**Игры современного ребенка  
(собрание – мастерская общения)**

**Цели:**

– познакомить родителей с особенностями игровых пристрастий современного школьника;

– дать представление о полезных и вредных влияниях компьютерных игр;

– показать способы решения конфликтных ситуаций, связанных с появлением компьютера дома.

**Рекомендации по проведению:** так как разговор будет идти о компьютерных играх, то может быть полезным проведение собрания в компьютерном классе. В этом случае родителям можно наглядно показать все разнообразие компьютерных игр и представить ответы на все интересующие вопросы.

**Ход собрания**

**Учитель.** Добрый вечер, уважаемые родители! Рада приветствовать вас на нашем очередном собрании в родительском клубе. Тема нового разговора: Чем бы дитя ни тешилось, или игры современного ребенка. Помните разговор хорошо всем нам известных мультипликационных героев:

– Что является главным украшением праздничного новогоднего стола? – спросил почтальон Печкин из Простоквашино.

– Пирог, – ответил кот Матроскин.

– Кость! – воскликнул пес Шарик.

– Нет, – возразил Печкин, – главным украшением стола является телевизор!

Сегодня это утверждение кажется безнадежно устаревшим, потому что главным украшением каждого дома давно уже стал компьютер. А потому, как бы мы ни относились к этому предмету, с требованием и влиянием времени нужно считаться. Ваши дети давно сделали свой выбор. Как же вести себя взрослым? Как выстраивать отношения с этим не всегда понятным нам поколением next? На нашем собрании (предлагаю провести его в форме мастерской общения) мы поговорим о том, во что играют современные школьники и как следует относиться к этим играм.

Прежде чем мы коснемся компьютерных игр, думаю, стоит остановиться на некоторых аспектах, связанных с игрушками вообще. В нашей мастерской общения сегодня присутствует психолог. Он и познакомит нас с историей вопроса.

**Психолог.** Появление игрушек ученые связывают с уровнем развития производительных сил. Чем примитивнее был этот уровень развития производительных сил, тем раньше включались дети в труд взрослых безо всякой предварительной подготовки и становились самостоятельными производителями. Отношения между ребенком и обществом, в котором он живет, можно представить в виде схемы «общество – игрушка – ребенок», где игрушка является своеобразным связующим звеном между ними, помогая ребенку войти во взрослую жизнь.

Психологи давно обратили внимание на чрезвычайно важную роль игрушки в жизни ребенка и формировании его психики в разные годы жизни. До сих пор актуальным является вопрос о соответствии игрушки возрасту ребенка, их количестве, необходимом для нормального психического развития ребенка, и качестве, под которым подразумевается степень соответствия игрушки реально существующему предмету. По мнению специалистов, обилие игрушек вредно потому, что, давая ребенку слишком много разнообразных ощущений, оно тем самым мешает ему сосредотачивать свое внимание на чем-нибудь одном, мешает ему уходить в свой внутренний мир и таким образом уничтожает самое существенное в играх.

Не менее актуальным ученые считали и вопрос о необходимости *специального просвещения родителей* относительно особенностей влияния игрушки на психику ребенка. Так, немецкий ученый М. Эндерлин указывал на то, что родители все еще остаются без надлежащего руководства при выборе игрушек для своих детей. Он считал, что родители должны точно представлять себе, какое влияние может оказать игрушка на развивающуюся психику раньше, чем она попадет в руки ребенка.

В начале ХХ века появилась одна из первых классификаций детских игрушек, негативно влияющих на развивающуюся психику. Ее автор, В. Малахиев-Мирович, считал, что большинство игрушек можно отнести к одной из пяти категорий: скучные, глупые, мертвые, пошлые и безнравственные.

К «скучным» он отнес почти все механические игрушки и игрушки-скульптуры – хрупких фарфоровых зверей и людей,   
застывших в одной неизменной позе. Эти игрушки могут вызвать у ребенка лишь минутное удивление. «Глупые» игрушки – это щелкунчик с уродливым лицом, страшные маски и др. «Мертвые» игрушки близки к учебным пособиям своей сверхпродуманностью, сверхполезностью и сверхцелесообразностью, они могут погубить ростки детской инициативы и творчества. «Пошлые» игрушки – разнообразные страшные, уродливые и одновременно комичные, вульгарные копии людей и живот-  
ных – способны не только испортить вкус ребенка, но и отнять у него возможность человеческого участия к самому трагическому из явлений мира – к уродству. Наконец, в число «безнравственных» игрушек были включены предметы военного дела, которые пробуждают жажду насилия и разрушения.

