



**психолого-педагогические исследования**

**Михайлина Елена Владимировна,**  
*аспирант Учреждения Российской  
академии образования «Институт  
художественного образования»,  
руководитель отделения  
Российского университета дружбы народов*  
[elena\\_mikhailina@bk.ru](mailto:elena_mikhailina@bk.ru)

**Профилактика и преодоление девальвации нравственных ценностей,  
обусловленной влиянием компьютерных игр на младших школьников  
(педагогический потенциал русской народной сказки)**

Современная начальная школа сталкивается с множеством проблем, в том числе и совершенно новых, к решению которых еще не готова. Работая с современными младшими школьниками, педагоги и психологи сталкиваются не просто с детьми, но и с представителями особой субкультуры. В ней есть своя символика, свой язык, свои герои и примеры для подражания, даже своя мода, свои игры. Основная масса из них – это компьютерные игры, в рамках данной статьи под термином «компьютерные игры мы будем понимать любые игры для компьютера, различных игровых приставок, сотовых телефонов и т. п. Что может противопоставить педагог столь сильным «соперникам», не являясь при этом членом детского сообщества?

Одна из проблем, стоящих перед педагогами младшей школы, – это компьютерные игры. Игра, как известно, является ведущей деятельностью у дошкольников, но и в младшем школьном возрасте не теряет своей актуальности, однако современные дети играют не только и не столько в простые и привычные игры и игрушки. Их все больше привлекают компьютерные игры.

С одной стороны, неплохо, что дети играют в такие игры, среди них немало развивающих и познавательных, большое количество книг и энциклопедий выпущено в цифровом формате. В сети Интернет можно найти полезную информацию, например для проектной деятельности, материалы для презентаций и пр. Игры на компьютере развивают мелкую моторику рук, увеличивают скорость реакции нервной системы на визуальные раздражители, обработки визуальной информации. Помимо этого, дети

овладевают компьютерной грамотностью, без которой им в будущей взрослой жизни не обойтись. Это положительные моменты.

Но есть и отрицательные стороны, о которых давно говорят педагоги и врачи, – это снижение остроты зрения, утомляемость, снижение успеваемости, являющееся следствием того, что дети не делают домашних заданий вообще либо не делают их вовремя и не высыпаются. А также сидячий образ жизни, снижение мышечной активности, дистрофия, ожирение – все эти проблемы связаны с компьютерными играми.

Необходимо также сказать о специфике современных игр для компьютеров и игровых приставок. Сюжеты их, как правило, однообразны: в них присутствуют насилие, агрессия, жестокость. Действующие персонажи – люди или монстры самого разного толка и степени уродства. Сегодня много говорится о необходимости ограждения современных детей от жестокости и откровенности подобного рода игр. Но, к сожалению, действенных мер не принимается. Кроме того, проводя время за подобными играми, дети практически лишены общения со сверстниками и взрослыми. И в такой сложной ситуации перед современными педагогами ставятся задачи по формированию в процессе воспитания у детей коммуникативной компетентности, усвоению моральных норм и нравственных ценностей, эмоциональной отзывчивости и толерантности.

Особо в своей статье мне хотелось бы остановиться на следующей проблеме: все чаще и чаще современным детям компьютерная реальность, и игры в том числе, заменяют действительное существование. Так же, как дети младшего школьного возраста «уходят» в игровую реальность, не желая решать проблемы, возникающие в нашем мире. Таким образом, реальное существование «здесь и сейчас» заменяется виртуальным, и хотя замена эта частична, все равно она в значительной мере изменяет и искажает эмоциональный опыт современных детей.

В основном они испытывают те чувства, которые доступны им в играх, а это, как правило, злость, месть, жадность, агрессия. Это негативные с точки зрения общественной морали чувства. Действительно, в каких современных играх мы найдем любовь, человеколюбие, терпение и терпимость, уважение? Таких, в общем-то, нет. Кроме этого, игра дает ощущение призрачности, несерьезности существования и факта смерти. Из безвозвратной потери он превращается во всегда переигрываемое действие. Создается впечатление, что и в жизни тоже всегда можно нажать кнопку перезапуска – и ее персонажи оживут и сделают то, чего не смогли сделать пять минут назад. Таким образом, дети начинают думать, что все, даже смерть, можно отменить, переиграть, перезапустить.

