

Список використаних джерел

1. Беленька Г. В., Богініч О. Л., Машовець М. А. Здоров'я дитини – від родини. К.: СПД Богданова А.М., 2006. 220 с.
2. Денисенко Н. Освітній процес має бути здоров'язбережувальним // Дошкільне виховання. 2007. №7. С.8-10.
3. Копытин А. И. Основы арттерапии. СПб.: Лань, 1999. 255 с.
4. Костина Л. М. Игровая терапия с тревожными детьми. СПб.: М. Речь, 2001. 160 с.
5. Лосієвська О. Г. Психологічний вплив фактору емоційної регуляції на психічне здоров'я дитини. К.: Каравела, 2009. 400 с.
6. Осипова А. А. Общая психокоррекция: Учебное пособие для студентов вузов. М.: Сфера, 2002. 510 с.
7. Реалізація інноваційної практики в дошкільному навчальному закладі: психологічний аспект / За загальною редакцією С.Д. Максименка, С.Є. Кулачківської. Запоріжжя: "ЛПС" ЛТД, 2004. 128 с.

УДК 373.2.011.3-053.4:[159.922.27:004]

Козак Л. В.

д.пед.н., доцент

Смоляр А. Г.

магістрантка

Київський університет імені Бориса Грінченка, м. Київ

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ

Багато дітей в усіх країнах світу захоплюються комп'ютерними іграми, які ваблять їх цікавими, яскравими, захоплюючими сюжетами, збуджують, активізують емоції. На межі тисячоліть виникла справжня «епідемія» комп'ютерних ігор. Діти дошкільного віку більшу частину дня (особливо ті, які

не відвідують заклади дошкільної освіти) проводять за комп'ютером: дивляться мультфільми, слухають музику, грають у різноманітні ігри. Тому важливо дослідити вплив комп'ютерних ігор на формування особистості дитини.

Використанню комп'ютерних програм у дошкільній освіті присвячені дослідження Ю. Горвиця, Т. Денисової, А. Іванова, О. Кореганової, Л. Марголіса, Г. Лаврентьевої та ін., які пропонують власні класифікації таких програм для дітей дошкільного віку.

На думку психологів (І. Бурлаков, В. Чорна), чим раніше комп'ютер увійде у світ дитини, тим меншим буде психологічний бар'єр між нею і машиною, оскільки у дитини практично немає страху перед технікою. Діти у будь-якій техніці, перш за все, бачать нову іграшку. А комп'ютер потрібно подати їм так, щоб він став не лише іграшкою, а й засобом для навчання.

Дослідження, які були проведені в нашій країні і за кордоном, показали, що комп'ютер доступний розумінню дітей приблизно із 5 років. Проте абсолютно зрозуміло, що знання інформатики як теорії комп'ютерної практики дитині-дошкільнику ще не потрібні. Комп'ютер входить у життя дитини через гру та інші розважальні, властиві віку заняття. Інтерес дітей до комп'ютера величезний, і справа дорослих повернути його в правильне русло. У зв'язку з цим виникає необхідність залучення дітей до комп'ютерного світу якомога раніше, вже в дошкільному віці для того, щоб цей світ став для дитини звичним і природним.

Розглянемо вплив комп'ютерних ігор на розвиток інтелекту дитини.

Під інтелектом ми розуміємо не лише сукупність пізнавальних здібностей людини, але і рівень накопичених знань, соціальний досвід, які дають здатність до самостійного мислення, здатність орієнтуватися у новому оточенні і приймати самостійні рішення. Інтелект включає наступні функції: скоординована взаємодія різних видів мислення – логічного, наочно-образного і наочно-дієвого; уміння швидко приймати рішення; взаємодія різних сфер психіки – емоцій, відчуттів і мислення; соціальне пізнання; реалізація накопиченого досвіду. Всі ці функції розвиваються під час гри у комп'ютерні ігри. Ігри насичені різного роду

завданнями, вирішення яких добре розвиває різні види мислення. Часто потрібна і швидкість мислення. У іграх відбувається включення емоційної сфери дітей. Емоційна реакція на різних персонажів у грі така ж, як і в реальному житті. Захист добра від зла неможливий без етичного вибору, тому високі етичні відчуття так само впливають на ігрову поведінку. Комп'ютерні ігри володіють значним пізнавальним потенціалом.