Пожалуй, данная классификация остается актуальной и на сегодняшний день, так как многие современные игрушки (в том числе компьютерные игры) без особого труда можно отнести к одной из вышеперечисленных групп.

**Учитель.** Вокруг влияния компьютера на психику и здоровье ребенка сегодня звучит много споров. Может быть, врач, присутствующий на нашей встрече, прольет свет на некоторые спорные позиции. Вы можете задать ему интересующие вас вопросы.

*Если нет возможности пригласить на собрание врача, учитель может сам осветить необходимые вопросы; однако следует помнить, что длительное выступление одного и того же человека, как правило, притупляет внимание аудитории.*

**Вопросы родителей.**

*Родители могут задавать их прямо на собрании, но, думается, что наиболее удобным будет выяснить проблемы, волнующие родителей, заранее – в этом случае человек, который должен ответить на родительские вопросы, будет иметь возможность более качественно подготовиться. Ниже приводятся возможные вопросы и примерные ответы на них.*

1. Мы живем вместе с родителями, которые выступают категорически против покупки компьютера. Нам довелось услышать массу фактов, которые характеризуют компьютер как очень вредное для здоровья устройство. Так ли необходим компьютер современному школьнику?

*(К этому вопросу следует подходить конструктивно. Никто не оспаривает тот факт, что ходьба пешком полезнее, чем езда на автомобиле. Но время требует иногда все-таки пользоваться транспортом. Согласны? Точно так же следует относиться и к компьютеру. Если вы хотите, чтобы ваш ребенок успешно включился в жизнь общества, осваивал то, что давно освоили его сверстники, то компьютер, наверное, необходим. Другой вопрос – для чего вы хотите приобрести компьютер? Если только для того, чтобы колотить по клавишам, преследуя какого-то компьютерного монстра, – тогда, наверное, приобретение будет ненужным. Если же вы хотите помочь вашему малышу постепенно освоить компьютерную азбуку, показать бесконечные возможности этого устройства – тогда для покупки компьютера самое время.*

*Что касается опасности для здоровья, которую таит в себе компьютер, то современные модели вряд ли более опасны, чем привычные нам уже телевизоры. Необходимо лишь соблюдать рекомендуемые правила по использованию.)*

2. Компьютерные игры получили широкое распространение и превратились едва ли не в основную форму досуга детей. Как объяснить это явление? Какие же мотивы заставляют ребенка садиться за компьютер? Почему одни дети достаточно прохладно относятся к компьютерным игрушкам, а другие – очень зависимы от них?

*(Дети садятся за компьютер под влиянием разных мотивов. В зависимости от этого существует классификация игроков:*

***1-й тип.*** *Дети играют ради удовольствия от самой игры и ради результата, удовлетворения мотива достижения, возможного соперничества с другими игроками. При этом типе мотивации игра сочетается с другими видами деятельности, ребенок нормально общается с окружающими, а к компьютерной игре обращается во время отдыха, досуга.*

***2-й тип.*** *Для детей этого типа игра становится формой ухода от реального мира и его проблем. Именно этот тип привыкания к игре и уход в реальность игры привлекает внимание не только психологов, но и психиатров. Причиной такого увлечения компьютерными играми может стать неспособность ребенка справляться с проблемами повседневной жизни, учебой, сложные отношения с родителями, сверстниками – в таких случаях игра является формой реакции на стресс, способом ухода от действительности, выражением ощущения беспомощности. Компьютерная игра для такого ребенка становится основным времяпрепровождением, он теряет интерес к другим занятиям. Такой ребенок требует внимания взрослого, возможно помощи психолога. Симптомы проблемы общеизвестны и очень заметны: нарушения социальных контактов как в семье, с родными людьми, так и в школе; ложь и мелкие правонарушения ради денег, необходимых для покупки игр, большое количество времени, проводимого у компьютера или в видеозале, обращение к игре в ситуации стресса, плохого настроения.*

*Родителям достаточно просто быть внимательными к своим детям, чтобы вовремя заметить тревожные проявления и симптомы. Нужно сказать и о том, что не стоит зря паниковать. Количество игроков с ярко выраженным типом привыкания к игре как ухода от реальности относительно невелико, а в случае решения внешних проблем, нормализации отношений ребенка с окружающими привязанность к игре пропадает.)*

3. Моему ребенку нравятся игры, содержащие сцены агрессии и насилия. Как к этому относиться? Имеет ли такое пристрастие какие-либо последствия?

