

## **Чтение против компьютерных игр: способы привлечения внимания школьников к чтению**

Напалков В. Р.

Литература

8 «А» класс, МБОУ СОШ №79 г. Владивосток Приморский край

Научный руководитель: Товстолес Г. Е., МБОУ СОШ №79 г. Владивосток Приморский

**Актуальность.** Всё больше детей и подростков из числа наших друзей, одноклассников, знакомых сегодня читает мало или совсем не читает. Читать книги перестают в средней школе, переходя на чтение в интернете, общаясь в социальных сетях, путешествуя по сайтам, а также увлекаясь компьютерными играми. И это огромная проблема, т.к. не читающий художественную книгу человек – это бездуховный, невоспитанный, неразвитый человек. Поэтому вопрос поиска способов привлечения внимания школьников к чтению является актуальным.

**Цель** – определить способы привлечения внимания школьников к чтению.

**Задачи** - сбор материала, изучение статей и литературы по теме увлечения компьютерными играми и чтению книг школьниками

**Объект** – проведение досуга школьников и их отношение к чтению

**Гипотеза** - Я предполагаю, что существуют разные способы привлечь внимание современных школьников к книгам, которые могут сократить время, затрачиваемое на компьютерные игры.

Хорошая книга — это подарок, завещанный автором человеческому роду.

(Д. Аддисон)

Книга – один из древнейших способов передачи знаний. На протяжении многих веков своего существования она играла важнейшую роль в жизни людей. И если когда-то книги были роскошью, доступной лишь немногим (из-за своей дороговизны, недоступности образования, ограниченного тиража), то сегодня

книги доступны каждому. В современных библиотеках можно встретить большой выбор книг от классических произведений до современных триллеров, фэнтези. При этом стало возможным найти ту книгу, которой нет ни в магазинах родного города или в библиотеке. Для этого можно просто выйти на интернет-сайт и ее заказать или загрузить на компьютер. К тому же бумажные книги все чаще стали заменять электронными. Электронные книги удобны в поездках, ведь они не занимают много места, и тем более в одно устройство можно загрузить несколько разных произведений.

Но для меня обычная книга приятнее, чем электронная. Ведь она, как живая, ее ощущаешь, можно погладить обложку и пошелестеть страницами. На мой взгляд она лучше усваивается читателем. С другой стороны, с электронной книгой читатель несет определенные риски, так как ее могут украсть, а обычная книга вряд ли представляет большую финансовую ценность. Также книги удобны, когда нет электричества.

В любом случае у читателей имеется большой арсенал способов получения и чтения книг. Но среди современных школьников чтение является не самым популярным, а тем более любим занятием. Как сказал Ш. Монтескье: «Любить чтение – это обменивать часы скуки, неизбежные в жизни, на часы большого наслаждения». Осознают ли школьники это высказывание?

В последнее время компьютерные игры вытеснили книги, как способ проведения досуга среди детей разных возрастов. Совершенствование компьютерных технологий, а именно компьютерных игр, оказывает большое влияние на мировоззрение современных подростков. Существенно изменяется структура досуга детей. Постоянный выпуск компьютерных игр влияет на рост интереса к играм, которые привлекают яркими реалистическими сюжетами, графикой, звуковым сопровождением.<sup>[1]</sup> Но зависимость от компьютерных игр – новый вид психологической зависимости, при которой компьютерная игра становится ведущей потребностью человека.

Компания TNS Russia провела исследование, которое показало, что с 2000 года число россиян, читающих книги, сократилось с 53% до 38%. Параллельно

исследовательская компания фиксирует рост числа любителей компьютерных игр - с 9% в 2000 году до 29% по итогам 2015 года. [2] Известный драматург, ирландский философ, эстет, писатель, поэт позднего Викторианского периода О.Уайльд говорил, что «в прежнее время книги писали писатели, а читали читатели. Теперь книги пишут читатели и не читает никто». Неужели фраза XIX века имеет смысл и сейчас?

М. В. Загудиллина, доктор филологических наук, профессор Челябинского государственного университета, провела опрос учащихся 4 и 5 классов по 22 позициям, направленным на выявление интернет-коммуникаций в их жизни. [3] Результаты исследования показали, что в свободное время 10-летние школьники смотрят телевизор (63,5%), общаются с друзьями (62%) и играют в компьютерные игры (57%). Школьники 11 лет столько же времени уделяют компьютерным играм. Старшие школьники увлечены социальными сетями, интерес к чтению у них ниже на 15%, чем у других групп. Но стоит отметить, что из 809 учащихся - 290 человек в свой досуг предпочитают читать (в 2,8 раза меньше). Такие «читатели» менее активны в социальных сетях, менее подвержены интернет-зависимостям различного рода, позднее «подключились» к Интернету. Но при этом при работе в сети Интернет, у них выше интерес к поиску информации и чтению новостей. [3]

