Маргарита Калейнска

Станислава Христова



Или

Как да върнем детските игри в реалния свят?

Варна, 2010

Тази книга е създадена в рамките на проект „Животът е куест. Да го играем на живо!”, реализиран от сдружение „Консенсус” с финансовата подкрепа на Дирекция „Превенции”, Община Варна.

Авторски колектив:
Автори: Маргарита Калейнска, Станислава Христова
Консултант: Георги Георгиев
Редактор: Йордан Начков

Художник на корицата и графично оформление: Николай Андреев

Печат: „Мартикос” ЕООД

ISBN: 978-954-9469-07-3

Със специални благодарности към Сашо, Гошо, Ники и Христомир, без които ние нямаше да познаваме така добре игрите и към Цвета, която толкова всеотдайно помогна в подготовката на текста.

Съдържание:

За пристрастяването към компютърни игри.....5

1.1.Симптоми на пристрастяването към компютърни игри.....6

1.2.Защо игрите пристрастяват?.....8

1.3.Физически последствия от пристратяването към игрите.....10

1.4.Лечение и рехабилитация.....12

За какво служи тази книга?.....15

10 съвета за родители на пристрастено към компютърните игри дете.....16

10 съвета за родители на пристрастено към компютърните игри дете.....16

За компютърните и видео игри.....17

4.1. Картинен индекс на жанровете игри.....17

4.2.Аркадни, забавни и логически.....19

4.3. Екшън.....20

4.4. Куестове.....22

4.5. Ролеви игри.....23

4.6. Симулатори.....25

4.7. Спортни.....27

4.8. Стратегии.....28

4.9. Шутър.....30

Какво още трябва да знаем?.....32

5.1. Защо играем?.....32

5.2. Защо тийнеджърите играят, а не учат?.....33

5.3. Кой как учи?.....35

***К*ак да използваме наученото от тази книга, за да върнем игрите на децата в реалния свят?**.....38

Няколко лесни начина за „събуждане" на геймърите в училище.....42

Речник.....44

Използвана литература.....50

За авторите.....51

Ако тази книга ви е харесала..... 52

За пристрастяването към компютърни игри...

Пристрастяването е възникването на зависимост към конкретни външни стимули /вещества или дейности/, създаващи усещането за благополучие и които се употребяват/практикуват въпреки отрицателните ефекти върху ползвателя. В рамките на същата логика трябва да прецизираме, че **зависимостта към компютърни и видео игри не се изразява в самия процес на игра, а в неконтролираната злоупотреба с него.**

Причините за пристрастяването към компютърните игри могат да бъдат много и различни. За разлика от зависимостта към вещества, тук биологичният аспект на пристравянето остава несигурен, но някой от основните причини са:

- *Особености на характера* - има хора, които са по-склонни към пристрастяване, отколкото други;
- *Семейни проблеми* – недобра или липса на комуникация, неразбиране, драматична раздяла, пренебрегване на децата в семейството;
- *Социални проблеми* - трудно интегриране в група и/или липса на приятели, самота, ограничаване в училище.

Най-честите жертви на пристрастяването към компютърни игри са момчета до към 30 години. Изследователите на проблема Кимбърли Янг и Кийт Бекър, споделят „Това обикновено са деца с ниско самочувствие или социални проблеми. Те са интелигентни и с въображение, но нямат много приятели в училище". Умните деца, не много популярни в училище обаче, създавайки измислен герой, се стремят към доминация в играта и бързо я постигат с хитри ходове, с което виртуалният свят става по-привлекателен от реалния. По неофициални данни 20% от всички играещи он-лайн деца могат да бъдат определени като пристрастени към компютърните игри.

1.1. Симптоми на пристрастяването към компютърни игри

Въпреки, че класическата психиатрия все още да не е дефинирала официално клиничната картина на пристрастяването към компютърни и видео игри, могат да бъдат посочени няколко лесно забележими симптоми на адикцията:

- ***Липса на контрол*** – Без надзор пристрастеното към игрите дете бързо и лесно се вглъбява в играта. То не може да контролира времето, което прекарва пред компютъра. Детето ще седне с идеята да поиграе половин час и преди да се усети ще е играло повече от 2 часа, тъй като времето тече различно за него докато играе.
- ***Проблеми с ученето.*** – поради факта, че детето прекарва толкова време пред компютъра, не успява да отдели нужното време на училищните си задължения. Липсата на себеконтрол е причина, детето да не спазва по никакъв начин определения предварително график. Обсебеността от мисълта за развитието на играта му пречи да се съсредоточи и в рамките на часовете, поради което детето започва да изостава в учебния процес. Липсата на интерес към преподаваните дисциплини прави усвояването на нови знания трудно и става само чрез външна принуда.
- ***Трайно дистанциране от семейство и приятели*** – Човекът, пристрастен към игрите често демонстрира прекалена загриженост за развитието на играта, когато е отдалечен от нея. По време на игра детето не поглежда на различно място освен монитора, дори когато говори или му се говори. То става разсеяно, раздразнително или говори за играта през цялото време. Започва да губи интерес към други дейности, които някога е практикувало или които са го интригували, включително семейни празници и събирания. Случва се детето да прикрива своята игра с лъжи. Това прекъсва активната комуникация със семейството и смалява приятелския кръг, което води до постепенна алиенация от социалните контакти, както извън дома, така и в него.

- ***Емоционална нестабилност*** - Много от децата се пристрастяват към игрите с цел отпушване на напрежението от реалния свят или отпушване на собствената агресия. Както и при пристатяването към субстанции и тук ефектът не винаги е очакваният от детето, а се създават по-скоро смесени чувства. Обикновено започва с усещане за еуфория, бързо последвана от вина, допълнителна нервност, самоизолация и др. При запитване относно времето прекарано в игра, детето става отбранително.
- ***Нарушения на съня*** – Поради прекалената цветова наситеност на компютърните игри, често детето има проблеми със заспиването, ако е играло точно преди лягане. Създалите се смесени чувства също възпрепятстват отпускането на тялото и съзнанието и достигането до фаза на дълбок сън, поради което детето се събужда уморено. Нерядко, в опита си да се синхронизира с времето на международните сървъри на он-лайн игрите, детето нарушава режима си на сън.
- ***Влошена хигиена и хранителни навици*** – Поради прекалена ангажираност с играта и дистанцирането от реалния свят, детето влошава драстично своята хигиена, пропускайки къпането, миенето на зъбите или ръцете, в следствие на лошия времеви контрол. То прескача хранения и буквално забравя да яде, поради невъзможност да се отдели от самата игра и нежеланието да отделя време за приготвяне или вземане на храната /било то и от съседната стая/. Ако все пак се храни, то е оскъдно, пред компютъра, в кратките паузи на играта /автоматизирано транспортиране, зареждане на ново ниво и др./.

<u>Съвет към родителите:</u>
Имайте предвид, че само 20% от играещите деца могат да бъдат определени като пристрастени и макар да ви се струва, че вашето дете е точно в тази група, не бързайте да го заклеймявате. Важно е да сте запознати с проблема и възможното му усложнение, за да можете заедно да го преодолеете , а не да го задълбочавате като наричате детето с епитети, натоварени с негативни нагласи.

Рязко намалява и приемът на течности или той е ограничен до приемът на енергийни или стимулиращи напитки, които да удължат игровата възможност.

Въпреки, че този списък не е изчерпателен, той представя някои от предупредителните знаци за родителите, приятелите и учителите, за това, че детето има склонност или вече е пристратено към видео и компютърните игри. Този списък може да послужи и като карта за самооценка за тези, които вярват, че може би имат проблем.

1.2. Защо игрите пристрастяват?

Игрите в своята същност са създадени, за да бъдат „пристрастяващи". Учени от Болница Хамърсмит в Лондон на база свое изследване твърдят, че става дума за създаването на патологично повишена готовност за реакция - свръхмотивация на база повишено отделяне на хормона Допамин /нивото на хормона се удвоява по време на игра/. Тази свръхмотивация е характерна и за зависимостта от психотропни субстанции. Въпреки тези твърдения, основната хипотеза за првлекателността на игрите предполага, че задържането на вниманието става черз използването на малко на брой, но изключително ефективни методи за манипулация на емоциите и желанията на играещите. Целта на всяка фирма е да направи всяка следваща игра все по-интересна и предизвикателна от графична гледна точка и по-отношение техническите й възможности. Игрите са базирани на принципите на хазарта - играчът започва с малки успехи, които да го убедят, че е добър в играта и постепенно предизвикателствата се увеличават придружени естествено с малки победи, за да поддържат интереса му. Следователно, в обобщение могат да се изведат няколко особености на този тип забавление, които могат да бъдат отбелязани като методи за задържане на играчите:

- **Бъди на върха! –** Без значение вида игра, наличието на класация на постигнатите резултати само по себе си е стимул за всеки играч да играе, докато не заеме върха на класацията. Това естествено

желание за победа е допълнително засилвано от натрапваната конкурентност на всички нива на живота, включително училището. Този метод въздейства на всички възрасти и играчи. С въвеждането на новите интернет технологии безкрайността на игрите с класация е пълна, тъй като винаги се намира някой друг, който да победи рекорда, стимулирайки първия играч да се върне към играта в опит отново да се възкачи на първото място.