(*Игры, которые исследователями оцениваются как содержащие сцены насилия, проявления агрессии и жестокости, действительно, занимают первые строчки в списках рейтингов наиболее популярных игр. Исследования показали, что 47% 10–12-летних американцев, играющих в компьютерные игры, предпочитают игры, содержащие сцены агрессии в отношении как к выдуманным, так и человеческим героям, 29% предпочли игры спортивной тематики, 20% – развлекательные нейтральные игры и только 2% – игры развивающие, направленные на обучение. В США и Японии были разработаны системы оценки агрессивности и жестокости, демонстрируемых в компьютерной игре сцен, а также критерии соответствующих возрастных ограничений игры (по аналогии с оценкой телепрограмм и видеофильмов), но в условиях свободной продажи дисков с играми контроль за их применением довольно сложен, особенно когда основным пользователем компьютера является сам ребенок.*

*Результаты конкретных экспериментальных исследований связи демонстрируемой в игре жестокости и реальной агрессивности ребенка также противоречивы. Но большинство исследователей подтверждает наличие связи между содержанием компьютерной игры и уровнем агрессии в последующей свободной игре ребенка, его враждебностью и тревожностью Младшие дети более склонны прямо воспроизводить модель поведения героя игры. До сих пор остается открытым вопрос о том, насколько долговременны эти эффекты, переносятся ли они в реальную жизнь (наблюдения за игрой и измерения проводились в лабораторных условиях). По этическим соображениям изучение реальной жестокости и агрессии практически невозможно.)*

4. Существуют ли различия в отношении к компьютерным играм у девочек и мальчиков? Можно ли сказать, что одному из полов компьютер ближе, понятнее, доступнее?

*(Этот вопрос достаточно хорошо изучен психологами. В культуре человечества техника вообще и компьютеры в частности признаются скорее «мужским» делом. В силу этого среди пользователей ЭВМ больше мужчин, и среди обладателей игровых приставок и компьютеров преобладают мальчики. Сами игры явно ориентированы на мужские стереотипы поведения. В одном из исследований отмечается, что из 47 игр, отобранных для исследования, было представлено 115 мужских и 9 женских образов, причем ни одна из женщин не оказывалась в активных позициях, и, в основном, они были пострадавшими или спасаемыми.*

*Компьютерные игры создают мужчины для мужчин, они являются частью нормы мужского поведения, успешность в играх вызывает одобрение со стороны сверстников и общества. Девочки исходно проявляют меньше интереса к компьютерным играм и предпочитают менее агрессивные и менее динамичные игры, чем мальчики, они показывают значимые отличия в стиле игры. «Женский стиль» игры отличается меньшим стремлением к выигрышу и оценке достижений, предпочтением несложных и гибких правил, реалистичных сюжетов и доброжелательного тона обратной связи; «мужскому стилю», наоборот, свойственны стремление к победе в игре, игры-поединки, жесткость и сложность правил, фантастичность сюжетов и вызывающий, агрессивный тон обратной связи.)*

5. Существует ли взаимосвязь между компьютерными играми и познавательным развитием ребенка?

*(Очевидно, что такая взаимосвязь существует. Возможности влияния компьютерных игр на познавательное развитие связаны не только с обучающими программами, но и с развитием отдельных способностей, связанных с успешностью обучения. Результаты исследований свидетельствуют о возможности развития памяти, моторной координации, способности восприятия пространства, внимания с помощью компьютерных игр. Многие развлекательные игры содержат большое количество информации за счет насыщенного содержания, и в силу этого ребенок получает знания в области истории, географии, экономики, особенно это касается стратегических игр. Создатели игр часто сознательно включают в них необходимость освоения некоторого объема знаний, выработку навыков. Однако существует обратная зависимость между увлечением компьютерными играми и школьными успехами учащихся, но это связано скорее с количеством времени, которое они уделяют учебе, чем с уровнем их умственного развития.)*

6. Влияют ли компьютерные игры на способность ребенка строить отношения с людьми в обществе? Помогают или мешают эти игры ребенку найти свое место в классном или каком-либо другом школьном коллективе?

