

впливає на формування поглядів учнів та їх поведінку, і тим самим коригує процес формування майбутнього громадянина.

#### Література

**1. Психологія** – производству и воспитанию / редкол. : отв. ред. Е. С. Кузьмин. Ленинград : Знание, 1977. 304 с. **2. Зневажлива** поведінка дітей і підлітків URL : <https://childdevelop.com.ua/articles/upbring/481>. (дата звернення : 24.02.18). **3. Сидоренко В.** Феномен педагогічної майстерності вчителя в концептуальних вимірах творчої спадщини В. О. Сухомлинського URL : [http://lib.iitta.gov.ua/26533/1/Сидоренко\\_%C2%A0Сухомлинський.pdf](http://lib.iitta.gov.ua/26533/1/Сидоренко_%C2%A0Сухомлинський.pdf). (дата звернення 24.02.18).

УДК 37.015.3:005.6

**Волощук І. А.,**  
канд. пед. наук, доцент кафедри педагогіки  
**Загародько П. В.,**  
студент фізико-математичного факультету  
**Рубан В. Р.,**  
студент фізико-математичного факультету,  
Криворізький державний педагогічний університет, м. Кривий Ріг

### ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА ДІТЕЙ

З огляду на значне поширення захоплення дітьми комп'ютерними іграми зроблено спробу виявлення їх негативних та позитивних впливів на дітей. Зроблено припущення щодо неоднозначності впливу комп'ютерних ігор та констатовано на можливість їхнього використання в навчальних цілях.

*Ключові слова:* фізичний та психічний вплив ігор, вплив ігор на дітей, комп'ютерні ігри, залежність від ігор.

#### **Волощук И. А., Загародько П. В., Рубан В. Р. Исследование влияния компьютерных игр на детей.**

Обращая внимание на значительное распространение увлеченности современных детей компьютерными играми, сделано предположение относительно неоднозначности решения вопроса об их влиянии на детей. Определены положительные и отрицательные последствия; актуализирован вопрос о возможности использования компьютерных игр в процессе обучения.

*Ключевые слова:* физическое и психическое влияние игр, влияние игр на детей, компьютерные игры, зависимость у детей.

#### **Voloshchuk I., Zagarodko P., Ruban V. Investigation of computer games' influence on children.**

According to the widespread children's involvement in computer games, an attempt has been made to identify their negative and positive influences on children. An assumption is made about the ambiguity of the impact of computer games and stated that they can be used for educational purposes.

*Key words:* physical and mental influence of games, influence of games on children, computer games, game addiction.

Основними проблемами комп'ютерних ігор, як вважає більшість – залежність, жорстокість, незмога існувати в реальному світі. Втім, це суперечливе твердження. Якщо порівняти звичайні ігри та комп'ютерні, то більшість батьків звісно ж скажуть, що звичайні ігри корисні для здоров'я та відчуття реальності.

Варто розглянути вплив комп'ютерних ігор більш детально, оскільки вони мають і позитивні впливи. Наприклад, якщо, розглядати комп'ютерні ігри, жанру «шутер», то неможна точно стверджувати їхній негативний вплив. Серед негативних проявів виділяють: агресивність, залежність, звикання до вбивства, асоціальність, скорочення сну. Це значно впливає на дитину, але, чи можна говорити, що виникають ці проблеми, саме через ігри? Факторів, що впливають на дитину є чимало, тому говорити

одразу ж про вплив ігор в даній ситуації – не можна.

Професор РМІТ Альберто Поссо провів масштабне опитування учні по різним предметам і зокрема, комп'ютерній грамотності. Вчений виявив, що учні, які кожного дня грали в комп'ютерні ігри, мали результати з математики на 15 балів вище середнього. Професор вважає, що комп'ютерні ігри допомагають розвивати аналітичні здатності та навички.

Ще один із дослідів провів Андрій Пржибильський (Andrew Przybylski) з Оксфордського інституту інтернет-дослідів в журналі «Pediatrics». Результати дослідження дозволили констатувати:

1) ті, хто приділяв комп'ютерним іграм одну годину відчують себе трохи краще, ніж ті, хто не грає зовсім;

2) ті, хто грав близько 3 годин в день не відрізнялись від попередніх;

3) ті, хто грав більше 3 годин, мали проблеми та зворотній ефект щодо першого досліду. Вони відчували стрес, асоціальність, жорстокість.