В исследовании ученых Белгородского государственного национального исследовательского университета Резниченко М.А. и Кременцовым А.В. выявлено, что родители сами иницируют игровую компьютерную активность детей: покупают игровые новинки и получают возможность «отдыха» от детей. Их удовлетворяет занятость ребёнка компьютерными играми. [4] И ведь действительно от родителей зависит форма проведения свободного времени ребенка. Более того именно они должны заинтересовать детей рассказами, собственным примером чтения книг или родители могут вместе с детьми посещать мероприятия, проводимые в библиотеках. Современная библиотека становится не просто местом выдачи книг, а полноценным культурным и творческим центром, местом интеллектуального досуга и неформального

образования. В библиотеке уже не только выдают книги, но и проводят лекции и семинары, квесты, творческие встречи, организуют театрализованные представления, кружки и мастер-классы. Дальнейшее развитие библиотек может способствовать на привлечение внимания и интереса школьников разных возрастов к чтению. Библиотеки находят свое место и в эпоху цифровых технологий — в некоторых из них уже, например, переводят бумажные каталоги в электронный вид, организуют доступ к базам данных, электронным библиотекам и сервисам. У многих появляются официальные сайты и сообщества в социальных сетях, где удобно следить за их новостями.

Сами по себе компьютерные игры не приносят негативных последствий для человека, но не правильное использование их в своей жизни может привести к пагубным последствиям. При формировании зависимости от компьютерных игр, у человека происходят всплески агрессии в случаях ограничения времени пребывания в сети. Нахождение в неподвижном состоянии, малое внимание сну, потреблению пищи, и др. может привести к ухудшению в развитии, нарушению функций органов.[5]

Но почему школьники отдают предпочтение «брождению» в сети Интернет и компьютерным играм? В компьютерных играх можно участвовать за того или иного персонажа. Но ведь если у тебя хорошее воображение, то тоже самое и даже больше, интереснее можно сделать и в книге. Книга развивает воображение и фантазию. Ведь когда ты играешь, то просто нажимаешь на кнопки и смотришь в экран на готовую картинку.

В настоящее время популярным является сериал «Игра престолов (Game of Thrones), в котором прозвучала важная фраза: «уму нужны книги, так же, как и мечу точильный камень». Это высказывание отражает значимость чтения для развития умственных способностей не только школьника, но и взрослого человека. Очень важно, когда в популярных фильмах мы слышим о необходимости и пользе чтения.

В настоящее время подростки в основном читают фантастическую и «страшную» литературу. Результаты опроса портала Znanija.com и компании

Brainly показали, что больше всего школьники всех возрастов любят книжки про приключения (50,77% в начальной школе, 48,41% в средней и 41,72% в старшей) и фантастику (30,77%, 50,14% и 35,58% соответственно). Третьим по популярности литературным направлением оказался жанр «ужастиков» — их читают более четверти учащихся начальной школы (27,18%). Однако в средней школе их популярность начинает падать (23,33%), а в старшей школе становится достоянием немногочисленной прослойки любителей Стивена Кинга (15,34%). Таким образом, подростки чаще всего читают фантастику, забывая про детективы и классическую литературу. Да конечно читать фантастику надо, но нельзя забывать и о других жанрах. Больше всего любителей комиксов и манги (гиков) было обнаружено в средней (22,03%) и начальной (18,97%) школе. В старших классах гиков оказалось меньше всего — 11,66%.[6]

Многие замечательные книги, не получили должного признания из-за плохой обложки. Но ведь это не справедливо, когда подростки заходят в библиотеку, в основном они берут книги в красочных обложках, а остальные источники знаний лежат незамеченные, на дальних полках. Порой самые интересные книги остаются незамеченными, но, как сказал Стивен Кинг: «Хорошие книги не выдают все свои секреты сразу». Стоит отметить, что альтернативой компьютерным играм могут стать квесты, проводимые с участием библиотек. Участники квеста не только погружаются в атмосферу азарта, но и могут познакомиться с богатым историческим и культурным наследием родного города и своей страны, узнать много интересных фактов, искать ответы на вопросы в периодической печати, выполнять литературные задания. Во время проведения литературных квестов читателей могут познакомить с важными произведениями и повысить интерес к хорошим книгам.

Порой даже, в самых фантастических и невероятных книгах, мы узнаем что-то новое, анализируем действия героев и думаем, как поступили бы сами в подобной ситуации. Потом, когда ты возможно попадаешь в подобную историю, то сможешь принять верное решение и прийти к правильному исходу событий. Например, произведение Н.В. Гоголя «Тарас Бульба» учит чувству

товарищества, презрению к предателям, мужеству в борьбе с врагами, учит думать о своих поступках и об их последствиях, учит не предавать родину и своих родных ни при каких условиях.

Книги необходимо читать так, чтобы был понятен весь смысл написанного. Как я замечал некоторые читают, даже не вчитываясь в смысл написанного, в основном когда читают против своей воли. Читать надо самому, то что тебе по душе. Например, альтернативой компьютерным играм могут быть книги. Так, идея популярной игры «Сталкер» возникла из произведения братьев Стругацких «Пикник на обочине». Повесть была задумана в 1970 году, а закончена в ноябре 1971. Вышла в свет в 1980 и впоследствии выдержала 38 изданий в 20 странах. Именно из этой книги и появилась в компьютерной игре Зона отчуждения, где разворачиваются основные события. Более того, у поклонников игры есть возможность погрузиться в неповторимую атмосферу опасности и неизвестности, которой прониклись писатели, создавая серию книг «S.T.A.L.K.E.R». Она представляет собой межавторскую серию новеллизаций вселенной одноименной компьютерной игры. Действие большинства книг происходит в альтернативной реальности, в Чернобыльской зоне отчуждения после вымышленной катастрофы 2006 года.