Про корекцію емоційних порушень за допомогою комп'ютерних ігор стали говорити зовсім недавно – в останніх 5 або 10 років. Серед різноманіття емоційних порушень виділяються чотири основні, що найчастіше зустрічаються у практиці – агресивність, депресія, замкнутість і страхи, які відносяться до особових, поведінкових або емоційних порушень. Використання комп'ютерної гри може давати безпосередній ефект для розвитку або корекції якої-небудь психічної функції або може мати непрямий вплив на яку-небудь психічну функцію. Відповідно до цього можна виділити два напрями комп'ютерної ігрової терапії. Комп'ютерні ігри відрізняються від ситуацій живого спілкування тим, що дитина грає у них одна або поряд із педагогом. Недолік комп'ютерних ігор полягає у тому, що вони відривають від реального життя. Замкнуті у собі діти із цікавістю освоюють гру на комп'ютері, де їм нічого не загрожує і не потрібно спілкуватися із живими людьми.

Комп'ютерні ігри допомагають і у тренуванні пам'яті. У дослідженнях багатьох психологів – Ж.Піаже, А. Валона, П. Блонського та інших – було відкрито, що у маленьких дітей ще немає бажання запам'ятовувати, немає так званого довільного запам'ятовування, тобто запам'ятовування із раніше поставленою метою. Діти запам'ятовують лише яскраві, емоційні для них моменти або деталі, і тут знову незамінним помічником є комп'ютер, оскільки він робить значимим і яскравим зміст засвоюваного матеріалу, що не лише прискорює його запам'ятовування, але і робить його більш осмисленим і довготривалим [1, с. 36].

До позитивних сторін використання комп'ютерних ігор можна віднести наступне: вони викликають інтерес до нової техніки, позбавляють страху перед

нею, властивого особливо дорослим; ці ігри формують психологічну готовність до опанування комп'ютерної писемності; комп'ютерна гра дозволяє створювати абсолютно нові ситуації, навіть у сфері майбутнього, у яких реальне життя переплітається із уявним світом; розвиваються увага, швидкість дій, виховується цілеспрямованість і зосередженість.

Проведені у Франції дослідження з використання комп'ютерних програм показали, що діти за їх допомогою засвоюють поняття форми, кольору і величини, у них формується вміння орієнтуватися на площині у статиці і русі; діти опановують читання і письмо, також розвиваються елементи наочно-образного і теоретичного мислення, уяви і творчості, пізнавальні інтереси, тренуються увага і пам'ять.

Самостійна робота за комп'ютером сприяє розвитку у дитини дрібних м'язів руки і моторно-зорової координації. Іншими словами, натискаючи на кнопки клавіатури і підводячи курсор до потрібного місця на екрані, дитина вправляє моторику, а також вчиться співвідносити рухи своєї руки з тими результатами, які вона спостерігає на екрані.

Головною метою комп'ютерних ігор є створення ілюзії того, що відбувається, перенесення в ірреальний світ. В іграх дитина подумки опиняється у ситуаціях, які з нею у реальному житті статися не можуть, вона переноситься в інший світ, живе іншим життям. Комп'ютерні ігри значно більше, ніж фільми або книги, дозволяють дітям ототожнитися із головними героями – відчувати себе неймовірно сильними, відважними, розумними тощо.

Поряд з цими позитивними моментами є і немало негативних. Дуже часто ці ігри настільки захоплюють дитину, що вона перестає спілкуватися з друзями, займатися спортом та іншими корисними для неї видами діяльності. Іншим моментом, що викликає занепокоєння педагогів і батьків, є зміст ігор. У них часто присутні агресивність і жорстокість, що не може не позначитися на етичному і емоційному стані дитини.

