

ПРЕОДОЛЕНИЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Ю. А. ПШЕНИЧНОВ

Белорусский государственный университет транспорта

*Посеешь поступок – пожнешь привычку,
посеешь привычку – пожнешь характер,
посеешь характер – пожнешь судьбу.*

Уильям Теккерей

Первое знакомство ребенка с компьютером часто происходит посредством его использования для игр. К сожалению, данное применение компьютеров имеет широкое распространение среди школьников старших классов, студентов и даже взрослых людей. В ряде случаев увлечение компьютерными играми становится патологическим и приобретает характер компьютерной зависимости, которая формируется намного быстрее, чем любая другая традиционная зависимость, например, курение. Данный тип зависимости называется также компьютерным синдромом.

Компьютерные игры, особенно ролевые, являются одним из способов так называемой "аддиктивной реализации", т. е. ухода от реальности. Полностью погружаясь в игру и достигая в ней определенных успехов, человек реализует таким образом (виртуально) большую часть имеющихся потребностей и игнорирует остальные [1]. Другими словами, зависимость, в том числе и компьютерная, – это болезнь, при которой человек уже не принадлежит себе полностью.

В профилактике возникновения компьютерной зависимости большое значение имеет организация интересного досуга студентов (спорт, различные кружки, посещение музеев, выставок и театра, спортивных соревнований), а также привлечение их к научной работе, к участию в студенческих конференциях, в различных конкурсах и олимпиадах.

Но что делать со студентами, у которых компьютерная зависимость уже сформировалась? Различные способы ограничения их доступа к компьютеру с целью преодоления компьютерной зависимости, как правило, малоэффективны, особенно в общежитиях. Мало того, зависимый человек при попытках ограничить пользование компьютером и Интернетом часто чувствует себя усталым, угнетенным или раздраженным.

При лечении любого вида зависимости часто используется принцип замещения. Одним из вариантов применения данного принципа является мотивирование студента заменить компьютерную игру использованием компьютера для приобретения знаний путем создания условий для более эффективного способа его самостоятельной учебной работы.

В университете большое число дисциплин в той или иной степени связано с применением информационных технологий. Опыт показывает, что для выполнения различных заданий лабораторных и контрольных работ, курсовых и дипломных проектов студенту требуется доступ к информации, которая располагается на серверах локальной сети вычислительного центра, а именно к содержимому его личного каталога (папки) и каталогов с учебными материалами по изучаемым дисциплинам, предоставленные студентам преподавателями. К сожалению, в настоящее время такой прямой доступ в значительной мере затруднен, и студенты вынуждены пользоваться переносными флеш-накопителями. Даже если локальные сети общежитий подключить к локальной сети университета, все равно часть студентов, проживающих вне студенческого городка, будут лишены доступа к информационным ресурсам университета. Конечно, студенты могут воспользоваться при изучении дисциплин учебными материалами, которые расположены в сети Интернет. Но опыт показывает, что размещенные на серверах локальной сети университета и структурированные в соответствии с учебными планами учебные материалы, представленные преподавателями университета, в значительно большей степени удовлетворяют потребностям студентов.

Принцип замещения компьютерной игры использованием компьютера для приобретения знаний наиболее эффективен при организации самостоятельной работы студента посредством той или иной системы компьютерного дистанционного образования, например, Moodle [2]. В любой такой системе заложены возможности совершенствования учебного процесса.

Конечно, компьютер, подключенный посредством сети Интернет к системе компьютерного дистанционного образования университета, не может выполнять функции преподавателя. Но учебный процесс допускает программирование и поэтому такая система является образцовым организатором студенческой учебной активности. Суть дистанционного образования сводится к максимизации преимуществ от самообучения, в создании условий, когда не преподаватель, а обучающийся является ключевой фигурой в процессе обучения. В системе реализованы и автоматизированный входной контроль знаний, и текущий контроль, и отслеживание учебной активности студентов, и формирование текущего рейтинга студентов, и выходной контроль их знаний и доступ к учебным материалам с домашних компьютеров студентов. Система дистанционного обучения в значительной степени заменяет компьютерную игру, блокируя зависимость от нее.

Список литературы

1. **Юрьева, Л. Н.** Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика : монография / Л. Н. Юрьева, Т. Ю. Ботьбот. – Днепропетровск : Пороги, 2006. – 196 с.
2. **Анисимов, А. М.** Работа в системе дистанционного обучения Moodle : учеб. пособие / А. М. Анисимов. – 2-е изд. – Харьков, ХНАГХ, 2009. – 292 с.