Досліднику вдалось довести, що гравці, які витрачають менше часу на комп'ютерні ігри більш задоволені, ніж ті хто не грає взагалі.

Зазначимо, що сьогодні різні аспекти впливу комп'ютерних ігор детально проаналізовано у працях Ю. Бабаєвої, А. Бандури, Л. Валькової, А. Войкунського, Б. Крейхи, Н. Наріцина, М. Степанової та ін.

*Метою статті* є з'ясування можливого впливу комп'ютерних ігор на психічне та фізичне здоров'я дітей. Тому розглянемо, вплив ігор та комп'ютера з двох різних сторін: фізичної та психічної.

*Фізична.* Основна проблема ігор та комп'ютера з фізичної точки зору – сидячий спосіб життя та проблеми з очима. Це дві основні проблеми, що є на сьогоднішній день. Проблеми з очима можуть бути різноманітні. Найбільш актуальною є короткозорість. Вона виникає дуже просто, через те, що очі, велику кількість часу напружені. Що до сидячого способу життя, то тут загалом проблеми зі спиною, але, вони виникають лише через те, що дитина не вміє правильно сидіти на стільці.

*Психологічні.* В даному випадку, можна виділити такі шкідливі фактори: непристосованість до суспільства, депресія, агресивність, жорстокість. Наряду з фізичними проблемами, психіка теж страждає.

Проте варто зазначити і позитивний вплив ігор. Декілька років тому по новинах був сюжет про хлопчика, який врятував від вибуху гранати меншого брата. «Коли я йшов за печивом до кухні, помітив, що брат грається якимось м'ячиком неправильної форми, ще мить і я зрозумів – що це граната. Вона мала вигляд як граната з моєї гри». Виходить, завдяки грі він знає, що таке граната і чим може обернутися гра з нею. Отже, ігри бувають корисні.

Страх для людини корисний, якщо він не переростає в фобію. Відчуваючи страх, людина не помічає плину часу, можна більше встигнути зробити, ніж при звичайних умовах. З'являється сенс життя, відчуття того, що воно є більш насиченим, зникає роздратованість, негативні емоції, депресія. При відчутті страху виділяється адреналін, після якого виникає відчуття ейфорії.

Визначимо вплив різних за жанром ігор.

*Симулятор.* Цей тип ігор допомагають здобути нові навички, такі як водіння автомобіля чи

іншого транспорту в абсолютній безпеці. Але відразу після гри не слід сідати за кермо, потрібно щоб інструктор навчив певним аспектам водіння, адже гра дає основні поняття. В деяких країнах, планують навчати водіїв та пілотів військової техніки на іграх, додавши реалізму через пристрій віртуальної реальності та стендів, на яких вони сидять, відчуваючи всі вібрації та поштовхи.

*Стратегії.* Ігри також допомагають відволіктись, навіть вчителі можуть на перерві грати в такі ігри. Мій товариш говорив, що після важкого уроку, коли він був в пригніченому стані, завдяки грі він повернув позитивний настрій. Загалом більша частина опитуваних відповіли, що ігри – це позитив. Багато людей приїздить до міста Кельн на масштабну виставку «Gamescom», яка проводиться цілий тиждень в кінці серпня. На цій події море позитиву та зустрічей з персонажами ігор.

Після проведення опитування людей, які грають в гру «Dota 2», були такі результати. За віковими категоріями гравці розділились таким чином (табл. 1):

Таблиця 1

**Результати опитування гравців в «Dota 2»**

Вік гравців	Відсоток
Менше 15 років	5 %
Від 15 до 19	42 %
Від 20 до 24	37 %
Від 25 до 29	11 %
Від 30 до 34	3 %
Понад 35 років	2 %

Час, який користувачі проводять за грою (на тиждень), представлений в таблиці 2:

Таблиця 2

**Час за грою (на тиждень)**

Час гри	Відсоток
Від 1 до 4 годин	26 %
Від 5 до 9 годин	21 %
Від 10 до 14 годин	19%
Від 15 до 19 годин	11 %
Більше 20 годин	23 %

Варіанти відповіді та їх відсоток, отримані щодо запитання щодо використання голосового зв'язку, висвітлені в таблиці 3:

Таблиця 3

**Використання голосового зв'язку**

Варіанти відповідей	Відсоток
Завжди використовують	38 %
Зазвичай використовують	26 %
Час від часу	17 %
Рідко використовують	10 %
Ніколи не використовують	9 %

Отже, дана тема буде актуальною, ще дуже довгий час, через те, що зараз розвиток інформаційних технологій достатньо швидкий.