*(Ученые считают, что ребенок, играя на компьютере, активно взаимодействует с миром, пусть даже искусственным. При этом он должен не только быстро нажимать на клавиши, но и строить в своей голове образно-концептуальные модели, без которых нельзя добиться успеха в современных компьютерных играх. Родителям следует помнить об опасности, связанной с ранним приобщением к компьютерной игре: у дошкольника и младшего школьника сначала должен сформироваться образ настоящего реального мира, а лишь потом малыша можно допускать в мир виртуальный. Иначе ребенок, а особенно впечатлительный, создаст в своем воображении искаженный образ мира, где впоследствии ему трудно будет найти свое место. Кроме того, существует еще одно крайнее проявление негативного воздействия компьютерной игры на ребенка: возможность аутизации, ухода ребенка в вымышленный, нереальный мир. Задача родителей – не допустить этого, наполнить яркими красками жизнь ребенка в семье, вне школы.)*

7. Ребенок до школы имел возможность играть в компьютерные игры. Однако, став школьником, он уделяет этим игрушкам гораздо больше времени, чем раньше. С чем это связано и нормально ли это?

*(Действительно, несмотря на то, что в школьном возрасте у ребенка появляется новая ведущая деятельность – учебная, игра не уходит из его жизни. Развитие мышления, освоение чтения и письма, а также знакомство с основами иностранного языка расширяет круг доступных ребенку игр, вызывает всплеск интереса к компьютерным играм.*

*Хотя в школьном возрасте преобладают игры с правилами и спортивные игры, но ролевая игра не исчезает. Школьникам игра помогает снять стрессы, довольно часто возникающие в учебной деятельности, она является средством установления отношений со сверстником. Так как учебный процесс ориентирован в основном на индивидуальную работу, на долю межличностного общения в младшем школьном возрасте остается в основном игра. Таким образом, усиление увлечения компьютерными играми в младшем школьном возрасте является вполне закономерным.)*

8. К домашнему компьютеру у нас, взрослых, нет никакой возможности подойти. За ним постоянно кто-то из наших детей. Когда мы уходим на работу, то прячем от детей мышку, клавиатуру, иначе все свободное время дети посвятят созерцанию монитора. Как с этим бороться?

*(Совершенно очевидно, что в этой ситуации многое запущенно. Не буду касаться педагогических аспектов, остановлюсь на проблеме пользования компьютером. В любой семье должны быть установлены внутрисемейные правила пользования компьютером. В них можно включить следующие ограничения: количество времени, которое ежедневно проводит за игрой ребенок; запрет на компьютерные игры до выполнения домашней работы; регулирование разрешенного времени игры в зависимости от школьных успехов ребенка. Добивайтесь неукоснительного соблюдения этих правил, ищите рычаги урегулирования подобных ситуаций. «Подбрасывайте» ребенку и некомпьютерные игры. В последнее время психологи и педагоги заволновались, что традиционные детские игры находятся на грани вымирания и в книжных магазинах появилась литература, из которой можно узнать правила многих несправедливо забытых игр. Не поленитесь сходить в магазин или в библиотеку и принести ребенку такую книгу. В данном вопросе (как, впрочем, и во многих других) залогом успеха будет энтузиазм взрослого.*

*Важно и приучать ребенка мастерить, рисовать, лепить – в общем, что-нибудь делать руками. Если квартира позволяет, выкроите ему уголок для мастерской. Ведь в подавляющем большинстве случаев фанаты компьютерных игр – это «проблемные дети», у которых снижен волевой и творческий потенциал. Столкнувшись с неудачей, они пасуют, у них тут же опускаются руки. Не получился рисунок – такой ребенок решит, что у него никогда ничего не получится, и больше не будет рисовать. А самостоятельно выстругать деревянный ножик или склеить модель катера – это для него вообще немыслимо. Но, преодолев психологический барьер, он начинает с увлечением строгать, пилить, выжигать. И, соответственно, меньше тянется к компьютеру.)*

9. Ребенок умеет пользоваться Интернетом. Как к этому относиться? Какие правила следует соблюдать родителям?

