



наук: спец. 13.00.08 «Теория и методика профессионального образования» / Е. Сгонникова. – Шадринск, 2010. – 198 с.

11. Холковская И. Приемы конфликтологической подготовки будущих учителей [Электронный ресурс] / И. Холковская // Социосфера: журн. – 2013. – № 4. – Режим доступа: http://www.sociosfera.com/publication/journal/2013/3085/priemy_konfliktologicheskoy_podgotovki_buduwih_uchitelej/ – Название с экрана.

12. Яненко Я. Мультимедійний творчий проект як технологія навчання майбутніх фахівців у галузі мас-медіа [Електронний ресурс] / Я. Яненко // Інформаційні технології і засоби навчання: електрон. наук. фахове видання. – Т. 44. – № 6. – К.: Інститут інформаційних технологій і засобів навчання, 2014. – С. 134–140. – Режим доступу: <http://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/43176> – Назва з екрану.

13. Black S. (1993). The Essentials of Public Relations. London: Kogan Page.

УДК 373.21:004(07)

ПРОБЛЕМА ВЗАЄМОЗВ'ЯЗКУ МІЖ КОМП'ЮТЕРНИМИ ІГРАМИ ТА ДИТЯЧОЮ АГРЕСИВНІСТЮ

Чекан О.І., к. пед. н.,
старший викладач кафедри теорії та методики дошкільної освіти
Мукачівський державний університет

У статті проаналізовано проблему взаємозв'язку між комп'ютерними іграми та дитячою агресивністю. Здійснено спробу довести, що комп'ютерні технології можуть залучатись в освітній процес дошкільної установи не лише в якості навчального забезпечення, а і як засоби вирішення проблеми дитячої агресивності. Також проаналізовано складові комп'ютерно-ігрового комплексу, який має функціонувати у дошкільних закладах. Подано аналіз комп'ютерних ігор, котрі провокують дитячу агресивність.

Ключові слова: комп'ютерні ігри, дитяча агресивність, дошкільна установа.

В статье проанализирована проблема взаимосвязи между компьютерными играми и детской агрессивностью. Предпринята попытка доказать, что компьютерные технологии могут привлекаться в образовательный процесс дошкольного учреждения не только в качестве учебного обеспечения, но и как средства решения проблемы детской агрессивности. Также проанализированы составляющие компьютерно-игрового комплекса, который должен функционировать в дошкольных учреждениях. Представлен анализ компьютерных игр, которые провоцируют детскую агрессивность.

Ключевые слова: компьютерные игры, детская агрессивность, дошкольное учреждение.

Chekan O.I. PROBLEM RELATIONSHIP BETWEEN COMPUTER GAMES AND CHILDREN'S AGGRESSION

The article analyzes the problem of the relationship between computer games and children's aggressiveness. An attempt was made to show that computer technology can be involved in the educational process of preschool institutions, not only as an educational software, but also as a means of solving the problem of child aggression. components of computer-game complex also analyzed which should function in preschool. The analysis of computer games that encourage children's aggressiveness.

Key words: computer games, children's aggression, preschool.

Постановка проблеми. Сьогодні вже нікого не здивуєш комп'ютером удома. Вони непомітно увійшли в наше повсякденне життя і поступово посіли в ньому важливе місце. Майже для кожного виду людської діяльності комп'ютер є невід'ємним інструментом, важливим джерелом інформації, зокрема за допомогою мережі Інтернет. Також це досить популярне джерело розваг – через ігри та віртуальне спілкування.

Проте дедалі частіше науковці б'ють на сполох – комп'ютер може становити загрозу для людського організму, впливаючи не лише на фізичний, а й на психологічний стан людини. Це особливо стосується

дітей, зокрема дошкільного віку. У Законі України «Про освіту» відзначається, що метою освіти є всебічний розвиток особистості як найвищої цінності суспільства, розвиток її талантів, розумових і фізичних здібностей, виховання високих моральних якостей, формування громадян, здатних до свідомого суспільного вибору, збагачення на цій основі інтелектуального, творчого, культурного потенціалу народу, підвищення освітнього рівня, забезпечення народного господарства кваліфікованими фахівцями.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Останнім часом багато педагогів пов'язують питання оптимізації процесу



навчання з використанням комп'ютерних технологій (К. Бойкачев, В. Венда, Р. Гергей, Б. Гершунський, Б. Лом, В. Ляудіс, Е. Маліночка, Е. Машбіц, А. Савельєв, Г. Сельовко та інші).

Комп'ютерні технології ґрунтуються на використанні певної формальної моделі змісту, що представлена програмними засобами як педагогічними, так і телекомунікаційними. Обґрунтування концепцій різних педагогічних технологій представлене у роботах Н. Тализіної, М. Кларіна, Ф. Янушкевича та інших.

Вітчизняний досвід застосування комп'ютерних технологій у сфері освіти знайшов віддзеркалення в роботах А. Барабанщикова, В. Беспалько, Я. Ваграменко, Т. Вороніна Ю. Деміна, В. Дикої, В. Іванова, М. Карпенко, Д. Колосова, С. Крамарова, А. Кривошеєва С. Лобачева, Н. Макарової, В. Матюхіна, О. Молчанової, В. Овсянникова, А. Полякова, Ю. Попова, А. Савельєва, В. Самойлова, В. Солдаткіна, А. Тихонова, С. Щеннікова, А. Федосєєва, О. Хорошилова та інших.

Досягнення цієї мети можливе лише за умов правильного вибору педагогами оптимальних методів навчання. Оскільки основною діяльністю студента є навчання, то лише за допомогою застосування раціональних методів навчання відбувається реалізація навчальної, виховної та розвиваючої функції.

На сьогодні комп'ютерні технології є одним з елементів усебічного розвитку дитини, зокрема дошкільника, тому без них неможливо обійтись. Проте є низка проблем, пов'язаних із використанням комп'ютерів у роботі з дітьми дошкільного віку. Окрім фізичного здоров'я дітей, важливо замислюватись і про їхнє психічне здоров'я. Психологи-дослідники вважають, що комп'ютерна гра дає дитині більше можливостей для активної емоційної розрядки, ніж пасивне вбирання емоційних вражень біля екрана телевізора. Між тим, науковці довели, що у великих дозах комп'ютерні ігри призводять до накопичення хронічного стресу з усіма негативними для організму дитини наслідками. Про це та інше йтиметься у представленій статті.

Постановка завдання. Метою статті є аналіз проблеми взаємозв'язку між комп'ютерними іграми та дитячою агресивністю.

Виклад основного матеріалу дослідження. Перед дошкільною освітою постало актуальне завдання – орієнтуватись на світовий рівень комп'ютеризації. Використання комп'ютерів для занять дітей у дошкільних закладах лише розпочалось. Ідея виховання покоління, з ранніх років

психологічно підготовленого до користування комп'ютером, – важлива і перспективна для розвитку суспільства, його промисловості, науки, культури. Саме для таких людей персональний комп'ютер (ПК) стане частиною їхнього життя. Введення комп'ютерів у систему дидактичних засобів дитячого садка істотно збагатить інтелектуальний, естетичний, моральний і фізичний розвиток дитини. Широке впровадження комп'ютера підніме загальний рівень навчально-виховної роботи в дитячих закладах. Використання комп'ютерів не мета, а засіб виховання і розвитку творчих здібностей дитини, формування її особистості [5, с. 56].

Трирічна дитина вчиться вмикати та вимикати комп'ютер, знає розташування основних клавіш і починає працювати з простими програмами легко й невимушено. Важливо не відбити бажання у неї до цього заняття зайвими заборонами, а найголовніше – побудувати процес навчання так, щоб програми, які освоюються, були не марнуванням часу і лише розвагою, а прищеплювали певні навички, розвивали увагу, давали корисну інформацію.

Останнім часом розвивальне середовище якісно збагатилось завдяки застосуванню комп'ютерно-ігрових комплексів. Створення комп'ютерно-ігрового комплексу (KIK) забезпечить раціональне використання комп'ютерів у дошкільних закладах, поєднає процес освоєння персонального комп'ютера з іншими розвиваючими іграми на заняттях, а також рухливими іграми, фізкультурою, вправами на зняття втоми очей. Тому до комп'ютерно-ігрового комплексу, окрім комп'ютерної зони, мають входити навчальна, ігрова та зона психологічного розвантаження [2, с. 36].

Комп'ютерні ігри не замінюють звичайних, а доповнюють їх, устанавлюючи змістовні зв'язки між системами знань, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями, спонукаючи дітей до творчості.

У дошкільних навчальних закладах розвивальне середовище має функціонувати як комп'ютерно-ігровий комплекс, складові якого розглянемо докладніше.

1. Комп'ютерна зала. Комплектування її має відповідати нормативу: чотири квадратних метри на один комп'ютер. Відповідно до зросту дітей мають бути дібрані столи та стільці. Освітлення повинно бути комфортним для очей, а екрани моніторів слід повернути у протилежний від джерела світла бік [1, с. 69].

Не рекомендується використовувати в оформленні зали яскраві кольори, м'які



іграшки. Цілком доречними будуть живі рослини. Підлогу треба заслати антистатичним матеріалом.

Тривалість перебування дитини перед комп'ютером не повинна перевищувати 10–15 хв, а загальний час перебування у комп'ютерній залі – 40–45 хв. Заняття проводять двічі на тиждень з дітьми, не молодшими середньої групи [1, с. 13].

Під час заняття у залі може перебувати не більш як восьмеро дітей, тому їх часто доводиться ділити на підгрупи. Не дозволяється, щоб біля одного комп'ютера працювало водночас двоє – троє дітей. У кожного вихованця має бути індивідуальне місце з комп'ютером.

2. Ігрова зала. Призначена для самодіяльних сюжетно-рольових, режисерських і театралізованих ігор, тому вона має бути просторою, світлою, затишною, не повторювати оформлення групових кімнат.

У ній розміщують великі ігрові модулі, подіуми – будиночки для режисерських ігор, подіум-сцену із завісою для театралізованих ігор, а також сюжетно-образні іграшки [1, с. 56].

3. Зала релаксації. Вона може бути оформлена за зразком зимового саду – містити живі рослини, акваріуми, тераріуми, вольєри із птахами, невеликим басейном, емностями з піском, галькою для експериментування із природним матеріалом, предметами для ігор тощо [3, с. 75].

Особливе місце відводиться попередній роботі з дітьми, під час якої малюки повторюють або вивчають матеріал з інших предметів. Ігри із серії «Математика» та «Абетка» допоможуть дітям краще оволодіти знаннями, здобутими на заняттях із математики та розвитку мовлення. Комп'ютерні ігри та образотворчі вправи слід розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність.

Прагнення придбати комп'ютер додому в багатьох зайнятих батьків зумовлено бажанням забезпечити ігрове дозвілля своїх дітей. Але, на жаль, ніхто не замислюється над тим, як впливає на фізичне і психічне здоров'я дитини комп'ютер, не всі дотримуються санітарно-гігієнічних вимог.

Окрім фізичного здоров'я дітей, важливо подумати й про психічне здоров'я. Психологи-дослідники вважають, що комп'ютерна гра дає більше можливості дитині для активної емоційної розрядки, ніж пасивне поглинання емоційних вражень біля екрана телевізора. До того ж науковці довели, що у великих дозах комп'ютерні ігри призводять до хронічного стресу з усіма негативними для організму дитини наслідками.

Сам факт «спілкування» дитини з комп'ютером на будь-якому рівні її компетентності сприяє розвитку її пізнавальної сфери. У дитини, яка щойно побачила комп'ютер, одразу виникає інтерес до нього, бажання натиснути на клавіші й подивитись, що ж трапиться. Навіть граючи за комп'ютером, дитина не є пасивним спостерігачем як під час перегляду телевізійних програм, а активно взаємодіє з певним світом, хоча й віртуальним.

Є чимало комерційних комп'ютерних ігор пізнавальної та розвивальної спрямованості. Але ігри західного виробництва, які домінують сьогодні на ринку, культивують у зростаючої особистості агресивно-індивідуалістичну мораль. Є чимало «іграшок», які класифікують на «літалки», «стрілялки», «хижалки», «бойовики» тощо. Вони також сприяють розвитку окремих здібностей гравця, але водночас негативно впливають на психіку дитини [1, с. 89].

Найчастіше в таких іграх саме число «вбитих» і «поранених» є кількісним показником рівня досягнень гравця: що більше число жертв, то більше дитина буде задоволена собою.

Гра в «іграшки» агресивної спрямованості допомагає дитині звільнитись від негативних емоцій, які зазвичай стримуються, виховати в собі огиду до насильства й жорстокості. Проте нерідко діти під час сюжетно-рольових рухових ігор з однолітками імітують насилля, приклади якого вони бачили по телевізору чи «відпрацьовували» самі під час комп'ютерної гри. Причому імітація, наслідування й зараження не лише можуть формувати механізми агресивної поведінки й закріплювати агресивні реагування, а й пояснювати їх.

Діти схильні не лише ототожнювати себе з окремими жертвами або агресорами, а й переносити ці ролі в реальні ситуації. Крім того, дитина може стати байдужою до грубощів і жорстокості після перегляду багатьох сцен насильства. І, нарешті, діти, особливо молодші, можуть на підставі побаченого вважати насильство припустимою моделлю поведінки і навіть способом розв'язання своїх проблем.

Дитина, яка звекає до сцен убивств, насильства, крові на екрані телевізора чи монітора комп'ютера, виросте менше чутливою до чужого болю, більше цинічною, агресивною й жорстокою, ніж інші діти, у яких або зовсім немає можливості грати в комп'ютерні «іграшки», або вони надають перевагу «миролюбним» іграм пізнавального характеру [5, с. 12].

На жаль, дітям, особливо хлопчикам, ігри агресивно-жорстокого змісту часто до



вподоби. Участь в умовній грі радує дитину, в якій ще недостатньо сформовані ціннісно-орієнтаційні, морально-оцінювальні якості. Успіх у грі підвищує самооцінку дитини, створює враження особистої уявної могутності, ілюзію перемоги над ворогом.

У маленьких дітей ще не сформовано інтегрований образ реального світу, тому умовність «іграшок» може негативно позначитись на їхньому психічному й моральному розвитку. Якщо дитина достатньо вразлива, цей вплив може набувати навіть шизофренічного характеру [8, с. 45].

Висновки з проведеного дослідження. Отже, потрібен спільний контроль з боку педагогів і батьків за вибором комп'ютерних ігор. У кожній сім'ї мають існувати певні правила гри в «іграшки», які регулюють їхню кількість і зміст. Сучасні діти випереджають в інтелектуальному розвитку однолітків 4–6-річної давнини, тоді як про емоційний вік та їхній фізичний розвиток батьки часто-густо забувають. Але ж емоційний та фізичний аспекти розвитку важливіші за інтелектуальний розвиток дитини. Малюки вміють читати англійською, але погано бігають і страждають від багатьох страхів. От чому з комп'ютерними іграми потрібно бути дуже обережними. Навіть якщо вони «рекомендовані для дошкільного

віку», малюк може бути ще не зовсім готовий сприймати їх. Перспективи подальших розвідок полягають у визначенні способів щодо подолання дитячої агресивності комп'ютерними засобами.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бовть О.Б. Комп'ютерні ігри та дитяча агресивність: випадковий взаємозв'язок чи прикра закономірність? / О.Б. Бовть // Педагогіка і психологія. – 2002. – № 1–2. – С. 110–116.
2. Карпенко Г. Комп'ютерні ігри та дитяча агресивність / Г. Карпенко // Дитячий садок. – 2009. – № 4 (12). – С. 11–12.
3. Кочерга О.А. Психофізіологія дітей 6-го року життя / О.А. Кочерга. – К. : Шкільний світ, 2007. – С. 125–127.
4. Ладивір С.О. Доброта проти жорстокості / С.О. Ладивір // Дошкілля. – 2007. – № 4. – С. 6–11.
5. Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка : [навч. посіб.] / Т.І. Поніманська. – К. : Академ-видав, 2004. – С. 400–403.
6. Сорока В. Комп'ютер навчає і розвиває / В. Сорока // Дошкільне виховання. – 1997. – № 11. – С. 23.
7. Чуб Н.В. Довідник для батьків. Психологія дитини від А до Я : [навч.-метод. посіб.]. – Х. : Формат плюс, 2008. – С. 6–9; 69–73.
8. Шевченко К. Робота з агресивними, замкненими та сором'язливими дітьми / К. Шевченко // Психологічні заняття з дошкільниками. – К. : Шкільний світ, 2008. – С. 4–99.