- **Победи играта! –** Използван похват при игри, в които не може да се приложи първия метод, тоест не може да се създаде класация. Така единственият конкурент на играча е самата игра. Част от игрите разделят действието на нива и/или мисии, като играчът се стерими да стигне до последния етап и да победи върховния лош /бос/. Повечето игри, за да задържат допълнително играча, създават бонус мисии за най-добре представилите се, допълнителни мисии /експанжъни/ и др.
- **Влизане в роля –** Ролевите игри позволяват на играчите да си създадат нова идентичност под формата на герой, който да представлява тяхното Аз в играта. С модернизирането на графичните технологии, все повече отпадат ограниченията във визията на създаваните герои и изграждането на такъв виртуален образ става все по-примамливо. Целта на играта в този случай се измества от самата игра към този изграден илюзорен герой, който детето развива през цялото време. Така измисления образ-роля, в който е влязъл, става основна грижа на играча и съответно той развива емоционална привързаност към него, което води до стремеж да прекарва повече време във виртуалния свят на съответната игра.
- **Няма невъзможни неща! –** Друг използван механизъм за привличане и най-вече задържане на вниманието на играчите е именно налагането на правилото, че няма невъзможни неща. Играчите са предизвикани да откриват нови и нови елементи на един постоянно развиващ се виртуален свят, базиран на митове,

легенди и фантастични истории. В този свят няма граници между възможното и невъзможното и собствената фантазия е единственото, което ограничава. За да поддържат този имидж, към игрите постоянно се добавят нови елементи /не рядко след писма от феновете или коментари по форуми/ под формата на патчове /малки промени на играта/ или ед-они /улеснения/.

- **Лесно изграждане на социални контакти –** Това е един от ключовите методи на игрите, играни единствено он-лайн (в реално време), да привлекат децата, особено по-затворените от тях, които трудно завързват нови познанства в реалния живот. При играта, тази начална социална интеракция е крайно улеснена, тъй като от една страна винаги има подходяща тема за стартиране на разговор /визията на героя, молба за помощ, въпрос за куест и т.н./, а от друга детето се чувства сигурно скрито зад вече изградения си герой. Играчите имат обща лексика, специфична за играта. Така на база общи интереси, децата, при които отсъстват приятелски взаимоотношения в реалния живот, ги кара да прекарват по-голямата част от времето си в играта. Тоест играта е гарантирано приобщаване към социална група и съответно дава възможност за самоопределяне, идентификация и идентичност.

1.3. Физически последствия от пристратяването към игрите

В резултат на пристрастяването към компютърни игри, освен вече подчертаните отдалачеване от действителността и алиенация от социалните комуникации с хората от реалния свят, при играчите са на лице и не малък брой физически проблеми. Американската здравна организация CRC Health Group извежда най-често срещаните и най-сериозните от тях:

- **Карпален тунел симдром -** Карпалният тунел е тунел, който се състои от костите на китката от долната страна и един лигамент, който ги затваря от горната страна и през него освен медианният нерв преминават и всички сухожилия, които движат пръстите на

ръката. При продължителна употреба на мишката и клавиатурата, както е при геймърите, се получава стеснение на този тунел /в резултат най-често на възпаление или подуване/. Този синдром се изразява в честото изтръпване на дланта и пръстите. Най-постоянният симптом е болката в дланта близо до палеца, последвана от притъпен усет или свръхчувствителност в средните три пръста. Понякога болката може да обхване и долната част на предмишницата.

- **Очни заболявания –** Най-често става дума за късогледство и далекогледство, които могат да бъдат задълбочени от продължителната употреба на компютър. Вредата за здравето на очите идва от факта, че изображението на екрана е с различен контраст от този на реалните обекти. Друг проблем е, че екранът вибрира (забележете как изглежда работеш екран на видео запис например). Допълнително натоварване за очите оказва лошото осветление (смесицата от естествена дневна и изкуствена светлина, липсата на светлина) и неправилното разположение на играча спрямо екрана.
- **Мигрена** – В резултат на постоянното концентриране в екрана, смесената светлина, недоспиването и други фактори, много често пристрастените играчи започват да изпитват мигренозно главоболие, което прогресивно се засилва. При задълбочаване на симптома непоносимата болка предизвиква гадене и повръщане.
- **Нарушение в съня** – този тип нарушение е един от първите видими симптоми на настъпилото пристрастяване. Нарушението е в резултат както вече беше споменато на множество причини – прекалена емоционална натовареност от играта, прекалена яркост на картините в играта, изкуствено напасване към друг режим на сън. Натовареността на мозъка с мисли за играта обаче е цитирана от изследователите като една от най-важните физически причини за този здравословен проблем. Сред възможните нарушения са инсомния /безсъние/, нарколепсия /постоянно желание за сън/,

парасомния /кошмари, сумнамбулство и др./ и други.

- **Болки в гърба** – Неудобната поза на седене и липсата на движение при игра водят до хронична болка в гърба, която на по-късен етап може да се превърне в хронични проблеми.
- **Нарушения в храненето** – Както вече беше обяснено, поради прекалената вглъбеност в играта, липсата на желание да се откъсне от нея дори за миг, децата нарушават хранителните си навици. Освен че е нередовно, храненето им е обикновено нездравословно с бързи закуски или сладкиши. Това води до проблеми като гастрит, колит, резки спадове на теглото и други заболявания.
- **Нарушения в резултат на занемарена хигиена** – Поради занемарената хигиена при децата, играещи на компютърни игри, се повишава рискът от зъбни проблеми /кариеси, пародонтит и др./, както и от различни заболявания /изостряне на акне и др./

Съвет към родителите:

Тъй като ограничаването на игровото време става бавно и трудно, за да избегнете част от тези физически проблеми:

- *Погрижете се детето да има правилна стойка пред екрана със закупуването на подходящ стол.*
- *Уверете се, че екранът на компютъра е с по-голяма честота на трептене (100 мегахерца), които го правят безопасен за здравето.*
- *Водете детето редовно на очен преглед, като му предложите и носенето на предпазни очила.*
- *Стимулирайте употребата на пресни сокове, особено от боровинки и моркови.*
- *Стимулирайте физическата му активност чрез семейни разходки, практикуването на спорт или поне активното участие в часовете по физическо възпитание.*
- *Приготвяйте порционирана храна, която да може то лесно да яде дори пред монитора, наблягайте на любимите му неща, напомняйте му да яде, като постепенно и плавно увеличавате времето, което ще му е нужно за вземането на храната.*

1.4. Лечение и рехабилитация

Не малко държави по света са започнали търсенето на методи за борба с пристрастяването към компютърни игри, като сред най-

развитите в това отношение са САЩ и Китай, които са и най-тежко засегнати от явлението. Други държави с мерки в това направление са Южна Корея, Канада и Холандия /единствената европейска държава, бореща се с този належащ проблем/. Всички те имат работещи центрове за лечение на пристрастяването към компютърни игри.

Как се реализира лечението?

Психотерапия

Най-често срещаното лечене на този тип зависимост е психотерапията. Той се прилага ефективно в Канада и в Холандия. Този метод е базиран на идеята, че пристрастяването към компютърни игри е резултат от съществуващи проблеми в общуването. Така чрез терапия, психолозите и психиатрите се опитват да открият причините тласнали детето към компютърните игри, като най-често според практиците това са проблеми в семейството, ниско самочувствие и травма в резултат на социална интеракция. Психотерапията е насочена към изграждане на умения за комуникация и към повишаване самочувствието на децата. Терапията включва и работа с родителите на пристрастените деца, по време на която се работи в посока на утвърждаването на асертивно общуване.

Програма «12-стъпки»

Програмата «12-стъпки» е предложена от американската неправителствена организация On-Line Gamers Anonymous /Анонимните он-лайн геймъри/. Програмата е предложена под формата на он-лайн общност, в която всеки от пристрастените може да оставя коментари по стъпките и да споделя своя опит при прилагането им в рамките на форум, при който коментарите са видими от всички или в чат-стаи, където в реално време може да говори с други хора с неговия проблем. Самата програма е програма за самопомощ чрез стимулиране на самоосъзнаването и самоубеждаването. Дванадесетте стъпки и принципи на програмата са свързани със самоосъзнаване, дефиниране на слабите и силни страни, опит за оценка на отношенията с другите и признаване на съществуването на проблема. Изключителна слабост на

програмата е намесването на религиозен елемент, с което тя става трудно приложима извън САЩ и налага нейната цялостна преработка за адаптиране към социалния модел на европейските общества. Цялостната програма може да бъде разгледана на официалния сайт на организацията /Сайтът е само на английски./

Други професионални методи

Американския учен Кейт Бекер, основател на клиниката в Амстердам, за лечение на адикцията, препоръчва да се научат пристрастените какво е «вълнението в истинския живот, в сравнение с он-лайн вълнението». В тази посока американската школа за лечение разчита на организирането и включването на младите хора в занимания за запълване на свободното време, стимулиращи социалните контакти по интереси, като походи, лагери, игри, кръжоци, възстановки и други.

Рехабилитация чрез подкрепа в семейна среда

Най-ефикасна рехабилитация на пристрастнето дете може да се осъществи в домашни условия, с усилия от страна на цялото семейство. Подкрепата от страна на учителите е задължителна, защото интересните уроци и домашни работи могат да са забавна алтернатива.

За да подпомогнем усилията ви за този тип рехабилитация, предлагаме чрез следващите страници да научите повече за света на детето-геймър, а именно светът на игрите. Това включва особеностите на различните игри, техниките за задържане на внимание, на които те се основават и основните термини, които децата използват, а вие може би не разбирате.