*(Современные младшие школьники чрезвычайно быстро осваивают не только технику, но и ресурсы, которые она предоставляет. Рано или поздно ребенок все равно коснется «всемирной паутины». Опросы показывают, что все чаще такой контакт происходит уже в младшей школе. Этому в немалой степени способствуют сами родители, которые по роду своей деятельности проводят в Интернете много времени или же любят «чатиться» на досуге. Поэтому взрослым необходимо предупредить конфликты, возможные на почве посещения вашим ребенком Сети.*

*Прежде всего, не делайте из Интернета «запретный плод». Не запрещайте Интернет. В противном случае ребенку расскажут обо всем более «продвинутые» в этом вопросе сверстники.*

*Не ставьте компьютер в детской комнате. Пусть он находится в общей комнате. Этим вы достигнете не только соблюдения санитарных требований, но и сможете время от времени контролировать, чем занимается ребенок, что он делает, сидя за компьютером.*

*Помогайте ребенку участвовать в общении вне Интернета, вне виртуального мира. Может быть, ваш ребенок застенчив и испытывает неловкость при общении с ровесниками? Помогите ему: рассмотрите возможность специального тренинга, поощряйте участие ребенка в тех видах деятельности, которые объединяют детей с одинаковыми интересами, например, моделирование кораблей или спортивная секция.*

*Контролируйте своих детей (родители обязаны знать, в какие игры, в том числе онлайновые, он играет. Однако помните, что сообразительный ребенок, если постарается, может придумать немало уловок, чтобы усыпить вашу бдительность. Развивайте у детей самоконтроль, дисциплину и ответственность – в таком случае перед уходом на работу вам не придется прятать компьютерные составляющие по укромным местам квартиры.)*

**Учитель.** Родителям, которые не желают оказаться за границей мира увлечений своего ребенка, нужно разбираться в некоторых основных аспектах этого самого мира. Если ваш школьник увлекается компьютерными играми, разберитесь хотя бы в классификации этих игр, их особенностях. В этом случае ребенок увидит, что вы достойный собеседник (а может быть, даже консультант) в подобных вопросах. Согласитесь, что подобные вещи будут очень способствовать вашему родительскому авторитету. Вот почему в нашей мастерской общения сегодня очень важный человек – учитель информатики. Он расскажет вам о том, какие компьютерные игры существуют, каковы их отличительные особенности.

Учитель информатики *(роль консультанта по данному вопросу учитель может предложить какому-либо компетентному родителю).* Компьютерные игры разделяются на несколько типов:

1) *головоломки и традиционные игры, перенесенные на компьютер (например, «Сапер», «Тетрис», пасьянсы).*

Данную группу можно разделить на статические и динамические игры. Статические – это в большинстве своем традиционные игры, типа карандаш-бумага («Точки», «Крестики-нолики»), карточные игры (пасьянсы, «маджонг»), а также созданные как компьютерные игры («Сапер»). Динамические игры и головоломки используют возможности компьютера по созданию движущихся объектов, но по сути остаются зачастую головоломками, т. е. играми на логическое мышление и сообразительность. В динамических играх развивается также скорость реакции, умение оперативно оценивать изменяющуюся обстановку игры.

2) *аркады, или платформеры (например, «Король Лев», «Алладин»).*

Это очень широко распространенный вид игр, первый из доступных ребенку из-за простоты идеи. Задачей игры является управление движением героя игры и проведение его через последовательность лабиринтов, препятствий и т. п. Смысловой план в игре отсутствует. Ребенок получает ощущение удовольствия от самого процесса игры (а не от последовательных достижений).

