

**ДИСЦИПЛИНА „ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИ ОСНОВИ НА
ИНФОРМАЦИОННАТА КУЛТУРА”**

КУРСОВА РАБОТА

НА ТЕМА:

Компютърните игри – предимства и недостатъци

Изготвил:

Проверил:

2024 г.

Съдържание

ВЪВЕДЕНИЕ	3
1. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИ ОСНОВИ НА ИНФОРМАЦИОННАТА КУЛТУРА В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ	4
2. ВИДОВЕ КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И ТЯХНАТА КЛАСИФИКАЦИЯ	5
3. ПРЕДИМСТВА НА КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ	7
4. НЕДОСТАТЪЦИ И РИСКОВЕ ПРИ ИЗПОЛЗВАНЕТО НА КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ	10
4.1. Рискове от прекомерно използване и зависимост	10
4.2. Намалена физическа активност и здравословни проблеми.....	10
4.3. Негативно влияние върху социалното развитие.....	11
4.4. Неподходящо съдържание и въздействие върху психиката.....	11
5. ПРЕПОРЪКИ ЗА ДОБРИ ПРАКТИКИ.....	12
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	15
ЛИТЕРАТУРА.....	16

ВЪВЕДЕНИЕ

Компютърните игри са интерактивни дигитални програми, предназначени за забавление и развлечение, които се изпълняват на компютри, конзоли или мобилни устройства. Те обхващат широка гама от жанрове, включително образователни, стратегически, приключенски, ролеви и други. Първите компютърни игри се появяват през 50-те години на миналия век като експериментални проекти в университетите, но едва през 70-те и 80-те години навлизат в масовата култура с развитието на домашните конзоли. Оттогава индустрията на компютърните игри претърпя огромен растеж и днес предлага богат избор от заглавия, подходящи за различни възрастови групи и интереси.

Компютърните игри в детството остават обект на противоречиви мнения сред обществото, включително сред учители и родители. Някои са категорично против тях поради опасенията, че прекомерното използване на игри може да доведе до негативни последици като изолация, агресивно поведение и дори девиантни наклонности. От друга страна, има и твърдо поддържани позиции „за“, които акцентират върху положителното влияние на игрите върху интелектуалното и психическо развитие на децата. Компютърните игри могат да стимулират съобразителността, уменията за вземане на решения и способността за концентрация и разпределяне на вниманието.

Специален интерес представляват екипните компютърни игри, при които детето партнира не само с компютъра, но и с други деца. Научното изследване на връзката между интелигентността и социализацията чрез такива игри може да предостави на педагозите ценни насоки как да използват тези технологии за насърчаване на емоционалната близост и социалната зрялост. Компютърните игри, когато са внимателно подбрани и използвани умерено, могат да се превърнат в ефективен инструмент за постигане на пълноценно развитие на детето в предучилищна възраст, като подпомагат както когнитивното, така и социално-емоционалното му израстване.

Целта на настоящата курсова работа е да изследва предимствата и недостатъците на компютърните игри при деца в предучилищна възраст, като се акцентира върху тяхното влияние върху когнитивното, моторното и социално-емоционалното развитие. За постигането на тази цел са поставени следните задачи:

- Да се изследват предимствата на компютърните игри за развитието на когнитивни и социални умения.
- Да се анализират потенциалните рискове и негативни ефекти от прекомерното използване на компютърни игри.