Это приводит к неосознанным достаточно жестким или жестоким действиям и словам. Например, по наблюдениям педагогов, от современных младшеклассников очень

часто можно услышать угрозы в адрес друг друга следующего содержания: «Я тебя убью», «Я тебя сейчас уничтожу» и т. п. При этом как свидетельствуют сами дети, они говорят это не серьезно, «так, в шутку». Но такая ли это невинная шутка? Ведь, как известно, вербальная угроза имеет свойство иногда превратиться в реальную. Так, пока вербально, дети демонстрируют готовность нанести друг другу повреждения, завязать драку и пр. Налицо частичная утрата подлинным положительным чувствам и моральных ценностям – таким, например, как ценность человеческой жизни.

Как же быть? Может быть, запретить детям играть в компьютерные игры? Но, просто запретив им играть в подобные игры, мы, взрослые, мало чего добьемся. Как известно, запретный плод сладок, игры будут еще больше привлекать наших детей, и они будут придумывать все более хитроумные способы добиться своего. Кроме того, бесполезность этих превентивных мер вытекает хотя бы из того факта, что нынешнее поколение младших школьников уже играет в компьютерные игры. Очевидна вся бессмысленность запрета на то, что уже разрешено. Нам представляется нужным найти ответ на другой, не менее, а может быть, и более важный вопрос: «Каким образом научить детей подлинным чувствам и нравственным ценностям?».

«Что противопоставить играм?» Наиболее естественный ответ – игру. С той лишь разницей, что она должна протекать в реальном времени и учить детей испытывать настоящие эмоции и чувства, присваивать нравственные ценности ныне существующего общества.

Одним из действенных способов такого эмоционального и нравственного просвещения может стать работа с русской народной сказкой. При этом у младших школьников появится возможность пережить, почувствовать положительные с точки зрения общественной морали чувства и ценности и, таким образом, обогатить свой эмоциональный опыт, присвоить нравственные ценности, принятые в нашем обществе и стать полноценными членами социума.

Учитывая вышесказанное, выбор именно русской сказки как средства воспитания младших школьников представляется вполне обоснованным, поскольку этот жанр устного народного творчества всегда привлекал к себе не только необыкновенно интересными сюжетами, небывалыми приключениями героев, но и богатством и красочностью языка, которым ведется повествование. Сказка – это произведение, созданное всем народом как одним нравственным лицом. Благодаря этому народную поэзию пронизывает коллективное начало. Коллективность проявляется не только внешне, но и внутренне – в самой народно-поэтической системе, в характере обобщения действительности, в образах и т. д.

На хронологическом отрезке от древнейших времен до наших дней сказка занимает промежуточное положение, является связующим звеном в культурном пространстве веков. Возможно, она стала своеобразным фильтром для мифологических сюжетов всей совокупности социума Земли, пропустив в литературу сюжеты универсальные, гуманистически значимые, самые жизнеспособные. Живя в устной передаче, тексты сказок могли значительно измениться. Однако, достигнув полной идейной и художественной завершенности, произведения сохраняются долгое время почти без изменений как поэтическое наследие прошлого, как культурное богатство непреходящей ценности.

Сказочный материал представляет собой кладезь мудрости и нравственных ценностей. В нем собраны нравственные идеалы и ценности веками почитаемые в нашем народе. Как писал К. Д. Ушинский, «удивительно ли..., что воспитание, созданное самим народом и основанное на народных началах, имеет ту воспитательную силу, которой нет в самых лучших системах, основанных на абстрактных идеях или заимствованных у другого народа» [4, с. 161].

Сказка дает детям раскрепощение и в то же время учит их жизненной мудрости, отфильтрованной и тщательно собранной и бережно сохраненной народом, пронесенной им через века, выверенной до последнего слова. Легко и ненавязчиво в метафоричной манере сказка ведет ребенка за собой, уча добру, стойкости, правде, дружбе и показывая при этом, насколько уродливы зло, предательство, жадность, месть, агрессия. Сказка противопоставляет эти понятия друг другу явно, без каких-либо полутонов, а это особенно важно, учитывая особенности восприятия младших школьников. В этом возрасте они уже способны воспринимать достаточно большой объем информации, но он должен быть ярким, акцентированным, удобным для запоминания и осмысления. В этом смысле сказка с ее особым языком и образностью уникальна: она настолько специфична именно для детского восприятия, что педагогам даже не нужно прикладывать особых усилий, чтобы увлечь ребят.