3) *стратегии (например, «Цивилизация»).*

Стратегии характеризуются четким положением играющего над игровой реальностью – это, как правило, моделирование процессов управления, командования. Характер объектов управления может быть различным: от пиццерии до галактики, от парка развлечений до армии. По содержанию выделяют экономические, военные, спортивные стратегии. Игры этого типа могут идти как в реальном времени, так и пошагово (ход играющего – ход противника, компьютера). Основными действиями играющего являются управление ресурсами и планирование на основе данных о состоянии объекта и действиях противника. Правила заложены в логике самой деятельности и раскрываются по ходу игры с развитием объекта (ростом города, продвижением армии или развитием бизнеса). В такого рода играх, как правило, есть советники, подсказчики, помогающие разобраться в правилах и возможностях действия. Для эффективного управления требуется учет множества факторов, заложенных в программе игры, информация о них выдается на экран. Чем больше таких факторов, тем ближе модель к реальности и тем сложнее ею управлять. Удовольствие от игры скорей интеллектуальное («...какой я умный…»), чем удовольствие от выполнения роли («..я могу быть хорошим императором, командиром, правителем...»)…

Стратегические игры внешне схожи с игрой в солдатики и конструированием, но в компьютерной игре намного меньше возможностей для творчества, свобода ребенка ограничена заложенными в компьютер закономерностями («Чапаев никогда не доплывет...», хотя в игре ребенка его спасение вполне возможно). Постройка компьютерного города также ограничена законами построения реального города, а не фантазией ребенка, и успешность его оценивается в терминах экономической целесообразности построек, а не красоты, оригинальности или игровых возможностей конструкции.

Стратегические игры несут множество знаний о разного рода объектах и их развитии и взаимодействии, информацию по географии, истории, биологии. В этих играх развивается логическое мышление, способность учитывать несколько факторов, планировать собственные действия и предугадывать возможные ходы противника по логике действия. Они содержат большой потенциал для интеллектуального развития, но в них не представлен аспект человеческих отношений.

4) *симуляторы (например, «Формула 1»).*

Основное отличие этого типа игр в том, что играющий находится внутри ситуации, игра идет от первого лица, «из глаз» героя – то есть видимая картинка ограничена полем зрения героя игры. К этому типу игр можно отнести не только традиционно включаемые сюда авиа- и автосимуляторы, но и игры, называемые обычно «бродилками», («Doom», «Quake»), в которых играющий перемещается по разным пространствам (коридоры, комнаты, пещеры и т. д.), обследует их, вступает в схватки с игровыми противниками.

Для выигрыша, кроме скорости реакции и сенсомоторной координации, в этом виде игр становятся значимыми образная память и ориентация в трехмерном пространстве, а также конкретные навыки, соответствующие моделируемой реальности.

Эти игры ближе всего к виртуальной реальности, они создают эффект присутствия в ситуации, реальности игрового действия. Смысл действий задан в виде целей «миссии», роль – в виде фотографии и «личного дела» героя.

В играх-симуляторах переживания могут быть самыми различными в зависимости от характера моделируемой деятельности – от радостного чувства полета до агрессии и страха. Переживания очень реальны и, по наблюдениям психологов, дети младшего возраста могут испытывать очень сильный страх даже при наблюдении игры взрослого. Подобные игры предоставляют возможность реализации неосуществимых желаний, пробу недоступных форм поведения.

Эти игры адресованы в большинстве своем подросткам и взрослым, но обычно они становятся доступны намного раньше (с 7–9 лет). Реальность трудностей, экстремальные, необычные сюжеты таких игр отвечают особенностям игры младшего подростка. Симуляторы развивают скорость реакции, сенсомоторную координацию, способность восприятия пространственных изображений, дают выход эмоциям и реализацию неосуществимых желаний, могут формировать определенные навыки – например, вождения автомобиля, но являются скорее игрой-упражнением, чем деятельностью по усвоению смыслов. А значит, и они не могут заменить традиционную ролевую игру по ее значению для развития ребенка.

5) *игры-повествования (например, «Розовая пантера», «MonkeyIsland»).*

Это игры с непрерывным, развивающимся сюжетом. Их можно определить как интерактивное кино или мультфильм, где разворачивающееся на экране действие требует непосредственного вмешательства играющего. Он управляет одним или несколькими героями истории. Герой передвигается под управлением играющего, преодолевает препятствия, выполняет различные действия, взаимодействует с другими персонажами.

Сюжеты таких игр в основном схожи с сюжетами литературных произведений, кино и мультипликационных фильмов. Многие игры созданы в стиле фэнтази, популярном в подростковой среде, по мотивам приключенческих и исторических произведений, на основе известных фильмов и сериалов («Следствие ведут Колобки», «Розовая пантера», «Секретные материалы»).

