

it-11566811801 [Accessed 20 Feb. 2020]. (in English)

15. Steinke, J., Applegate, B., Lapinski, M., Ryan, L., Long, M. (2011). Gender Differences in Adolescents' Wishful Identification With Scientist Characters on Television. [online]. Available at: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1075547011410250> [Accessed 20 Feb. 2020]. (in English)

16. Vollme, A.-L., Read, R., Trippas, D. and Belpaeme, T. (2018). Children conform, adults resist: A robot group induced peer pressure on normative social conformity. *Journal Science Robotics*, Vol. 3 (21), pp. 1–7. Available at: <https://robotics.sciencemag.org/content/3/21/eaat7111> [Accessed 20 Feb. 2020]. (in English)

17. Williams, R. & Machado, C. & Druga, S. & Breazeal, C. & Maes, P. (2018). “My doll says it's ok”: a study of children's conformity to a talking doll. [online]. Available at: [https://www.researchgate.net/publication/325705688\\_My\\_doll\\_says\\_it's\\_ok\\_a\\_study\\_of\\_children's\\_conformity\\_to\\_a\\_talking\\_doll](https://www.researchgate.net/publication/325705688_My_doll_says_it's_ok_a_study_of_children's_conformity_to_a_talking_doll) [Accessed 20 Feb. 2020]. (in English)

18. Найдьонова, Л. А., Дятел, Н. Л., Вознесенська, О. Л., Череповська, Н. І., Обухова, Н. О., Чаплінська, Ю. С., Дідик, Н. І. (2018) [Naydenova, L.A., Dyatel, N.L., Voznesenskaya, O.L., Cherepovska, N.I., Obukhova, N.O., Chaplinskaya, Iu.S., Didik, N.I.]. Медіаграмотність та інформаційна безпека: інформаційний бюлетень [Media literacy and information security: newsletter] [online]. За наук. ред. Л. А. Найдьонової, упоряд. О. О. Кришовська [In L.A. Naydenova, & O.O. Krishovska (Eds.)], Інститут соціальної та політичної психології Національної академії педагогічних наук України [Institute of Social and Political Psychology of the National Academy of Pedagogical Sciences of Ukraine] (с. 128). Available at: <http://mediaosvita.org.ua/book/mediagramotnist-ta-informatsijna-bezpeka-2018/> [Accessed 20 Feb. 2020]. (in Ukrainian)

19. Чаплінська, Ю. С. (2019) [Chaplinska, Iu. S.]. Ставлення до роботів та роботизованих протезів: проблеми сьогодення і конструювання майбутнього [Relation to robots and robotic prosthetics: the problems of the present and the design of the future]. *Наукові студії із соціальної та політичної психології* [Published in *Scientific Studies in Social and Political Psychology*], 43 (46), С. 229–238 (in Ukrainian)

**Чекстере Оксана Юрївна, м. Київ**

ORCID 0000-0003-2435-3831

## **ВПЛИВ ВІРТУАЛЬНОГО СВІТУ НА ПРОВІДНУ ДІЯЛЬНІСТЬ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

*У статті розглядається тенденція до переміщення останнім часом ігрової діяльності дітей з реального світу у віртуальний. Представлені результати дослідження, у ході якого було з'ясовано міру залучення дітей 5-7 років у світ комп'ютерних ігор, визначення комп'ютерних ігор, яким надається перевага і кількість часу, який діти проводять за комп'ютером. Проведено аналіз впливу комп'ютерних ігор на поведінку дітей і стосунки їх з однолітками.*

*The article considers the tendency towards relocating the game activities of children from the real world to the virtual one. The results of the research reveal the following: the measure of engagement of children, aged 5-7 in the computer games world; the definition of computer games to which children give the preference as well as the time spent in front of the computer. Alongside this, there was a conducted analysis of the influence of computer games on the behavior of children and on their relationships with their peers.*

Новітні інформаційні технології змінюють не тільки образ думок, а й спосіб життя сучасних людей. З ними взаємодіють самі широкі верстви населення, у тому числі й діти. Діти дошкільного віку вже зараз не поділяють реальне і віртуальне життя, а розробники безперервно створюють та вдосконалюють для них голосові технології, технології розпізнавання емоцій і когнітивного стану, алгоритми передбачення поведінки, чат-боти і віртуальних асистентів. Багато дітей вже в ранньому віці мають в сімейному акаунті свій профіль, де алгоритм дбайливо підбирає для них контент. Один з перших інтерактивних ресторанів (це нова концепція для закладу, в якій візуальні та інтерактивні технології використовують в якості засобів додаткової взаємодії з відвідувачами), відкритих в нашій країні, призначений саме для дітей. Новий вид комп'ютерних ігор, призначених як для дорослих, так і для дітей, в яких реалістичні візуальні та звукові ефекти створюють ілюзію присутності, вже за порівняно короткий час набув величезну популярність і створив небезпечну конкуренцію традиційним іграм.

Основним фактором відмінності умов розвитку сучасних дітей від їхніх попередників, на нашу думку, є зміна зовнішнього середовища, а саме, поява в їхньому житті нової *комп'ютерної віртуальної реальності*.