Сказка так же виртуальна, как и реальность компьютерной игры: она переносит ребенка в несуществующие миры и предлагает ему небывалое развитие сюжета. Она необыкновенно красочна и поэтична в своем повествовании, представляя неограниченный простор для детской фантазии.

Сказка, опираясь на различные элементы культуры, отражает многовековую мудрость народа, ненавязчиво, поэтично, простым языком, передавая свои принципы и идеалы последующим поколениям. Уникален также ее язык, про него К. Д. Ушинский сказал следующее: «Родное слово есть основа всякого умственного развития и

сокровищница всех знаний: с него начинается всякое понимание, через него приходит и к нему возвращается» [5, с. 3].

Методы работы со сказкой, применяемые в работе с младшими школьниками, такие же, как и в других случаях применения сказкотерапии: чтение, пересказ, дорассказывание, инсценирование сказок или отдельных сценок из них, письменные и рисуночные работы. Кроме того, очень интересны сказочные занятия с младшими школьниками, на которых герои современных компьютерных игр становятся персонажами сказочного действия. Их можно включать в качестве главных действующих лиц, второстепенных персонажей наряду с другими сказочными героями. А также можно создать с детьми «свою» сказку с представителями компьютерных игр. Сюжеты и композиции для создания таких историй можно почерпнуть из книги В. Я. Проппа «Русская сказка». При этом можно компоновать персонажей из различных игр, соединяя несоединимое, это особенно привлекает детей, ведь это, по сути, создание своей собственной игры. Такие занятия проходят достаточно интересно, дети легко входят в них, легко ориентируются в сказочном мире.

Вышесказанное особенно важно, если учесть, что между сказками и современными играми есть общее: это виртуальность или нереальность их миров – свойство, которое В. Я. Пропп назвал «несбыточностью» [1, с. 28]. Ее реальность очень просто заменяет реальность компьютерной игры. Сказка дает возможность детям по ходу своего повествования окунуться в сказочный мир, где превалируют реальные истинные чувства. Каждый ребенок, работая со сказкой, может испытать их на себе, осознать и присвоить уже в качестве своего личного эмоционального опыта. Это значительно упрощает и делает более эффективной работу по эмоциональному и нравственному воспитанию. Уникальность сказки как воспитательного материала заключается еще и в том, что мы одновременно развиваем детей эмоционально и воспитываем нравственно. Оба эти процесса происходят естественно, не внося дисбаланс в жизнь и желания ребенка.

Важна также мифологическая природа героев. Действующие персонажи игр, если проанализировать их с визуальной точки зрения, очень напоминают мифологических героев. Например, человек-паук – это тот же образ зверочеловека из древнеегипетских и древнегреческих мифов. А песочный человек вообще является персонажем, заимствованным из американского фольклора. Они так же, как и другие всевозможные демоны, драконы и прочие монстры, представляют собой некоторые архетипические представления о страшном и ужасном, сформировавшиеся в коллективном бессознательном человечества.

Такие же представления в образах отрицательных героев существуют и в русских народных сказках – Змей Горыныч, Баба-Яга, Кошей Бессмертный и прочая нечисть. Но особо следует отметить тот факт, что в русских народных сказках, помимо отрицательных и устрашающих персонажей, присутствуют и положительные герои. Образы их демонстрируют лучшие черты русского национального характера и являют собой противоположность страшному и злему.

Но, учитывая специфику компьютерных игр, особый интерес, на наш взгляд, представляет следующая методика работы с русской народной сказкой, направленная именно на профилактику детской и подростковой жестокости и насилия, связанного с увлеченностью компьютерными играми.