Предлагаме на вашето внимание 10 изпитани съвета как да възстановите комуникацията си с детето, за да работите съвместно с него за преодоляване на зависимостта му към компютърните и видео игри, както и идеи как да използвате методите за привличане и задържане на вниманието, интегрирани в компютърните игри, за да насочите детето към по-полезни занимания.

За какво служи тази книга?

Да си **родител** си е куест* от най-високо ниво! Ежедневно срещаш невероятни препятствия, чиито имена не си чувал, а понякога и не можеш да разбереш. Искаш да „спечелиш" вниманието на детето, но като че ли говорите на различни езици. Е, тази книга е нашият опит да ти покажем част от света на твоето дете така, както то го живее и да ти помогнем да навлезеш в него подготвен и съпричастен.

Ако пък си **учител**, то ежедневните ти срещи с геймърите в класната стая, обичайно протичат като екшън от трето лице*, където твоята роля обикновено е злонамереният враг или още по-вероятно – босът*, който трябва да бъде унищожен в последното ниво. На тези страници ние ти предлагаме няколко идеи, с които да изненадаш геймърите и да ги предизвикаш на дуел по техните правила.

За родителите и учителите тази книга може да бъде:

- *пътеводител* в диагностиката на поведението на детето-геймър и ориентир за степента му на пристрастеност;
- *Метод* за сближаване на границите родител–дете или учител-дете, дотолкова, че врагът да остане само във виртуалното пространство;
- *Набор* от техники за справяне с нездравословното увлечение;
- *Тактики* за превръщането на врага (интернет игрите) в партньор.

Откакто свят съществува всяко поколение си има специфичните забавления, които „старото поколение" не разбира и съответно не харесва. Всеки от нас е чувал думите „По мое време....." - да, но днес времето не е наше, а на децата ни – с техните забавления, с техните хобита, с техните интереси. А те повечето са свързани с глобалната мрежа – виртуален свят, който по-малко или повече е далеч от нас – вече старото поколение. И ако се опитаме да бъдем по-адекватни на интересите на децата, то това може да ги привлече и задържи интереса им към онези дейности, които са по-полезни, да развие у тях необходимите умения и да им даде безспорно полезни знания.

С други думи казано, тази книга, като пътеводител с идеи, цели да превърне територията на игрите от място за безцелно забавление – в територия на сътрудничество, творчество и съвместен успех.

10 съвета за родители
на пристрастено към компютърните игри дете

1. **Интерсувайте се от игрите на детето.** – Как се казва играта, която играе? Какъв е неговият герой? Какви постижения има?
2. **Никога не наричайте игрите „глупави”,** защото всяка игра има своя смисъл, просто трябва да го научите.
3. **Изготвяйте съвместно с детето график на времето му -** разпределяйте задачите равномерно във времето, като предвиждате и време за игра.
4. **Възнаграждавайте всеки успех на детето в реалния живот -** хвалете детето за успехите му, награждавайте го за постигнатото.
5. **Използвайте компютърните игри като "награда"** за доброто изпълнение на поставени задачи и постигнати успехи.
6. **Предлагайте нови дейности** – игри на живо, които биха му/й били интересни.
7. **Стимулирайте социалните му контакти** - чрез организиране на празници, изпращане на летни лагери и екскурзии, практикуване на спорт и др.
8. **Използвайте методите на компютърните игри, за да привлечете вниманието на детото** – Запознайте се с предложенията в тази книжка и те ще ви подскажат как да представяте задълженията така, че детето да ги изпълнява с удоволствие.
9. **Покажете му лицето на пристрастяването** – покажете му точно как изглежда отстрани, като самите вие се правите на прекалено погълнати от нещо; говорете му страстно за нещо, което то не разбира...[1]
10. **Не се притеснявайте да се консултирате с психолог, ако адикцията се задълбочи.**

> ***Съвет към родителите:***
> Не забравяйте, че златното правило е, че няма златни правила. Не се страхувайте да търсите техники, които са ефективни при вашето дете на принципа „проба-грешка”.

[1] !!! Внимавайте, това правило важи само при младежи над 16-17 години, когато могат да осъзнаят какво се опитвате да им покажете

За компютърните и видео игри...

Първа стъпка към рехабилитацията на децата е вие да се запознаете с неговия свят, тоест да опознаете същността на игрите, които той/тя играе и какво го привлича в тях. За да ви помогнем в тази нелека задача, сме съставили за вас кратко представяне на най-популярните жанрове игри към момента. Имайте предвид, че тази класификацията на игрите не е изчерпателна и е относителна, тъй като голяма част от игрите могат да бъдат класифицирани в няколко категории. Тук са презентирани само основните жанрове игри, които според нас налагат продължителна игра и могат да пристрастят децата. Описанието не претендира за изчерпателност и прецизност, но е направено на база личния опит на авторите с игрите от съответния жанр. То има за цел да ви даде основна идея за игрите на детето и да служи за отправна точка на разговори с него, насочени към геймплея и неговите игрови постижения /вж. съвет 1 от предната страница/.

4.1. Картинен индекс на жанровете игри

Ако не знаете името на играта, която детето играе или какъв жанр е тя, консултирайте картинния идекс и определете, на коя от картинките най-много прилича това, което често виждате на монитора му.

Аркадни, забавни и логически





Екшън



Куестове



Ролеви



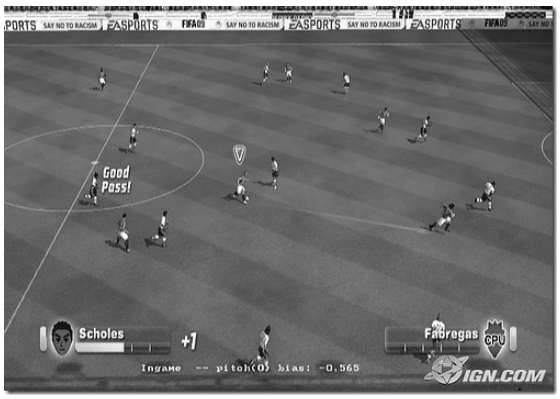
Ролеви – ММО



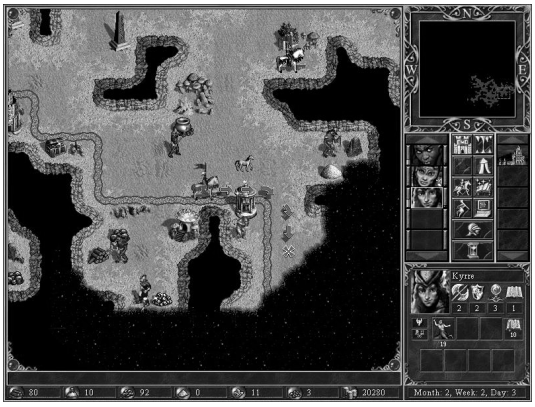
Симулатори



Спортни



Походови стратегии



Стратегия в реално време



Шутър



4.2.Аркадни, забавни и логически

Основен сюжет на жанра:

В този жанр са обединени много различни видове игри, общото на които е, че са кратки и често не изискват смъкването* и инсталиране на файлове, както при останалите. Такива игри обикновено са обединени в каталожни сайтове. В този жанр влизат редене на пъзели, обличане на кукли, правене на прически, шах, маджонг, не се сърди човече, судоко, лабиринти и каквото са се сетили друго дизайнерите, изработващи ги. Важно е да се отбележи, че към този тип игри се пристрастяват най-вече възрастните, тъй като те са отлична разнообразна опция за релаксация.

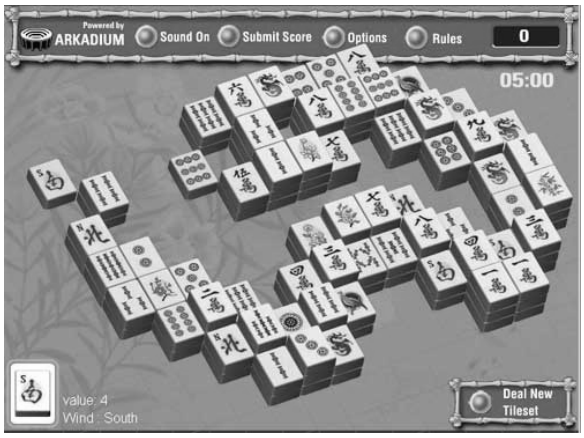
Основни техники за задържане на вниманието:

- *Предизвикателство* – тези игри са обикновено на нива и с преминаването от ниво на ниво те се усложнават. Освен това завършват с класация на най-добрите постижения, което стимулира последващо игране.

Най-популярни игри от жанра: Tetris, Zuma, Super Mario, Space Invader и много други.

Скрийншоти: игра Tetris /в ляво
<http://downloadsoftwarestore.com/software/keyword/44731>/,
игра Mahjonk /в дясно / <http://flashroom.ru/cat-mahjong-page3.html>





Положителни аспекти на жанра:

- Развиват концентрацията;
- Развиват скоростта на реакция на играчите;
- Развиват наблюдателността и съобразителността;

4.3. Екшън

Основен сюжет на жанра:

Това са приключенски тип игри, при които играчът става част от приключение, в което му се налага да преодолява препятствия, да се бие, да решава загадки. В този тип игри героят се развива само чрез научаването на нови удари или сдобиването с нови оръжия. Сюжетът е предварително определен и героят следва негово развитие. Често действието се развива в минали исторически епохи, като пресъздава вариации на реални исторически моменти от световната история или се състои в разрешаването на големите световни загадки.