Учет особенностей героя, осознание его функций в развивающихся событиях необходимы для игры. Это, пожалуй, единственный вид игр, где возможно возникновение ролевых отношений, которые можно было бы сравнить с традиционной ролевой игрой.

Среди игр-повествований можно выделить две большие группы: *квесты* и *RPG (role-plainggames)*. Отличаются эти группы, в основном по способу задания героя и характеру игровых действий. В квесте герой вводится «в готовом виде», с его особенностями, информация о нем предоставляется в начале игры, раскрывается в процессе, например, во взаимодействии с другими персонажами, или уже известна играющему из кинофильмов, книг и т. п. Сюжетная линия квеста, как правило, ограничена, и спектр доступных действий, предметов и героев «ведет» играющего по сюжету, имеющему, возможно, несколько вариантов развития, но заранее прописанному. В RPG есть уникальная возможность моделирования героя – изменения его по желанию играющего. В структуру личности героя входят физические особенности (сила, ловкость, выносливость...), психологические (интеллект, хитрость, лидерские способности...) и жизненные навыки (бой, воровство...). Изменение «типа личности» героя ведет к изменению сценария игры, игровых задач, возможностей взаимодействия. Такие игры являются, по сути, моделями социального мира, предоставляющими возможность проживания истории «в шкуре» различных героев (не обязательно человеческой). Игра содержит богатые возможности для исследовательского поведения и экспериментирования над моделью социальных отношений.

**Учитель.** Один классик давно уже сказал, что «времена   
не выбирают, в них живут…». Нашим детям довелось жить в век прогресса, новейших технологий и потрясающих технократических достижений. Очень неразумно было бы ограждать ребенка от этого мира. Гораздо правильнее научить в нем жить.

Мир компьютерных игр так заманчив, красочен и, главное, моден! Его усиленно рекламируют и в роскошных глянцевых журналах, и по радио, и по телевизору. Кто может устоять перед таким соблазном? Дети – не могут. Что ж, значит, осваивайте новые игрушки нового времени вместе и у вас будет гораздо меньше поводов для тревоги и страхов. Пусть ваша роль в мастерской домашнего общения с ребенком будет главной.

Если после сегодняшнего разговора у вас все еще остались нерешенные вопросы (а они, конечно, остались), если вас по-прежнему тревожат какие-то нерешенные проблемы, связанные с вашими детьми, задумайтесь над моей новой историей…

Ответы на вопросы  
(буддийская притча)

Однажды двое учеников, подошли к Учителю с просьбой рассудить их спор. Ученики не могли решить, как в разговоре с собеседником следует давать ответы на вопросы.

– Учитель, я думаю, что лучше было бы отвечать на вопрос собеседника без промедления, и позже, в случае ошибки, исправляться, чем заставлять собеседника слишком долго ждать ответа.

Второй юноша возразил:

– Нет, напротив, следует обдумывать свой ответ тщательно, взвешивая каждую мелочь и деталь. Пусть на это уйдет сколько угодно времени, главное – сразу дать верный ответ.

Мудрец взял в руки сочный апельсин и сказал, обращаясь   
к первому ученику:

– Если ты дашь своему собеседнику съесть первую половину апельсина неочищенной, и лишь потом, очистив кожуру, отдашь вторую, может случиться так, что твой собеседник, распробовав горечь первой половины, выбросит вторую.

Затем он обратился ко второму ученику, который предвкушал свою победу в споре:

– Ты, конечно же, не накормишь своего собеседника горьким апельсином. Наоборот, ты будешь долго и тщательно очищать его, старательно отделяя от мякоти малейшие прожилки кожуры. Но, боюсь, что твой собеседник может уйти, так и не дождавшись обещанного угощения.

– Так как нам следует поступать, – в один голос спросили ученики.

– Перед тем, как угощать кого-либо апельсинами, научитесь их чистить так, чтобы не кормить собеседника ни горечью кожуры, ни напрасными ожиданиями, – ответил мудрый старец. – А пока не научитесь, доверьте лучше этот процесс тому, кого собираетесь угостить… И еще, – немного погодя добавил он, – почаще чистите апельсины для себя.

**Учитель.** Удачи вам, уважаемые родители, в поисках ответов на свои вопросы.