Основа этой методики лежит в удивительной пластичности сказки, в возможности ее трансформации и приспособления ее материала к современным условиям без каких-либо затруднений. А также в явной мифологичности монстров из современной игровой индустрии. Дело в том, что персонажей компьютерных игр можно вплетать в сказочные сюжеты, делать их действующими лицами и даже главными героями. Для такой работы лучше всего подходят по классификации В. Я. Проппа волшебные сказки [4, с. 194]. Как отмечал автор классификации, в ее основу легли функции, выполняемые действующими лицами, а не их названия, реальность или нереальность и пр. Соответственно, те или иные сказочные функции мы можем приписать персонажу из компьютерной игры и провести его через все сказочные испытания. Так, например, главное действующее лицо игры «Трансформеры» Оптимус-прайм может занять место Иванушки-дурачка в сказке о Царевне-лягушке. Главный герой игры «Assassin Creed» Энцио Аудиторэ может занять место того же Иванушки в сказке «Иван-царевич и Серый Волк» и т. п. Такие занятия по-настоящему увлекают детей, их невозможно оторвать, простор фантазии необъятен. В начале занятия младшие школьники все же проявляют некий скепсис, говорят о том, что подобное невозможно, но уже через пять минут с увлечением придумывают подобные сказки. Младших школьников привлекает возможность создать что-то новое, проявить себя.

Представляется необходимым заметить, что использование сказки в такой работе эффективно при условии, если:

- создаются благоприятные условия для развития и общения младших школьников, освоения ими в наиболее естественной и комфортной для них форме способов продуктивного взаимодействия в коллективе, формирования толерантности, усвоения детьми младшего школьного возраста культурных норм и ценностей современного общества;

- используются и другие элементы народной педагогики;
- процесс воспитания проходит с учетом возрастных особенностей младших школьников.

В процессе совместной творческой деятельности стимулируется творческая активность детей, формируется чувство эмпатии, приобретаются навыки преодоления стрессовых и конфликтных ситуаций.

Но, что особенно важно, герои игр ассимилируются в родную культуру, становятся ее частью. В процессе своего «сказочного путешествия» различные монстры и кровожадные персонажи приобретают совсем другие черты, их действия приобретают осмысленный характер, они перестают крушить и убивать все и всех, что и кто попадается под руку. Они становятся добрее, учатся дружить, бороться за справедливость, любить.

От простого сочинения сказок по мере взросления детей от 1 класса до 4 можно переходить к написанию сначала коротких, а потом развернутых сочинений. Большой интерес у детей вызывают рисование комиксов по придуманным им сюжетам, лепка и прочие виды творческой работы.

При этом сами младшие школьники получают богатейший эмоциональный опыт, присваивают нравственные ценности, культивируемые в нашей национальной культуре, обогащаются духовно.

После проведения таких занятий дети по-другому относятся к своей национальной культуре, иначе выстраивают отношения друг с другом, становятся толерантными и отзывчивыми по отношению к окружающим.

Это делает работу со сказкой не только возможной, но и наиболее эффективной по сравнению с другими видами воспитательной работы с младшими школьниками.

Сказка незаменима при объяснении сложных нюансов человеческих взаимоотношений, она просто и красочно объясняет самые сложные вещи, и важно, что дети запоминают такое объяснение, усваивая его прочно и навсегда.

В руках педагогов находится мощнейшее воспитательное средство, воздействующее не только на разум, но и на подсознание маленького человека. Сказка – культурный жанр, впитавший в себя мифологические, этические, религиозные представления наших предков; уникален по своей метафоричности ее язык – всё это делает ее незаменимой в работе с младшими школьниками. Особенно трудно переоценить роль сказки в работе по эмоциональному и нравственному воспитанию современных детей.

## **Литература**

1. Лоркипанидзе Д. О. Педагогическое учение К. Д. Ушинского. Тбил., 1974
2. Пропп В.Я. Русская сказка. М., 2000.
3. Г. Н. Волков. Этнопедагогика. М., 1999.
4. Гнездилов А.В. «Встреча на дороге. Терапевтические сказки. М., 2006.
5. Гунн Г.Е. Компьютер: как сохранить здоровье: Рекомендации для детей и взрослых. СПб., 2003.
6. Зинкевич-Евстигнеева. Т. Д. Практикум по сказкотерапии. М., 2000.
7. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. Л., 1946.
8. [www.iamok.ru](http://www.iamok.ru), раздел «Компьютер и здоровье».
9. [www.comr-doctor.ru](http://www.comr-doctor.ru), разделы «Компьютер и здоровье», «Рабочее место».
10. Селиванова Т. В. Творческое образование в контексте компьютерных технологий. Педагогика искусства: электронный научный журнал, № 4, 2009.