Това е най-трудният за диференциране жанр, тъй като игрите в него включват елементи от другите жанрове /загадки като при куестовете, управление на ресурси като при стратегиите, стрелба като при шутърите, учене на умения като при ролевите игри и др./.

Основни техники за задържане на вниманието:

- *Динамичност на действието* – Играта е наситена с действие, в което играчът активно участва;
- *Впечатляващи умения* – героят в играта има умения, които

впечатляват визуално /акробатични способности, паркур умения, ефектни удари и хватки/;

- *Интригуващ сюжет* – игрите разчитат на техниките на приключенската литература, залагайки на изненадващ сюжет и голям брой герои.
- *Връзка с реално съществували обекти, личности и събития* – Нерядко в този жанр действието се развива в реално съществуващи градове или местности, които са пресъздадени реалистично. Включват се реално съществуващи личности или случили се събития. Така играчът остава с усещането за преживяването на ключови моменти от историята на човечеството.

Най-популярни игри от жанра: Prince of Persia, Assassin's creed, God of War, Tomb Rider, Resident Evil и много други.





Скрийншоти: игра Assassins Creed II,
<http://www.gamespot.com/pc/action/assassinscreed2>

Положителни аспекти на жанра:

- Развиват скоростта на реакция на играчите;
- Развиват наблюдателността;
- Развиват умения за ориентиране по карта;
- Представят възстановки на визията на реално съществували обекти в даден исторически момент;
- Формират основни понятия и представи за исторически събития.

4.4. Куестове

***Основен сюжет на жанра*:**

В този жанр игри играчът се поставя на мястото на предварително определен герой, а сюжетът, обикновено е детективски. За да прогресира в играта, героят трябва да разрешава загадки, като има право да използва определени предмети от заобикалящия го свят, които се съхраняват в инвентар*.

Основни техники за задържане на вниманието:

- *Загадъчност* - Непредвидимостта на сюжета и нестандартността на решенията, които играчът е принуден да предприеме стимулират неговото желание да продължава.
- *Интрига* – Макар за всяка ситуация да има едно вярно решение, което води към превъртането* на играта, играчът може сам да решава какво да предприеме. Всяко грешно решение го води до неблагоприятен завършек и се налага да се върне някъде назад в сюжета.

Най-популярни игри от жанра: Myst, Syberia, The Black mirror, Grim Fandango и много други.





Скрийншоти: игра Whisper World, направени от Маргарита Калейнска

Положителни аспекти на жанра:

- Развива мисленето на играча, чрез демонстрация на причинно-следствени връзки на реални действия;

- Стимулира намирането на находчиви решения в появили се ситуации, което е от полза и в реалния живот.

4.5. Ролеви игри

Основен сюжет на жанра:

В ролевите игри играчът сам избира герой, с който да играе сред голям брой възможни комбинации. В по-новите версии, играчът сам избира и външния вид на героя си чрез комбиниране на предварително зададени елементи от фигурата му. При избора на герой, играчът избира задължително неговата раса*, клас*, професия* и таланти* спрямо ролята, която иска да има при груповите битки. В следствие на направените от геймъра избори, героят има свои атрибути*, учи и развива определени скилове*.

Геймплеят* се изразява в обикалянето на виртуален свят, изпълняването на куестове* и битката с разнообразни чудовища и босове* с цел развитие на героя. Всяко убито чудовище и изпълнен куест му носи експириънс* и предметна награда. С натрупване на експириънс се вдига нивото на героя и съответно той става по-силен, научава нови умения, получава нови куестове и др.

Има два основни вида игри в този жанр: ролеви игри /RPG/, които могат да се играят с и без интернет връзка само от един играч или от няколко едновременно и ролеви игри-мултиплейър он-лайн /MMORPG/, които могат да се играят само он-лайн, като при тях в едно виртуално пространство играят много играчи едновременно, които си взаимодействат /помагат си, бият се помежду си, говорят си/.

Основни техники за задържане на вниманието:

- *Неизчерпаемо разнообразие от комбинации и свобода на избор в развитието на играта* – Играчът има свободата да определя развитието на своя герой, неговата роля в битката и в група, да се сдружава. Тази значимост на неговия избор кара играчите да се чувстват горди от своите герои /сътворени от тях самите/, което създава и усещането за привързаност, водеща до желание за игра;
- *Изкусен детайлен дизайн на света* – Чисто художествено, този тип игри се характеризират със стремежа да влагат много усилия в

изграждането на един красив, наситен с цветове фантастичен свят, където всичко е нарисувано с множество детайли и всичко се променя. В игрите се сменят времето, частта от денощието, тоалета на героя, оръжията и т.н. Това стимулира постоянно желанието на играча да опознава нови части на света, да търси нови предмети и т.н.

- *Постоянна актуализация* – светът не е статичен той се променя и допълва постоянно. В световете се поставят тематични украси за основните международни празници /Вси светии, Коледа, Великден и др./, има дори конкретни празнични мероприятия /балове/. Тази динамичност на заобикалящата среда създава желание за честа он-лайн активност, за да следи играча тези промени и съответно да става част от виртуалните социални дейности.
- *Предизвикателство* – В този жанр игри залагат изключително на стимулиращия ефект на предизвикателствата, като дават опции за постоянно тестване на личните възможности на героя, на съобразителността на играча, на неговите рефлекси и т.н. Освен куестовете всеки играч се стреми да получи и колкото се може повече ачийвмънти*, да се докаже в дуели или групови битки с други играчи.

Най-популярни игри от жанра:

Ролеви*:* Diablo, Fallout, Dragon Age, Fable, Elder Scrolls, Neverwinter Nights, Final Fantasy, Baldur's gate и много други.





Скрийншоти: игра Diablo II, направени от Георги Георгиев

Ролеви игри - Мултиплейър он-лайн: World of Warcraft, Silkroad, Dungeons&Dragons, EverQuest, CABAL, Lineage и много други.







Скрийншоти: игра World of Warcraft, направени от Стоянка Маринова

Положителни аспекти на ролевите игри:

- стимулират виртуални контакти, поради необходимостта от взаимопомощ при играта;
- стимулират упражняването на чужди езици /всички инструкции в играта са на английски, сървърите обединяват хора от различни страни и комуникацията се реализира на английски/;
- стимулират развитие на умения за планиране /нужни за качествено планиране развитието на героя/;
- стимулират развитие на умения за работа в екип /нужни при играта в парти* или рейд*/;

4.6. Симулатори

Основен сюжет на жанра:

Този жанр игри се състоят в реалистично пресъздаване на определени ситуации от живота, като обикновено играчът вижда нещата все едно наистина е в света на играта. Сред най-популярните

симулатори са тези на кормуване и управление на самолети. Съществуват и особен тип симулатори, които пресъздават цялостното ежедневие. При този тип игри играчът си създава герой, който има всички жизнени функции и житейски дейности като един реален човек – трябва да яде, да ходи до тоалетната, да учи, да работи, да пазарува, да общува и т.н.

Основни техники за задържане на вниманието:

- *реализъм* – пресъздават реални ситуации и действия максимално детайлно, това създава усещането за ефективност на упражненията. Стимулиса се желанието за развитие на реалните умения;
- *предизвикателство* – постоянно тестване на реакциите и съобразителността на играча, на неговите рефлекси и т.н.

Най-популярни игри от жанра: Sims, Empire builder, Flight simulator, RollerCoaster Tycoon и много други.





Скрийншоти: игра The Sims 3 <http://www.ggiphone.com/ea-mobile-the-sims-3-free-sim-mobile-games-download/> */ ляво/, игра Fligh Simulator 2009 /дясно/,*

Положителни аспекти на симулаторите:

- развиват концентрацията;
- стимулират развитие на умения за планиране;
- подпомагат развитието на реални умения;

4.7. Спортни

Основен сюжет на жанра:

Спортните игри пресъздават спортни практики и състезания или дават възможност на играча да се постави в ролята на треньор. Условно този жанр игри могат да се разделят на два вида: игри, в които се управляват играчите на терена и игри, при които човекът е само треньор или мениджър. При игрите, в които се управляват играчите на терена, детето играе активна роля в самата реализация на пасовете, ударите, нарушенията, а при някой игри и в подготовката за срещите с изпълнението на присъщи за треньорите функции, като задаване на упражнения, ученето и развиване на стратегии за играта и др. При другия вид, играчът изпълнява единствено треньорски/менъджерски функции, като определя физическата подготовка, търгува с играчи, определя тактики и т.н., но не движи играчите по терена.

Спортни игри има създадени по почти всички стортове: футбол, баскетбол, хокей, скейтинг, ски скокове, рали, колоездене, фигурно пързаляне, голф, крикет и т.н.

Основни техники за задържане на вниманието:

- *експлоатират вече съществуващи интереси на играча* – основното предимство на тези игри е, че разчитат на вече утвърдени интереси и влечения на всеки играч, които той/тя поддържа с гледането на спортни събития в съответния спорт, реално практикуване, четенето на информация и др.
- *честа актуализация* – в този тип игри се добавят постоянно елементи /играчи, движения, тактики/, които се заимстват от реалната практика на съответния спорт.

Най-популярни игри от жанра: Need for speed, FIFA Soccer, Football Manager, NBA, FIBA Basketball Manager, NHL, F1, Gran Turismo и много други.

