

# Компьютерные игры как инструмент развития

*Обшаров Константин Иванович,  
психолог, гештальт-терапевт  
руководитель ПС МАОУ СОШ «Мастерград»*

## Компьютерные игры – зло!

- › Портят здоровье: зрение, осанка...
- › Отвлекают от учебы
- › Воспитывают агрессию
- › Уводят в виртуальный мир

## На самом деле:

- › Есть исследования, доказывающие вред компьютерных игр.
- › Есть исследования, доказывающие пользу компьютерных игр.
- › Получается что отношение к КИ – это предмет веры.
- › Чтобы игры превратить в инструмент развития необходимо изменить отношение к ним.

- › Компьютерные игры – удовольствие.
- › Точно такое же как и чтение, прослушивание музыки или просмотр фильмов
- › В их основе лежит единый психологический механизм – отождествление.
- › Отличие КИ – возможность влиять на происходящее.
- › Необходимо различать хобби и зависимость.

## Гейм-дизайнеры-лучшие педагоги, чем педагоги школ:

- › Поощрение вместо наказания.
- › Свобода выбора (нелинейное прохождение).
- › От решений игрока зависит развитие игры.
- › Специализация персонажа.
- › Расширение возможностей с уровнем прокачки.
- › КИ соответствуют современному социальному миру.

КИ – сложная деятельность, требующая развития многих навыков.

- › World of tanks. 8 лет игры. Уровень-чуть выше нижней границы хорошего игрока.
- › Знать ТТХ танков, рельеф карт, роль танка, основы баллистики.
- › Видеть противников, видеть ближайших союзников, читать мини-карту.
- › Анализировать сетап, принимать оперативные решения, предугадывать действия противника.
- › Уметь сотрудничать и играть в команде.

## КИ и социализация:

- › Игры – эффективный инструмент утилизации агрессии подростков.
- › Геймификация – внедрение принципов РПГ в производство, бизнес, образование.
- › Десятки профессий в индустрии: гейм-дизайнер, киберспортсмен, программист, тестер, продюсер, стример
- › Портрет геймера: 46 млн., 33 года, 43%-с высоким социальным статусом, 40% ММО-игроков являются родителями.

## Задачи, которые можно решать с помощью КИ

- › Восстановить доверие между родителем и ребенком.
- › Перенести принципы КИ в образование. Classcraft.
- › КИ использовать для достижения предметных, метапредметных и личностных результатов.
- › Саму КИ сделать инструментом развития.



## Подборка материалов:

### › Статьи:

- › Геймификация: как превратить урок в игру и не перестараться <https://mel.fm/shkola/6783041-gamification>
- › Как превратить компьютерные игры в урок <https://newtonew.com/school/videogames-as-school-lessons>
- › Classcraft- никогда еще вызов к доске не был таким вызовом! <https://newtonew.com/school/classcraft-nikogda-eshche-vyzov-k-doske-ne-byl-takim-vyzovom>

## Подборка материалов:

› **Сайт игры:**

› Classcraft <https://www.classcraft.com/ru/>

› **Художественные фильмы:**

› Игра Эндера.

› Первому игроку приготовиться

## Подборка материалов:

› **Видео:**

- › TED на русском – как видеоигры влияют на мозг –  
Дафна Бавельер

<https://www.youtube.com/watch?v=5okxh79xlOg>

- › Главная польза от компьютерных игр:

[https://www.youtube.com/watch?v=cDWrlcp\\_0qU](https://www.youtube.com/watch?v=cDWrlcp_0qU)

- › Научпок – видеоигры делают нас умнее?

<https://www.youtube.com/watch?v=Oez6A3bYsOo>

## Контакты для взаимодействия

- › 8 961 75 94 878
- › areslav@me.com