игре учитываются особенности возраста ребенка, и поэтому присутствует некий сюжет, различные действия и результат. Ребенок заинтересован и получает радость от самого процесса игры.

Такие игры закладывают предпосылки для успешного овладения в будущем тригонометрией, геометрией, где особенно важны представления о пространстве и для будущих дизайнеров и художников.

Тематика игровых компьютерных программ.

Тематика игровых компьютерных игр должна соответствовать возрасту ребенка и должна быть понятна ему по содержанию. Например, такие игры как «Космос», «Лесные жители», «Морские жители», «Домашние животные», или «Рисование».

Что важно при выборе компьютерных игр.

Для дошкольника очень важны положительные эмоции. И если в игре у ребенка что-то не получилось, происходит «явление незаконченного действия». Ребенок не получает удовлетворения от игры и поэтому его эмоции остаются на низком уровне. Чтобы этого не случилось, родители должны быть вместе с ребенком, чтобы помочь ему.

Детям нравятся так называемые «режиссерские игры». Суть их в следующем. Ребенок действует с изображением человечка или изображением сказочного персонажа и, озвучивая и производя какие-то действия с этими персонажами, создает сказку, мультфильм, создает книжку или придумывает интересные истории.

Что должно обязательно присутствовать в компьютерных играх для дошкольников.

1. Игры, в которых заложена перспектива общения кого-то с кем-то.

Психологи утверждают, что компьютерные игры имеют место быть, когда интересны взрослому и когда взрослый играет вместе с ребенком.

2. В игре должны присутствовать элементы сюжетосложения, т.е. присутствуют фигурки героев, маркеры пространства. И очень важно, чтобы в виртуальном мире ребенок реально общался, разговаривая и действуя, со взрослым человеком.

Вы всегда можете выбрать самое лучшее для вашего ребенка. Так сделайте правильный выбор!

Т. о., мы видим, что, казалось бы, невинные «мультки» и игры на компьютере серьезно могут влиять на развитие нервной системы ребенка, различные сферы психики – от познавательной к эмоциональной, а так же, как следствие, на формирование характера. Все это происходит при бесконтрольном доступе к телевизору, компьютеру и отсутствии родительской цензуры.