Скрийншоти: игра Football Manager 2011 www.gamespot.com /от ляво/, *игра*

NBA 2k11 <www.gamespot.com> /от горе/





Положителни аспекти на спортните игри:

- развиват тактическото мислене на играча;
- развиват познанията в областта на спорта;

4.8. Стратегии

Основен сюжет на жанра:

Този тип игри, както показва името на жанра, се основават на стратегическото планиране на развитието - най-често на държави и нации. В този жанр, играчът разработва обекти (мини, ниви и др.), за да добива ресурси, чрез които може да строи сгради; да тренира цивилни и военни единици, да развива културата и знанията на своята популация. Паралелно на световната карта на играта, се развиват и други нации и държави, с които играчът трябва да взаимодейства /търгува, преговаря, воюва и т.н./.

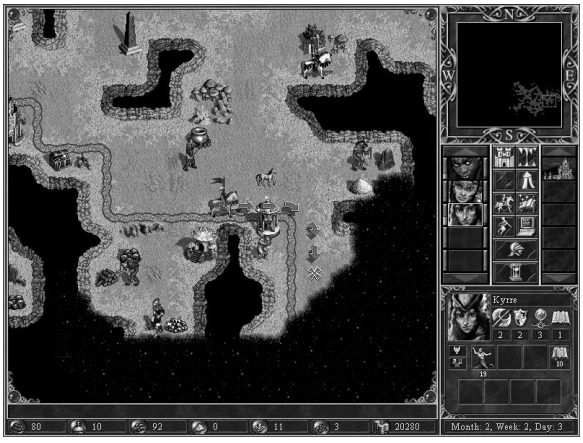
Игрите в този жанр, могат да бъдат разделени на два основни вида– походови стратегии и стратегии в реално време. При походовите стратегии развитието на играча и неговите дейности са разпределени в ходове, като всеки от тях си има ограничения /напр. брой позиции, с които може да се придвижи войската и работниците, брой действия/. При стратегиите в реално време развитието се ограничава единствено от наличните за всеки играч ресурси.

Основни техники за задържане на вниманието:

- *Разнообразие от комбинации и свобода на избор в развитието на играта* – при този жанр игри, играчът има пълната свобода да определя развитието на сюжета, като избира нацията, расата или държавата, която иска да развива и определя изцяло всички елементи от развитието на собствената си нация или държава и връзката и с останалите;
- *Играта реагира на решенията на играча* – развитието на играта изцяло се определя от решенията и действията на играча, като така стимулира преиграването й в търсене на по-адекватни и успешни решения на възникнали ситуации.

Най-популярни игри от жанра:

Походови стратегии: Heroes of Might and Magic, Civilization, Disciples и много други.







Скрийншоти:
игра Heroes III,
направени от Георги Георгиев

Стратегия в реално време: StarCraft, Age of Empires, R.U.S.E.,

Command&Conquer Red Alert, Warcraft, Black&White. Warhammer и много други.





Скрийншоти: игра Starcraft II http://dragonfans.pl/galeria */в ляво/*,
игра Age of Empires 3 <http://www.gamespot.com/users/pletsky > */в дясно/*

Положителни аспекти на походовите стратегии:

- стимулират стратегическото мислене;
- стимулират развитие на умения за целеполагане;
- стимулират развитие на умения за планиране /нужни за качествено планиране развитието на героя/;
- стимулират развитие на умения за управление на ресурси;

4.9. Шутър

Основен сюжет на жанра:

Игрите от този жанр се състоят в стрелбата на чудовища и лица, управлявани от други играчи или самата игра. Сюжетите варират: уестърн, военен, фантастичен. Целта на играта също варира: разчистване на територия, спасяване на заложници, превземане на територии, убийство на предварително заложена цел, саботаж и др. Играчът има право да си избира оръжията, с които да играе. Обикновено тези игри могат да бъдат превъртяни*, като се минат всички поставени мисии, но има и такива, които се играят он-лайн или в мрежа, при които играта е кратка, участват реални играчи и заедно трябва да изпълнят дадена мисия.

Основни техники за задържане на вниманието:

- *Реалистичност на движенията* – движенията в този тип игри са ограничени обикновено до естествено присъщите на хората. Така играчът има усещането за реална употреба на оръжията;
- *Предизвикателство* – тези игри поставят трудни мисии, които изискват от играча бързи и навременни реакции и решения, а той приема изпълнението им като предизвикателство за личните си способности.

Най-популярни игри от жанра: CountreStrike, Doom, Halo, Call of Duty, Quake, Unreal, Half-Life и много други.





Скрийншоти: игра Halo /ляво/ <http://electronics.howstuffworks.com/>, *игра Call of Duty /горе/* <*www.gamespot.com* >

Положителни аспекти на шутър игрите:

- Развиват скоростта на реакция на играчите;
- Развиват наблюдателността;

Какво още трябва да знаем?

5.1. Защо играем?

В течение на столетия са изследвани детските игри и уникалните възможности, които те създават за познавателно и социално развитие. Детската игра се разглежда като форма на социално поведение, тъй като децата участват в социални ситуации от типа на сътрудничество, помощ, споделят и решават проблеми по съответен начин. В тези ситуации те придобиват социални навици и усвояват социалния свят, гледните точки на възрастните и техните връстници, морал, социални умения и концепции за дружба.

Играта има познавателни функции. Тя дава възможност да се структурира физическия и социален свят на детето, стимулира познавателното развитие. Тя дава информация за средата и за отношението на детето към нея. Още Пиаже установява, че детският когнитивен стил се проявява в играта. В него се обединяват фактори като интелект, особености на личността и социалното поведение.

Психологията и физиологията изследват, описват и интерпретират играта на децата и възрастните хора. Те се стараят да определят характера и значението на играта, както и нейното място в живота. Като изходна точка за всички научни изследвания и анализи се приема, че играта заема важно място и представлява необходима или полезна функция на живота. Някои търсят произхода и същността на играта в освобождаването на излишни жизнени сили. Според други живите същества чрез играта се подчиняват на една вродена склонност към подражание. Други смятат, че играта представлява средство за отмора, или че е една предварителна подготовка за сериозната дейност, която изисква от тях животът, или че е упражнение за самообладание. Играта се разглежда също като невинен заместител на вредни влечения или необходимо допълнение към ежедневните дейности.

Играта е преди всичко свободно действие. Може да се каже, че тази свобода съществува при децата. Те играят, защото се подчиняват на

инстинкта, тъй като играта служи за развитие на техните физически и селективни възможности. За съзнателния възрастен човек играта е дейност, която спокойно може и да не се извършва. Тя е необходима дотолкова, доколкото е желана. Играта може да бъде отложена или отменена по всяко време. Тя не е наложена от физическа необходимост или морално задължение. Играта не е дадена задача. Тя се извършва през "свободното време".

5.2. Защо тийнеджърите играят, а не учат?

Тийнеджърството е етап от развитието на човека, през който протичат интензивни процеси, свързани с изграждането на характера на личността – младите хора стават по-рефлексивни, вглеждат се в себе си, в собствените си мисли, амбиции, предразсъдъци. Изграждането на Аз-образа е свързано с осъзнаване на собствените особености, възможности, умения, знания, качества и поведенчески признаци, които са синтезирани в една обобщена представа. Аз-образът се явява модел за себе си, който личността изгражда въз основа на собствената си оценка и оценката на другите, по отношение на дадено личностно качество или поведение. Осъзнаването на собственото Аз е мощно мотивационно ядро на личността. Осъзнаването на самия себе си активизира всички психични процеси – познавателни, емоционални, волеви – в резултат на което се достига до конкретна самооценка.

По отношение на мотивацията за обучение трябва да се има предвид не само особеностите на нейната структура, но и факта, че тя функционира на три равнища. На първото равнища (когнитивно-перцептивно), се търсят нови впечатления и преживявания и се проявява готовност за посрещане на различни по характер ситуации. На второто равнище доминират поведенческите компоненти – овладяване на различни поведенчески програми и формиране на стратегии за адаптация към изискванията на средата. Определящи в изпълнението на учебната активност са развитието на интелектуалните способности и формирането и поддържането на личната компетентност, които

представляват основното съдържание на мотивацията. На трето равнища, мотивацията за учене се изразява в стремеж към постигане на високи резултати чрез подобряване на качеството на изпълнение и повишаване на личната самоувереност и ефективност. Следователно мотивацията за учене се определя както от индивидуално-личностните характеристики и особеностите на когнитивното функциониране, така и от динамичните и непрекъснати взаимодействия със средата.

От друга страна игрите предоставят някои основни мотивиращи възможности:

- ***Да се чувстваш значим – това е мотивиращо***! Децата определено избират да играят игри, в които се справят добре. С всяко следващо ниво те придобиват по-високо самочувствие на справящи се и успешни. При част от игрите (стратегии, екшън и др.) колкото по добър си, толкова по-лесно се кооперираш с други играчи и си по-желан за партньорство и съдружие.
- ***Удоволствието и успехът мотивират***! – постиженията в която и да е житейска област носят удовлетворение и стимул за нови постижения. Разликата между игрите и житейските ситуации е, че при първите играчът избира сферата, а при вторите той трябва да се адаптира. Ето защо, колкото по-добър играч става тийнеджърът, толкова повече страстта му се задълбочава.
- ***Ясните условия мотивират***! – във всяка от описаните в тази книга игри, колкото и да ви се струва невероятно, има ясни и точни правила и прогнози за развитие. Попитайте геймърите и ще се убедите, че всеки от тях може съвсем конкретно да ви обясни как точно се развива героят му (ролеви, екшън), какво трябва да се направи, за да постигнеш политическо надмощие (стратегии) и т.н. А колко от житейските ситуации са толкова канкретни, точни, ясни?

