

О.Ю.Чекстере

кандидат психологічних наук, старший науковий співробітник лабораторії психодіагностики та науково-психологічної інформації, Інститут психології імені Г.С.Костюка НАПН України
achextere@ukr.net

АНКЕТУВАННЯ БАТЬКІВ ДІТЕЙ З МЕТОЮ ВИЯВЛЕННЯ ТА РОЗВИТКУ ОБДАРОВАНОЇ ОСОБИСТОСТІ В СУЧАСНОМУ ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

Для з'ясування міри залучення старших дошкільників та молодших школярів у світ комп'ютерних ігор, визначення комп'ютерних ігор, яким віддається перевага і кількості часу, який діти проводять за комп'ютером, а також з метою дослідження та розвитку обдарованої особистості нами було проведено опитування батьків дітей старших груп дитячих садків, і батьків дітей 1-3 - х класів. Опитано 205 батьків. Анкета охоплювала різні сторони життя і діяльності дітей. Серед питань анкети батькам пропонувалося відповісти й на такі:

1. З якого віку дитина грає в комп'ютерні ігри?
2. Скільки часу на день дитина грає в комп'ютерні ігри?
3. Чи впливає комп'ютерна гра на поведінку дитини і як?
4. Чи притаманні дитині здібності, що дозволяють їй досягти вагомих результатів в одному або декількох видах діяльності, якщо є, то які?

Слід зазначити, що нами враховувався не тільки час, який дитина проводить за комп'ютером або планшетом, але також її захоплення іграми на PSP плеєрі, ігрових приставках та мобільному телефоні, тобто загальна взаємодія дитини з віртуальним середовищем.

Результати опитування наведені в таблиці 1.

Таблиця 1

Розподіл дітей за кількістю часу, використаного на комп'ютерні ігри у відсотках

Вік дитини	5-6 років ДНЗ (N= 52)	6-7 років 1 клас (N=55)	7-8 років 2 клас (N=50)	8-9 років 3 клас (N=48)
Статус дітей				
Грають 1-2 години і більше	38	36	46	52
Грають до години на день	54	59	54	48
Не грають	8	5	0	0

Результати дослідження свідчать, що 38% дітей 5-6 років проводять, граючи в комп'ютерні ігри більше 1,5 години на день. Серед першокласників таких дітей на 2% менше, ніж серед дошкільників. Ми вважаємо, що це пов'язано з тим, що дошкільники мають у своєму розпорядженні більше вільного часу, ніж школярі, які розподіляють свій вільний час між виконанням домашніх завдань і позашкільними гуртками.

У других і третіх класах спостерігається стабільна тенденція до збільшення багатограючих дітей, їх кількість становить – 46% і 52% відповідно.

Кількість дошкільників, які не захоплюються віртуальними іграми становить 8%, що на 3% більше, ніж кількість неграючих першокласників. Але вже в другому класі, а також і в третьому немає неграючих дітей.

Зростаючий інтерес дітей у цьому віці до віртуальних ігор можна пояснити впливом засобів масової інформації, що рекламують і пропагують віртуальні забави, розповідями граючих однокласників, а також більш структурованим вільним часом дітей. До того ж завдання в школі з деяких предметів передбачають пошук необхідного матеріалу в інтернет-мережі. Але цілеспрямований пошук, за нашими спостереженнями, триває дуже недовго, і, якщо поруч немає дорослого, який керує процесом пошуку, дитина переключається на багаточисленні ігрові принади інтернету. Сприяють залученню дітей до віртуального світу й гуртки інформатики, що організовані в багатьох школах, на яких крім даних про методи й засоби одержання інформації, діти отримують можливість пограти в комп'ютерні ігри. Останні, треба відзначити, приваблюють дітей набагато більше, ніж основи комп'ютерної грамоти.

Кількість дітей, які контактують з комп'ютером нерегулярно, а їхній контакт з віртуальним середовищем не перевищує дві години на день, практично однакова за всіма віковими групами школярів і становить від 48 до 54%.

До третього класу збільшується час, який діти проводять у віртуальному просторі і досягає у п'ятій частини багатограючих дітей 4 години на день, на шкоду традиційним іграм, заняттям спортом, читанню книжок, прогулянкам.

Серед дітей, які не грають в комп'ютерні ігри дівчат вдвічі більше, ніж хлопчиків. А серед дітей, що грають більше години на день – хлопчиків в 2 рази більше, ніж дівчат. Дівчатка частіше грають в спокійні, розвиваючі і навчальні ігри та ігри за мотивами мультфільмів. Хлопчики віддають перевагу більш активним іграм – перегонам, «стрілялкам», стратегіям, симуляторам.

Цікавим виявився той факт, що серед дітей, у яких батьки відмітили особливі здібності (спортивні досягнення, малювання, математичні здібності та ін.), немає багатограючих дітей.