Найсильніше дитина схильна до залежності від комп'ютерних ігор, оскільки події в комп'ютерних іграх не повторюються і відбуваються досить динамічно, а сам процес гри безперервний.

Виділяють чотири стадії розвитку психологічної залежності від комп'ютерних ігор: стадія легкої захопленості (стійка, постійна потреба в грі на цій стадії не сформована, гра не є значимою цінністю для дитини); стадія захопленості (гра в комп'ютерні ігри на цьому етапі приймає систематичний характер); стадія залежності (на цій стадії відбувається інтерналізація локусу контролю, зміни самооцінки і самосвідомості); стадія прив'язаності (на цій стадії дитина «тримає дистанцію» із комп'ютером, проте повністю відірватися від психологічної прив'язаності до комп'ютерних ігор не може).

Остання стадія найтриваліша, вона може тривати все життя, залежно від швидкості згасання прив'язаності. Дитина може зупинитися у формуванні залежності на одній із попередніх стадій, тоді залежність згасає швидше. Але якщо дитина проходить всі три стадії розвитку психологічної залежності від комп'ютерних ігор, то на останній, четвертій стадії вона знаходитиметься тривалий час. Визначальним тут є той факт, до якого рівня станеться спад величини залежності після проходження максимуму. Чим спад сильніший, тим менше за часом гаснутиме залежність.

Ось які психологічні симптоми може почати відчувати дитина, якщо вона відноситься до групи залежних від ігор людей: хороше самопочуття або ейфорія за комп'ютером (за улюбленою грою); неможливість зупинитися; збільшення кількості часу, що проводиться за комп'ютером (за грою); зневага сім'єю і друзями; відчуття порожнечі, депресії, роздратування не за комп'ютером; обман членів сім'ї про свою діяльність.

Дослідження фізіологів, гігієністів та лікарів показали, що оптимальний час гри за комп'ютером для дітей 5-6 років становить 10 хвилин, не більше, ніж два рази на тиждень. При цьому найкращий час для ігор на комп'ютері – ранкові години чи друга половина дня після денного сну. Найкращі дні тижня для занять

за комп'ютером – вівторок, середа, четвер, адже у інші дні стомленість дітей вища.

Таким чином, можемо зробити висновок, що нові інформаційні технології та їх упровадження у сферу дошкільної освіти відіграють важливу роль у формуванні особистості дитини дошкільного віку. Велика кількість нової інформації, поширення ігрових приставок, електронних іграшок і комп'ютерів значно змінюють сприймання дитиною навколишнього світу. Це впливає і на провідну діяльність дитини – гру. З'являється ще один її вид – комп'ютерна гра. Комп'ютерні ігри для дошкільників повинні мати, передусім, розвивальний характер, бути близькі інтересам дитини, реалізовувати її прагнення до експериментування, творчості, а головне – це не зловживати часом проведеним за комп'ютером, відпочивати, частіше бувати на свіжому повітрі.

Список використаних джерел

1. Ашеро́в А.Т., Поля́кова Ю.М. Вплив комп'ютерних ігор на людину: психологічні і фізіологічні аспекти: Навчальний посібник. – Горлівка: ПП «Видавництво Ліхтар», 2008. – 90 с.

УДК 159.9: 378

Кулеша Н.П.

к. психол. н, ст. викладач кафедри громадського здоров'я

Національний університет «Острозька академія», м. Острог

ДИСТАНТНА СІМ'Я ЯК СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНЕ ЯВИЩЕ ТА ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ В НІЙ

У контексті сучасних освітньо-виховних пріоритетів стає дедалі актуальнішою увага до проблеми існування нового соціального феномену в нашій країні – дистантних сімей, соціального становлення та психічного розвитку дітей у цих сім'ях. На жаль, в умовах сьогодення доводиться вже «пожинати плоди» цього явища – деформовані сімейно-шлюбні стосунки, поява неповних і неблагополучних сімей через довготривалу відсутність одного з