5.3. Кой как учи?

Общата идея, свързваща преподаването и ученето е, че личността придобива нещо ново – знания, идеи, мисли, умения... Ученето е процес, който протича непрекъснато през целия съзнателен живот на човека, но по отношение на образованието то се отнася за знания и умения, които личността не би могла да придобие по друг начин.

Една китайска мъдрост гласи:

Чувам и ..... забравям

Виждам и ..... си спомням

Правя и .....разбирам.

В процеса на учене сетивата имат съществена роля – чрез тях човекът усвоява знанията. Изследванията сочат, че относителния дял на сетивата в процеса на възприемане и осъзнаване е: за зрението – 75%; обоняние – 3%; вкус – 5%; слух – 3% осезание – 14%. Чрез сетивата сигналите се предават до мозъка и предизвикват реакции, които водят до изменение на нивата: когнитивно, афективно, психомоторно. Когнитивната област включва нивата на мислене/разбиране, афективната област – на емоциите и отношенията, а психомоторната област е свързана с физическата активност. Ако между отделните области се създават и развиват връзки, то ученето ще е значително по-ефективно.

Преподаването и ученето представляват две страни на един бинарен процес, който се осъществява на основата на взаимодействието между обучаващия и обучавания. За да е ефективно взаимодействието следва да се мисли за това:

- ✓ *Как преподава обучаващият?*
- ✓ *Как учат младите хора?*

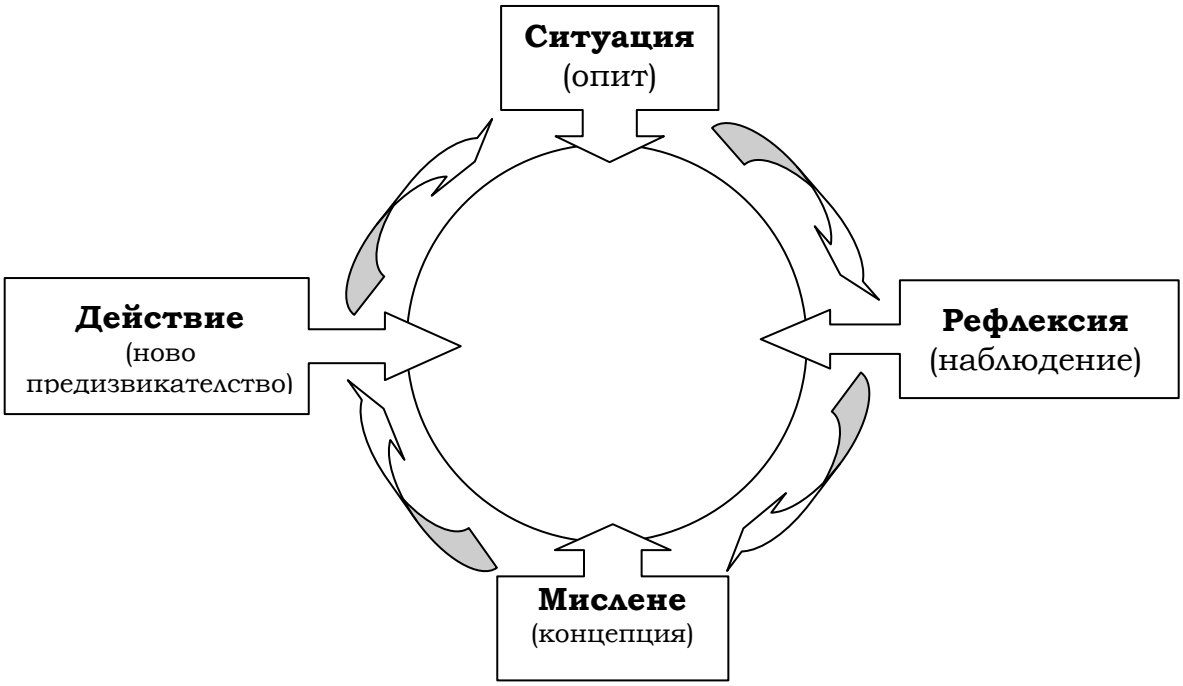
Ефективното учене предполага ефективен процес на обучение. Този процес се насърчава, ако структурираме процеса на учене по специфичен начин. Такъв успешен процес се нарича цикъл на учене. Според една от най-успешните концепции за ученето, то се осъществява в цикъл от четири взаимосвързани компонента:

Опит (действие, изпробване)

Рефлексия (отразяващо наблюдение, разсъждение)

Абстракция, мислене (формиране на понятия, концепции)

Прилагане в нова ситуация (планиране, действие, ново предизвикателство)



Учебният стил има познавателни, емоционални и поведенчески елементи. В литературата се срещат множество определения на стила на учене и на когнитивния стил. Най-широко възприето е това на NASSP: *"стилът на учене* е композиция от познавателни, афективни и психологически характеристики, които са сравнително стабилни индикатори за това, как учащият се възприема, взаимодейства със, и отговаря на учебната обкръжаваща среда." В това определение е включено понятието *когнитивен стил:* "характерният начин на обработка на информация от човека - перцепция, мислене, памет и решаване на проблеми."

Стилът, това са "различните пътища, по които хората мислят и се учат." Всеки човек развива предпочитан и последователен набор поведения или подходи към ученето. То е свързано с три процеса, които формират и различията в стиловете:

- ✓ познание - как се придобива знанието;

- ✓ осмисляне (концептуализация) - как се обработва информацията;
- ✓ мотивация и емоции - стил на вземане на решения, ценности и емоционални предпочитания.

Хората учат различно – всеки индивидуално ще учи добре чрез стартирането от различни етапи на цикъла на обучение. Според характерния за тях стил на учене, хората се определят като:

- *Активисти* – които учат добре чрез практически дейности, хора на действието, които тръгват от опита;
- *Рефлектори* (отразители) – които започват от наблюдението и осмислянето на резултатите от него;
- *Теоретици* – които тръгват от определена концепция, теория, с която свързват своите идеи;
- *Прагматици* – които залагат на планирането, на активния експеримент.

На тази основа хората могат да бъдат определени като такива, които „правят", „отразяват" (мечтаят), „мислят", „планират", което се отразява не само върху индивидуалния стил на учене и на резултата от него, но и при участието им в групово изпълнение на задача. Участниците в групата, които имат различни стилове на учене, стартират от различна отправна точка при решаване на задачата.

Как да използваме наученото от тази книга, за да върнем игрите на децата в реалния свят?

До тук изяснихме някои основни неща:

- Защо всички играем?
- Защо тийнеджърите обичат да играят?
- Какви техники използват игрите, за задържат децата часове наред пред мониторите?
- Какви са различните стилове на учене и преподаване?
- Как се структурира процесът на обучение така, че всеки да учи успешно?

Но всичко това не дава отговор на въпроса „Как да постъпим на практика, за да отделим децата от компютърните игри?", но и конкретен универсален отговор не съществува, защото всички деца са различни. Използвайте техниките на игрите за задържане на вниманието като ги прилагате към домашните задължения или уроците. Нека обобщим, кои са тези техники:

- *За да бъде привлечено вниманието, трябва да се предостави възможност и* ***избор за активно участие на желаещите****.*

Как да я използваме?: Формулирайте интересно задачите, така че да заинтригувате детето да научи повече за това, което трябва да направи. Бъдете настоятелни, но не досадни. Накарайте детето да счита, че само е поискало да го направи. Използвайте ефекта „натиск на групата", опознайте неговите приятели и им организирайте общи дейности /събирания за игра или учене, празници, посещения на културни мероприятия и др./. Ако приятелите му правят нещо, шансът детето да го копира е изключително голям. Чрез груповите дейности най-малкото ще стимулирате социалните му контакти.

- *За да покрием различията в стиловете на опознаване на света и учене и за да предоставим възможности за изява на всички деца и млади хора, трябва да заложим на* ***разнообразието****.*

Как да я използваме?: Предлагайте винаги алтернативни дейности и задачи, измежду които децата да избират най-приятното за тях. Това разнообразие ще стимулира инициативата им. Дайте възможност те сами да изберат пътя, по който да стигнат до решенията на зададените проблеми или задачи. Ще се учудите на изобретателността им. Не живейте живота, който се искали или сте имали чрез децата си. Те са индивидуалности, които се нуждаят от свободата да избират. Покажете разнообразието на света и детето само ще открие алтернативата на компютърните игри.

- *За да привлечем интереса е необходимо да има* ***хумор и забавни елементи*** *(в образи и думи).*

Как да я използваме?: Превърнете всичко в игра. Не забравяйте, че животът е забавен. Забавлявайте се заедно с децата. Вашето мрачно настроение или прекалена нервност само ги тласка да търсят похвали и приятна утеха в компютърните игри. Не бъдете сиви, не раздавайте заповеди, не насилвайте децата, а просто станете техни приятели и представяйте домашните и учебни задължения с чувство за хумор и усмивка. Запълнете свободното време на семейството с общи игри и забавления /но не налагайте своите предпочитания, а се консултирайте и с другите членове/.