Завжди, треба слідкувати за собою, та за своєю дитиною, щоб просто ігри не перейшли в ігрову залежність. Неможна говорити впевнено, що ігри мають позитивний або негативний вплив, такі речі потрібно вирішувати індивідуально та за допомогою психолога.

#### Література

1. Попов В. А., Валькова Л. С. Влияние компьютерных игр на уровень агрессивности подростков. Молодой ученый. 2014. № 7. С. 279–281. 2. Войскунский А. Е. Развивается ли агрессивность у детей и подростков, увлеченных компьютерными играми? Вопросы психологи. 2010. № 6. 179 с.

УДК 37:159.922.76-056.45

**Волощук І. А.,**  
канд. пед. наук, доцент кафедри педагогіки  
**Лисуненко А. В.,**  
студентка фізико-математичного факультету,  
Криворізький державний педагогічний університет, м. Кривий Ріг

### ПРОБЛЕМИ РОЗВИТКУ, НАВЧАННЯ Й ВИХОВАННЯ ОБДАРОВАНИХ ДІТЕЙ

У статті розглядаються проблеми виявлення та діагностики обдарованих дітей, проаналізовано сучасні підходи до визначення поняття «обдаровані діти». Представлені міркування стосовно утруднень, які пов'язані з розвитком обдарованості.

*Ключові слова:* обдарованість, обдаровані діти, потенціал особистості, творчі якості.

#### **Волощук І. А., Лисуненко А. В. Проблемы развития, обучения и воспитания одаренных детей.**

В статье идет речь о выявлении и диагностике одаренных детей, проанализированы современные подходы к определению понятия «одаренные дети». Представленные соображения относительно затруднений, связанных с развитием одаренности.

*Ключевые слова:* одаренность, одаренные дети, потенциал личности, творческие качества.

#### **Voloshchuk I., lysunenka A. Problems of development, education and upbringing of gifted children.**

The article deals with the definition and diagnostics of talented children, modern approaches were analysed according to the determination of the concept «talented children». There are some opinions according to the difficulties connected with the development of a talent.

*Key words:* talent, talented children, personal potential and creative qualities.

Виявлення обдарованої дитини – одна з найважливіших і психолого-педагогічних проблем. Актуальність даного твердження зумовлена тим, що проблема дитячої обдарованості на сьогодні є глобальною. За останніми даними 20 % дітей вважаються обдарованими, але лише 2-5 % реалізують себе. Причиною цього є відсутність оптимальних умов для розвитку таких дітей. Обдаровані діти часто не можуть адаптуватися в соціумі, це служить причиною виникнення соціальних і особистісних проблем у їхніх взаєминах з однолітками.

Вивченню проблеми розвитку обдарованості присвячено чимало наукових досліджень вітчизняних та зарубіжних вчених: Ф. Гальтон, В. Дружинін, Г. Костюк, О. Кульчицька, Н. Левітов, Н. Лейтіс, О. Матюшкін Б. Теплов, Е. Торранс та ін.

Мета статті полягає у тому, щоб розкрити підходи до виявлення здібностей обдарованої дитини та з'ясувати, який вплив мають шкільне та родинне середовище на розвиток дитини.

Найпоширенішим визначенням обдарованості є визначення німецького психолога В. Штерна. Він формує його так: «Обдарованість – це загальна здатність індивіда свідомо орієнтувати своє мислення на нові вимоги; це загальна здатність психіки пристосовуватися до нових завдань і умов життя» [3].

У педагогіці виділяють кілька типів обдарованості: раціонально-мисленевий (необхідний вченим, політикам, економістам); образно-художній (необхідний дизайнерам, конструкторам, художникам, письменникам); раціонально-образний (необхідний історикам, філософам учителям); емоційно-почуттєвий (необхідний режисерам, літераторам).

Якими ж повинні бути підстави, щоб дитина вважалася обдарованою? На наш погляд, відповідь не така проста, як здається. Всі діти талановиті. Але обдарована дитина – це дитина, яка виділяється яскравими, очевидними, іноді видатними досягненнями.

Існує декілька підходів до визначення обдарованості. Вчені розглядають його як: