

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ: ОЦІНКА ВПЛИВУ НА ПСИХІКУ УЧНІВ

Навчально-виховний комплекс: загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів-гімназія № 23 ВМР

Анотація

Проведено дослідження міри залежності учнів школи-гімназії від комп'ютерних ігор. Визначено позитивний і негативний впливи на психіку дітей і підлітків.

Ключові слова: комп'ютерні ігри, комп'ютерні технології, психіка, психологічна залежність.

Abstract

A study of the dependence of high school students on computer games has been conducted. Positive and negative influences on the psyche of children and adolescents have been determined.

Key words: computer games, computer technology, psyche, psychological addiction

Вступ

Розвиток комп'ютерних технологій, а саме розповсюдження комп'ютерних ігор, здійснили потужний вплив на розвиток особистості сучасного учня, його психіку, поведінку тощо. На сьогоднішній день збільшилась кількість дітей і підлітків, які вміють працювати з комп'ютерними програмами, в тому числі, грати у комп'ютерні ігри [1]. Такі ігри дедалі стають більш різноманітними, мають різні жанри і мету. Вони є популярними як серед дітей, але й дорослих людей. Проте єдиної думки про ефективність чи негативний вплив комп'ютерних ігор немає. Тому актуальним є вивчення як з теоретичної, так і з практичної точки зору, впливу комп'ютерних ігор на учнів КЗ «НВК ЗШ І-ІІІ ступенів-гімназія № 23 ВМР» на основі їх суб'єктивних оцінок.

Основна частина

Комп'ютерна гра є програмним забезпеченням, спрямованим на забезпечення ігрового процесу. Гра може слугувати для зв'язку з гравцями, і виступати сама як партнер. Для гри використовуються різні пристрої її введення, такі як: комп'ютерна миша, клавіатура, камера, джойстик тощо [2].

Індустрія в галузі комп'ютерних ігор активно працює над тим, що створити ігри для покращення інтелектуального розвитку, розробляє розважальні ігрові програми для розслаблення. Давно відомо, що в процесі розвитку мислення та формуванні особистості важливу роль відіграє не лише освітній фактор, але й характер ігрової діяльності. Для дитини гра є провідною діяльністю тому, що саме під час гри засвоюються поняття, значення, способи використання предметів та соціальні відносини [3].

Відомо, що ігрова діяльність впливає на формування довільних психічних процесів. Умови гри вимагають зосередженості на змісті дій і сюжеті, на діючих особах чи предметах, включених до ігрової ситуації. Власне ігрова ситуація впливає на мислення і психіку дитини та підлітка. Гра сприяє розвитку рефлексії, оскільки в цьому процесі виникає реальна можливість контролювати, як виконується певна дія, що входить у процес спілкування. У рольовій грі формується здатність осмислювати свої власні дії, передбачати реакцію інших людей.

Нині є ігри, що дозволяють познайомитись із різними професіями, розвивають логіку, швидку реакцію. Крім того, коли людина напружена, ігри розвантажують психіку. Отже, комп'ютерні ігри стали важливою частиною сучасної соціокультури, а сама галузь виробництва таких ігор переживає справжній бум. За статистикою в них грають практично всі хлопці (99 %) та переважна більшість дівчат (94 %). Тому функціями комп'ютерних ігор є розважальна, навчальна, тренувальна, адаптивна.

Існує багато класифікацій комп'ютерних ігор, але всі вони умовні, оскільки поєднують у собі елементи кожного виду. До прикладу, є класифікація ігор така: типу «action»; пригодницькі («quest»); стратегічні; ігри, що імітують транспорт; навчальні; віртуальне казино та ін. [4]. Нині

найпопулярніші ігри – це World of Warcraft, Minecraft, The Sims 3, FIFA, Tetris, Crazy machine, Lego та інші.

Для аналізу впливу комп'ютерних ігор на свідомість дітей і підлітків, рівень їх зацікавленості у іграх та залежності від них, було використано Google форму для опитування. У дослідженні взяли участь учні КЗ «НВК ЗШ I-III ступенів-гімназія № 23 ВМР». Форма для опитування була оприлюднена на сайті Вінницького національного технічного університету за посиланням: <http://fcsa.vntu.edu.ua/page/IT-viddil>.

У опитуванні взяли участь 437 учнів з 8 до 18 років. А саме, 8 років – 21 особа, 9 років – 2 особи, 10 років – 95, 11 років – 58, 12 років – 63, 13 років – 71, 14 років – 44, 15 років – 46, 16 років – 21, 17 років – 15, 18 років – 1 особа. З'ясувалось, що 71,2% учнів грають у комп'ютерні ігри. На питання про кількість часу, яку діти та підлітки витрачають на ігри, виявилось, що 3 години грає 11% осіб, а більше 3 годин – 13,3%. А більшість граються відносно небагато часу (менше години). 50,1% опитаних самі контролюють свій час за грою, 43,2% – батьки, а 6,6% – інші. Це досить високий показник самоконтролю для осіб такого віку. В результаті дослідження з'ясувалось, що лише 16,7% учнів визнають серйозну залежність від комп'ютера і, при можливості, бажають грати весь день. Показником негативного впливу ігор на психіку дітей є їх роздратування, коли є вимога зупинити гру. 23,8% дітей важко контролювати емоції, коли треба переключитись на іншу діяльність. 19,2% відкладають виконання домашніх завдань на користь іграм, а у 22% опитаних трапляються ситуації, коли ігри заважали навчанню і призводили до різних проблем. Серед опитаних 4,3% учнів відмовляються через ігри від спілкування з рідними і друзями. Проте 53,1% опитаних вважають, що комп'ютерні ігри можуть допомогти у спілкуванні, знайти друзів тощо. Більш того, учні вважають, що ігри можуть сприяти саморозвитку – 49 %.

У відкритих питаннях учні зазначали, що комп'ютерні ігри можуть розвивати логіку, надавати нові знання, допомагають засвоїти нові навички (наприклад, водити машину, робити медичні маніпуляції тощо). За допомогою ігор можна розвинути свої навички в спілкуванні з англійської мови, реакцію. Є багато ігор, які допомагають розвитку, зокрема, «Майнкрафт» дає базу знань для майбутніх дизайнерів або архітекторів. Діти у відповідях зазначали, що, наприклад, квести, загадки можуть допомогти розвитку мислення. За допомогою комп'ютерних ігор можна відволіктись від важких завдань, зняти напруження, розвинути фантазію. Крім того, учні вважають, що комп'ютерні ігри розвивають пам'ять, увагу, концентрацію, допомагають навчитися роботі в команді тощо. Деякі учні писали, що у іграх може бути корисна інформація про природу, навколишній світ.

А негативний вплив можна сконцентрувати у таких судженнях учнів: психологічна залежність від ігор, погіршення зору, біль у спині, ожиріння, злість, агресія, роздратованість, непорозуміння з батьками, погіршення показників у навчанні, жорстокість, є загроза залишитись без друзів, брак справжнього спілкування, обміну емоціями.

Висновки

На жаль, учні 10-18 років більш уразливі до виникнення комп'ютерної залежності, оскільки у них ще незміцніла психіка. Підлітковий вік є періодом формування цінностей, розширення соціальних контактів, а залежна від ігор особа обмежує своє коло спілкування комп'ютером. В результаті чого у таких дітей спостерігаються відсутність життєвого досвіду, інфантилізм у вирішенні життєвих питань, труднощі в соціальній адаптації, бідність емоційної сфери, соматичні порушення (зниження гостроти зору, підвищена втомленість, порушення осанки тощо), звуження кола інтересів, прагнення до створення особистого світу, втеча від реальності.

Головною причиною виникнення комп'ютерної залежності у дітей, психологи вважають недостатнє спілкування і взаєморозуміння з батьками, однолітками і значущими людьми. Більш схильні до комп'ютерної залежності діти, чий батьки працюють за кордоном, часто від'їжджають у відрядження, а також діти успішних бізнесменів. Тобто цю схильність мають діти, батьки яких через надмірну трудову зайнятість не можуть приділити їм достатньої уваги, а часто намагаються матеріально компенсувати свою відсутність.

Проте, за умов контролю часу гри, врахування особливостей особистості та мети гри, при оптимальній взаємодії з дитиною, вона у такій грі вчиться приймати самостійні рішення, оцінювати ситуацію та вирішувати логічні завдання. Учні зможуть спробувати себе в різних професіях, визначити свої таланти та познайомитися з новими предметами, явищами і заняттями. Тому в нашій

школі-гімназії є поєднання стандартних дидактичних завдань з ігровими методиками, які учні опановують на комп'ютерах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Денисюк С. Г. Комунікологія : навчальний посібник. Вінниця : ВНТУ, 2015. 102 с.
2. Мудрий Я. П., Усата О. Ю. Комп'ютерні ігри та їх класифікації. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/22025/1/MudryiAPSI2016.pdf>
3. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. СПб.: Питер, 2002. 712 с.
4. Комп'ютерні ігри як важливий фактор формування життєвих навичок. URL: <https://osvita.ua/vnz/reports/psychology/28614/>

Статкевич Олена Анатоліївна – заступник директора з навчально-виховної роботи, учитель математики, учитель вищої кваліфікаційної категорії КЗ «НВК:ЗШ І-ІІІ ступенів-гімназія №23 ВМР», м. Вінниця, e-mail: helena221062@gmail.com

Снядовська Наталія Володимирівна – Вчитель вищої категорії, старший вчитель, КЗ «НВК:ЗШ І-ІІІ ступенів-гімназія №23 ВМР», м. Вінниця, e-mail: natali14102512@gmail.com

Statkevich Olena Anatoliivna – Deputy Director for Educational Work, Teacher of Mathematics, Teacher of Higher Qualification Category, Grammar School 23, Vinnytsia, e-mail: helena221062@gmail.com

Snyadovskaya Natalia Volodymyrivna – Senior teacher, Grammar School 23, Vinnytsia, e-mail: natali14102512@gmail.com