- ***Загадъчността и противоречието (конфликтност)*** *са силни техники за привличане и задържане на вниманието.*

Как да я използваме?: Всички деца /а дори и възрастни/ са заинтригувани от загадъчността. Превънете животът на детето си в куест, като го карате само да търси какво точно искате от него като разрешава загадки. Използвайте изцяло въображението си. “Трябва да прочетеш романа „Ана Каренина”, може спокойно да звучи като „Открий

кой уби Ана Каренина?” например.

- ***Разнообразието*** *от комбинации* ***и свободата на избора*** *създават усещането за значимост.*

Как да я използваме?: Бъдете винаги различни. Приканвайте детето да правите различни неща всяка седмица. Общите забавления ще подобрят комуникацията с детето и ще се отрази добре и на вашето психическо здраве. Давайте му избор на дейностите. Поверявайте му отговорността само да взема решения за неговото ежедневие като в началото му помагате да формулира алтернативните опции /колкото повече можете да измислите, толкова по-добре/. Помагайте му само с насоки за най-доброто решение. Така детето ще развие самостоятелност и отговорност, което пък ще доведе до по-добро самостоятелно управление на времето и ще намали употребата на компютърни игри в ежедневието.

- ***Изследователство и предизвикателство*** *– основни инструменти и движеща сила на развитието.*

Как да я използваме?: Днешните деца имат все по-малко възможности сами да изследват света около нас, защото са затворени в градски джунгли. Променете това. Дайте шанс на детето да се докосне физически до колко се може повече неща. Ходете по екскурзии, разглеждайте музеи. Не казвайте на детето „Научи си по природознание.”, прочетете урока му и измислете какво може да му покажете – експерименти вкъщи, посещение на зоопарк, на планетариум. Така то ще научи много повече от колкото зазубрянето на сухата теория, а и ще използва свободното си време за друго освен за компютърни игри. Карайте децата да изследват практически, задавайки им задачи, от които има видим продукт – хербарии, цветни карти, колажи, макети и др.

Не забравяйте разбира се, че в компания с приятели всички тези дейности ще са още по-забавни и ще се появи и елемента предизвикателство под формата на конкуренция. Създавайте екипи, които да мерят сили във физически и умствени предизвикателства.

- *Създаване на **чувство за успех** чрез преодолими предизвикателства – подсигуряването на успешно справяне в началото води до позитивна нагласа.*

Как да я използваме?: Както бе отбелязано, не рядко към компютърните игри прибягват деца със слаби социални контакти и с ниско самочувствие. Работете съвместно с детето за подобряване на неговата самооценка. Награждавайте всеки негов успех в реалния свят, било то само с похвала. Задавайте му задачи, с които сте сигурни, че ще се справи, като така му осигурите изживяването на чувството за успех.

- *Предоставяне на възможности за постигане на **краткосрочни цели с минимален риск** от провал или с възможност за многократни опити.*

Как да я използваме?: Планирайте краткосрочно, като поверявате на детето само такива цели, които сте сигурни, че ще може да постигне. Включвайте го в планирането и зачитайте неговото мнение. Заедно преразпределяйте времето и правете списъци с какво искате да стане. Не планирайте дългосрочно, защото детето ще се отегчи, обзето от усещането, че животът му е предопределен и без право и свобода на избор.

Знайте, че детската пристрастеност към компютърните игри е сериозен проблем, но не непреодолим. Бъдете упорити - не спирайте да опитвате въпреки възможните неуспехи. И най-важното, мобилизирайте своето въображение!

Няколко лесни начина за „събуждане" на геймърите в училище

Направете класация! – както вече отбелязохме, всеки иска да е на върха. Поставете серия от занимателни задачи по предмета и дайте контролни срокове за изпълнението им. След всяка контрола променяйте класирането. Добре е класацията да не е обвързана (поне първоначално) с оценяването, а стимула да е по избор на учениците (ваучер за извинение на отсъствие; ваучер за отлична оценка и т.н.)

Дайте възможност за изграждане на нов образ – „Химик на месеца"; „Астролог на века", „Откривател на нови земи" и т.н. Заедно с учениците изработете табло от силуети, според броя им. Може да поискате всеки от тях сам да донесе силует. След всеки час и след проверката на всяко домашно „присъждайте" на учениците право на определен атрибут – колба с магия, парична единица (за размяна на атрибут), елементи от снаряжение и т.н. Развиването на образа след всяка проверка може да се отразява на таблото със степен на нивото му – това онагледява както степента, така и темпото на развитие.

Направете приключенски мисии – дайте възможнаст на по-незаитересованите ученици да „открият" определени факти или доказателства в подкрепа на определена теория (естествено всичко това е поместено в учебника, но за да го открият, те ще трябва да потърсят и почетат). Пратете ги на „лов за съкровища" по темата, която изучавате или им възложете за домашна работа индивидуални задачи от типа:

- Намерете и донесете 50 грама натриев хлорид (*готварска сол*).
- Намерете и/или представете 3 характерни за прабългарите неща (*конска опашка, розетката от Плиска, кисело мляко напр.*).
- Намерете и/или представете 3 неща, произлезли от Южна Америка.
- Намерете и/или представете 3 характерни за Бай Ганьо неща.
- Намерете и донесете 3 представителя на семейство розоцветни.

Направете от геймърите създатели! Дайте възможност на учениците да пренапишат историята. При подходящи теми от учебния

материал, може да зададете домашни работи, които позволяват децата сами да дадат идеи за политически, икономически и военни реакции на база налични ресурси; стратегии за битки, за развитие на империи и др.

Създайте групи! Повечето хора се стремят да принадлежат към някаква група. Наличието на балансирани групи в класовете и принадлежността на децата към тях са добра предпоставка за групова работа. Стимулирайте децата да работят в екипи - конкуренцията между екипи и натиска на групите засилват усилията. Чрез груповите задачи ще стимулирате и комуникацията между членовете на екипите.

Използвайте всички сетива! Чрез сетивата си ние откриваме и опознаваме света. Ако използвате музика (за въвеждане на теми - военна, традиционна и т.н), ако предоставите възможност да се докосват до това, за което учат (старинни предмети и др.), ако въздействаме едновременно на повече от сетивата, то тогава със сигурност у учениците ще останат повече спомени за това което се е случило по време на часа.

Играйте игри заедно, влизайте в роли! Щом играете заедно – вие вече сте партньори! Възможно е съвместно да изработите костюми по история и/или по литература, според историческия период или произведението, което изучавате. Театрално разиграване (макар и импровизирано) на живота на населението (история) и героите (литература); посещение в музея пак с костюми, възстановки на стари обичаи – всичко това ще създаде емоционално възприемане на научната информация. Давайте бонуси за реферати и проучвания извън училище. Правете училищни конкурси.

Опознаване чрез приложни дейности –отделете време за възможно най-голям брой приложни дейности - да маркират ресурси върху карти, да разкриват карти на държави, да изработват макети на машини и съоръжения, да събират семпли от растения, насекоми и др., да правят колажи.

Давайте право на избор! Най-добре е да предоставяте няколко възможни вида домашни задачи, от които децата да избират.

Речник:

А	
Алианс	От играта World of Warcraft - обозначава едната от двете враждуващи фракции във виртуалния свят на играта. Води се добрата страна. Към момента тази фракция включва 6 раси, от които играчът може да избира: Хора; Джуджета; Гномове; Нощни елфи; Драйнета и Върколаци.
Атрибути	Вродени характеристики на всички герои от дадена игра, като сила, мъдрост, сръчност и др. Всяка характеристика се измерва в точки. Всички герои имат еднакъв брой точки на съответното ниво, но са разпределени по различен начин измежду основните характеристики, в зависимост от избрания от играча клас на героя.
Ачийвмънт	Като „медал” за изпълнението на определени, предварително зададени цели, като брой убити противникови играчи, брой изпълнени куестове, брой разкрити земи и др.
Б	
Бан	Наказание чрез забрана/блокиране/ за дадено действие /чат, влизане в играта и др./
Батъл.нет	Мрежа, към която се включват играчите, когато искат да играят он-лайн игри, разработени от фирма Blizzard.
Бос	Това е същество, което играча трябва да убие, за да премине нивото или да изпълни дадена задача. То е много по-силно от останалите същества.
Бот	Противник с изкуствен интелект, управляван от играта. Използва се за обидно нарицателно на слаби геймъри.
Бъг	Дефект на програма или игра.

Бъф	Магия за повишаване на дадени характеристики на героя.
	В
Вентрило	Компютърна програма, чрез която геймърите си говорят с глас по време на играта.
	Г
Геймплей	Игровият процес, като термина включва сценария, техническото изпълнение, предлаганите опции и др.
Геймър	Човек, който играе на компютърни игри сериозно и редовно.
Герой	В ролевите игри - Всеки играч създава герой от гледната точка, на който играе като избира неговата раса, клас, визия и професия.
Гилдия	В ролевите игри - съюз от герои, който се създава също от играчи.
Госу	Много добър играч /от корейски/. Синоним на термина е „про" /от английски/.
	Д
Демидж	Увреда в резултат на понесен удар или магия, която води до намаляване на жизнените точки на героя.
Дънджън	Специални места в игровите светове, където са концентрирани много силни чудовища и куестовете могат да се изпълнят само в партита. В дънджъна могат да влизат няколкото партита едновременно.
	Е
Експанжън	Допълнителен елемент на играта, който добавя нови нива и мисии.
Експириънс	Опит. Термин от ролевите игри, който обозначвана брой точки, които играча получава за своите дейности /убийства на чудовища, изпълнени задачи и други/ според тяхната трудност. Чрез натрупване на тези точки се осъществява покачването на нивото на героя, тоест неговото развитие.