Книги помогают нам понять других и себя. Читая книги, написанные писателями других культур и эпох, и видя, что их мысли и чувства похожи на наши, мы лучше понимаем другие национальности и избавляемся от предрассудков. В повести «Робинзоны из Бомбея» действие происходит во многих частях Индии - в шумном Бомбее, в заповедниках Ассама, в далеких от цивилизации местностях и в других уголках просторной Индии. Главные герои, девочки и мальчики, тоже разные - тут и любимые родителями дети, и озорные находчивые школьники, и никому не нужные малыши, с утра до вечера выполняющие работу взрослых. В произведении показана многообразная жизнь детей Индии со всеми ее противоречиями. И в то же время у читателей есть возможность почувствовать культуру и быт взрослых людей и детей Индии. Я считаю, что такие книги расширяют кругозор и формируют мировоззрение. И

безусловно, «как из копеек составляются рубли, так и из крупинок прочитанного составляется знание» (Владимир Иванович Даль). Например, в книге «Секреты исчезнувших цивилизаций» повествуется о существовавших ранее цивилизациях и великих городах прошлого: Вавилон, Константинополь, Египет времен Фараонов и т.д. Интерес читателей привлекает легкое и увлекательное изложение, которое сопровождается яркими иллюстрациями. Здесь приводятся различные факты, основанные на результатах археологических исследований и изучении находок, а также просто гипотезы.

Читая в первый раз хорошую книгу, мы испытываем то же чувство, как при приобретении нового друга. Вновь прочитать уже читанную книгу — значит вновь увидеть старого друга. Вольтер (Франсуа-Мари Аруэ). Порой, когда перечитываешь одну и ту же книгу, становятся понятны новые подробности и становится ясным, то что раньше было непонятным.

Таким образом, школьники при участии родителей, учителей и библиотекарей смогли бы увеличить минуты и часы досуга, выделяемого на чтение. Родители могут вместе с ребенком приходить в библиотеку и вначале выбирать литературу с яркой обложкой и иллюстрациями. Для младших школьников это могут быть книги К. Матюшкиной, в которых много интересных, смешных ситуаций, юмора понятного именно детям. Некоторые книги («Лесной дозор») напоминают сюжет нашумевших историй («Гарри Поттер»), но не повторяют, а интерпретируют по-своему. Произведения автора полны юмора и веселья, поучительны, но не занудны, изобилуют увлекательными таинственными приключениями, развивающими интеллектуальными играми, а также яркими авторскими иллюстрациями. Родители могут оформить подписку на журналы. В классе можно было бы устраивать конкурс мини-спектаклей, поставленным школьниками по классическим произведениям. Дети любят играть, и поэтому с радостью принимают участие в разных соревнованиях и квестах. Для подростков могут быть интересны детективы, например, Артура Конан-Дойла о Шерлоке Холмсе и докторе Уотсоне, фантастика, например книги А. и Б.

Стругацких «Путь на Амаальтею», «Полдень XXII век», «Трудно быть богом», «Обитаемый остров», «Понедельник начинается в субботу», книги серии «Часодеи» и другие от классики до современных произведений.

Мы не рассматриваем необходимость полного отказа от компьютерных игр, которые помимо прочего могут быть обучающими. Но чтение является прекрасной альтернативой компьютерным играм.

### **Заключение**

Таким образом, наша гипотеза о том, что существуют разные способы перевернуть взгляд современного школьника на книги была сформулирована верно и подтвердилась. Но для этого необходима работа и стороны семьи, и также школы и библиотеки.

### **Список использованных источников**

1. Гришина А. В., Волкова Е. Н. Увлеченность компьютерными играми как предиктор подросткового буллинга // Вестник Мининского университета. - 2017. - № 4 (21). - С. 11.
2. Число любителей компьютерных игр в РФ за 15 лет выросло на 20% (29 АПР 2016) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://tass.ru/obschestvo/3248404> (Дата обращения 20.08.19)
3. Загидуллина М.В. Подростки: чтение и интернет в повседневной жизни //Социологические исследования. - № 5. – 2016. – С. 115-123.
4. Резниченко М.А., Кременцов А.В. Увлеченность компьютерными играми в младшем школьном возрасте // Научные тенденции: Педагогика и психология Сборник научных трудов по материалам V международной научной конференции. - 2017. - С. 24-28.
5. Рогова Е.Е. Особенности эмоционального интеллекта у подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми // Интернет-журнал «Мир науки». – 2018. - №6 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mir-nauki.com/PDF/128PSMN618.pdf> (доступ свободный) (Дата обращения 20.08.19)

6. Морозов А. Читай, пока молодой/ Газета.Ру (23.04.2016) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.gazeta.ru/social/2016/04/19/8185751.shtml>