Ж	
Живот	Животът в игрите представлява 1 опит за преминаване през дадено ниво или цялата игра. На играчите се дават по-голям брой опити. Животът се губи, когато играчът не успява да преодолее някое от препятствията.
И	
Имба	Съкращение от „имбаланснат” – означава значително по-силен от останалите.
Инвентар	Пространство /обикновено торбичка, сандък/, в което героят носи получените предмети.
Инстанция	Като дънджън, но могат да влизат само големи групи и в една инстанция може да има само по една група.
К	
Клас	В ролевите игри – Определя вида умения, които ще притежава героя и каква ще е ролята му в битката. Най-често срещаните класове са: паладин, роуг, друид, шаман, уоруок, дет найт, хънтър, мейдж.
Комбо	Комбинация, обикновено от удари.
Конзола	Електронно устройство, което възпроизвежда телевизионните игри. Най-популярните марки към момента са Xbox и PlayStation. Цифрите, които следват след името на марката е генерацията на машината.
Критикъл	Критичен удар, който прави драстично повече увреда на удряното чудовище или човече.
Кръв	В ролевите игри. Една от основните характеристики на героя. Определя размера на живота на героя. Животът спада, когато героят бива удрян /понася демидж/.
Куест	Задание, задача, която героят трябва да изпълни, за да получи награда. Означава също вид игра, при която играчът трябва да разрешава загатки, за да разплете историята на играта.

	Л
Лаг	Забавяне в скоростта на предаване на информация, забавяне във времето.
	М
Мана	В ролевите игри и в някои от стратегиите. Една от основните характеристики на героя. Маната се използва за правенето на магии. Обикновено е синя на цвят.
Маунт	Същество, което героят използва за предвиждане /за яздене или летене/. Съществуват много видове.
Мод	Част от геймплея. Някой игри интегрират в себе си няколко такива части. Всяка от тях се различава с цел на игра, брой играчи и др. Основни модове са: Сингъл плейър /1 играч/, Мулти плейър /много играчи/, Дефмач или Фрий фор ол /Всеки за себе си/, Кепчър дъ флаг /цел, превземане на базата на другия отбор/ и др.
	Н
Ниво	Игрите са разделени на нива на трудност /понякога се наричат мисии/. В ролевите игри развитието на героя на играча е разделено на нива, като колкото повече нива минава развитието толкова по-добри характеристики и повече умения има героя. Нивата се покачват чрез трупане на експириънс /опит/, като всяко следващо ниво изисква по-голямо количество експириънс.
Нуб	Новак. Слаб играч. Използва се като обида и нарицателно между играчите.
	П
Парти	Формално сформирана група от играчи, с дадена цел /обикновено изпълнението на куест/.
Пач	Комплект от допълнителни файлове, които се инсталират към играта за нанасяне на леки промени/корекции/ по нея.

Превъртане /да превътя/	Преминаване през всички стандартни нива на играта /отбелязва се чрез финалните надписи на играта/. Глаголът „да превъртя" означа да изиграя играта до финалните надписи.
Професия	В ролевите игри – Това е допълнително занимание, с което героят добива дадени ресурси и произвежда специфични продукти. Популярни професии са: Хербалист, Рибар, Миньор, Кожодер, Ковач, Бижутер, Алхимик, Шивач, Готвач и др. Обикновено героите не могат да имат повече от 2 професии. В симулаторите, които възпроизвеждат реалния живот професията е заниманието, с което героят изкарва финансови средства.
Р	
Рейд	Преминаването през определени инстанции на рейд групи /парти, но с повече от 5 човека, разделена на гупи/.
Респонвам се	Появявам се отново на екран, съживявам се. В игрите за мултиплеър чудовищата и босовете се появяват на определен период, за да могат всички да имат шанс да се сбият с тях и да получат даваните предмети.
Руна	Камък с инкрустиран знак на него, който служи за подобряване на предметите на героя.
С	
Сентинел	В стратегиите /DOTA-all-stars/- една от двете враждуващи фракции. Считана за добрата. Включва положителни герои от игри и книги.
Сет	В ролевите игри - Комплект. Обикновено се отнася до облеклото и въоръжението на героя
Скил	Използва се в ролевите игри. Означава умение, тоест специален удар или магия. Взависимост от избраната раса, героите имат различни умения. Те могат да учат и нови с покачването на нивото им.
Скин	Стандиртизирани изгледи на героя, от които играчът може да избира.

Статц	В повечето игри съотношението „брой убийства” - „брой умирания”
Съмон	Същество, което играча привиква на помощ чрез специална магия. Означава и действието на извършване на магията.
	Т
Талант	Елемент от развитието на героя, който специализира допълнително неговото място в битката и подсилва скиловете му.
	У
Уейпоинт	Място за среща на играчите във виртуалния свят. Обикновено пред места, които изискват игра в парти.
	Х
Хак	Програма, която препрограмира и преконфигурира дадено техническо оборудване или програма. При игрите, допълнителна програма, която се добавя към игрите, за да се улеснят играчите. Възприема се като хитруване.
Хейст	Магия за ускоряване на ударите.
Хил	Лекуване, възстановяване кръвта на героя с определен брой единици.
Хорда	От играта World of Warcraft - обозначава едната от двете враждуващи фракции във виртуалния свят на играта. Води се лошата страна. Към момента тази фракция включва: Кървави елфи, Таурени, Орки, Трол и Немъртви, Гномове.
	Ч
Чийт	Съзнателно лъгане на играта. Може да е програма или код, който се добавя в самата игра и която улеснява играта. Човекът, който чийтва се нарича чийтър, наименование, което се използва като обидно в средата на геймърите.

Ако има термини, които вашето дете използва, а не сте открили тук, публикувайте ги като коментар на електронната версия на книгата налична на интернет адрес:

www.daigraemnajivo.com

и ние ще ги обясним за Вас и за всички родители, които може да са се сблъскали с тях!

Използвана литература:

Video Game Addiction - http://www.video-game-addiction.org/

On-Line Gamers Anonymous http://www.olganon.org/

www.video-game-addiction.org

http://www.centro-psicologia.com/es/adiccion-videojuegos.html

http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_addiction

Keith Bakker, Kimberly Young, Center for On-Line Addiction: “Are You an Obsessive Online Gamer?” and “Frequently Asked Questions About Internet Addiction.”

Карпален тунел синдром - http://en.wikipedia.org/wiki/Carpal_tunnel_syndrome

Скрийншотове от игрите:

Prince of Persia –http://www.macworld.co.uk/digitallifestyle/reviews/

Super Mario

Zuma – Маргарита Калейнска

Diablo II – Георги Георгиев

World of Worldcraft – Стоянка Маринова

Heroes - Георги Георгиев

Starcraft-http://www.techticles.com/wp-content/uploads/starcraft2screenshot21.jpg

Black mirror - http://www.gramis.com/igra.php?id=28

Call of Duty - http://media.macworld.co.uk/

http://rbytes.net/software/magic-lines-review/

Super Mario - http://www.softsift.com/wp-content/uploads/super-mario-war.png

http://gamesareevil.com/wp-content/uploads/2009/12/000911diabloII1.jpg

ЗА АВТОРИТЕ:

МАРГАРИТА КАЛЕЙНСКА – *автор на идеята за проекта и на разработеното помагало* - С висше образование в областта на Маркетинга и Социологията, тя е сертифициран треньор на треньори, като от 10 години работи директно с младежи на възраст 14-18 години от цялата страна, в рамките на провежданата ежегодишно лидерска академия „ГЛОУ", организирана от сдружение „Момичета управляват нашия свят", гр.Велико Търново. Освен директна работа с младежите реализира виртуални консултации и логистична подкрепа за провеждането на тематични образователни мероприятия за младежи. Участва като автор в разработването на 3 помагала, насочени към работата с и неформалното обучение на младежи, както и на информационни материали, ориентирани към повишаване самооценката на младежи и тяхното самочувствие с цел превенция на хранителни и личностни разстройства и стимулиране активното себеизразяване на младите хора чрез гражданска активност. Играе активно на компютърни игри между 5 и 10 часа на седмица.

СТАНИСЛАВА ХРИСТОВА – *педагог-психолог – автор на разработеното помагало* - Работи към момента като заместник-директор в училище с мултиетническа среда, което й позволява директната ежедневна работа с младежи. Работи в сектора на образованието от 17 години. Тя е автор на редица помагала за ученици и педагози, сред които и помагало за организацията и провеждането на извънкласни дейности, насочени към създавенето на здравословни и граждански активни нагласи и навици. Родител на активен играч на компютърни игри, тя самата играе на стратегически компютърни игри.

АКО ТАЗИ КНИГА ВИ Е ХАРЕСАЛА…

✍ …и желаете да получите още *копия на това помагало*:

Сдружение „Консенсус”

Гр.Варна, бул.”Мария-Луиза”№13

Ел.поща: sdr.konsensus@gmail.com

www.konsensus-bg.org

✍ *… и желаете да споделите* вашия проблем при живота и работата с деца, пристрастени към компютърните игри или за да получите повече информация за събития по темата:

- Посетете нашата **виртуална приемна** на интернет адрес:

www.daigraemnajivo.com

- Свържете се с авторския колектив по електронна поща:

Маргарита Калейнска – magymavrodieva@gmail.com

Станислава Христова – svh@gbg.bg