Замість маніпуляцій з реальними тривимірними предметами, які дитина «пізнавала руками», а не тільки зором, у комп'ютерному віртуальному світі вона працює з ілюзією, оперуючи двомірними предметами. Саме постійні реалістичні ілюзії роблять дитину нездатною до об'єктивного спостереження, утрудняють усвідомлення своєї суб'єктивності, блокують потребу в систематизації і запобіганні суперечностей.

У 2014 р. організація Zero to Three повідомляла, що 38% дітей молодше двох років користувалися мобільними пристроями (у 2012 р. їх кількість становила всього 10%). На даний час 80% дітей віком до чотирьох років користуються мобільними пристроями [1].

Психологи багато уваги приділяють іграм нового типу – комп'ютерним іграм. Цілісне уявлення про особистісний розвиток дитини в сучасних умовах

дають роботи академіка С. Д. Максименка [4; 7].

Такі науковці, як С. К. Акімов, Т. Бернерс-Лі, Н. П. Дементієвська, О. Ю. Комісарова, Л. О. Кондратенко, І. В. Кузнецова, Ю. І. Машбиць, Н. І. Пов'якель, М. Л. Смульсон, Г. В. Чайка та ін. в своїх дослідженнях наголошують, що створюючи альтернативу реальності, комп'ютерні технології роблять неможливе можливим, стираючи просторові, часові та фізичні межі, що в свою чергу створює ілюзію абстрактної свободи та безпеки, посилює бажання занурення в віртуальний простір.

Психологі, соціологі та практичні працівники (В. В. Абраменкова, О. С. Анісімов, А. Р. Баташев, І. Д. Єгоричева, О. О. Смірнова, М. В. Тендрякова, О. Є. Шерстнева, В. В. Щербина, M. Deutsh, M. Krueger, K. Young та ін.) відзначають у дітей і підлітків порушення міжособистісної взаємодії, тенденцію до посилення егоцентризму, які виявляються у труднощах навчання, в тому, що діти не утримують тривалий час контекст спілкування, утрудняються стати в позицію партнера і у спільній діяльності більш орієнтовані на досягнення своєї цілі, а не на пошук загального способу дії.

На думку Н. Б. Кириллової, нині формується особливе комп'ютерне покоління *Homo virtualis* – покоління з новими ідентифікаційними параметрами, яке сприймає фізичну й штучну (віртуальну) реальності як рівнозначні. З одного боку, одночасне, паралельне існування у двох реальностях істотно розширює горизонти пізнання, особистісного становлення і життєздійснення, а з іншого – актуалізує проблему впорядкування та співвіднесення цих реальностей [5].

Надмірна віртуалізація життєвого простору дитини, тісне переплетення реального і штучно створеного розхитують основи раціонального знання. Звична і тривала віртуальна активність спричиняє «лінивість» у реальних діях [2].

Л. О. Кондратенко виділяє ряд психологічних проблем, виникаючих внаслідок раннього залучення дітей до діяльності у віртуальній реальності і вважає, що дитині нав'язується пізнання світу через створений фантазією

дорослих квазісвіт, чії параметри залежать виключно від уяви його творців. [6].

Враховуючи, що дитина не в змозі відрізнити справжню реальну ситуацію від уявлюваної, для дітей віртуальна реальність комп'ютера – це заміна справжньої реальності, як «осмисленої частини світу» на нову реальність, яка краще справжньої. Вона дозволяє розвиватися суб'єктивно приємним емоційним станам, штучно міняючи «настрій духу». Дитина починає ставиться до комп'ютера, як до живої істоти або ж починає ототожнювати себе з комп'ютером. Поступово зникає межа між живим і неживим, між особистістю і комп'ютером, матеріальним і духовним, між реальністю комп'ютера і справжньою реальністю [3].

Але незалежно від нашого бажання віртуальна реальність стає невід'ємною частиною повсякденної реальності. У користувачів, які проводять у віртуальному світі значну частину часу, з'являються нові інтереси; виявляються мотиви, цілі, установки й цінності, які прямо пов'язані з цим. А проникнення новітніх технологій у найрізноманітніші, раніше недоступні для них царини життя не тільки допомогло розв'язати безліч існуючих проблем, але й породило значну кількість нових.

Як відомо, найбільш інтенсивний період становлення головних психологічних новоутворень припадає на дошкільний і молодший шкільний вік, причому однією з найважливіших умов їхнього формування виступає рольова гра. Однак, за останні 3-5 років рольова гра усе більше поступається місцем комп'ютерній грі. Тому, як впливає зміна традиційної ігрової діяльності дитини на розвиток її особистості й буде присвячене наше дослідження.

За нашими спостереженнями, діти в дитячому садку усе рідше грають у сюжетно-рольові ігри. Причини цього явища, ми вважаємо, криються, насамперед, у невмінні дітей спілкуватися з однолітками, центрованості, а також у тім, що на вільну гру у дитячому садку відводиться усе менше часу.

Додаткові заняття з логіки, іноземним мовам, танцям чудово доповнюють програму дитячого садка, проте багато батьків записують дітей у всі гуртки відразу і у них просто не залишається часу на гру. Але ігрові переживання,

почуття і емоції є важливою стороною життя дитини, і, якщо дитина не може отримати їх у традиційній ролевій грі, вона звертається до сурогату – гри комп'ютерної.

Метою нашого дослідження було з'ясувати чи впливає на поведінку дітей і стосунки їх з ровесниками заміна традиційної сюжетно-рольової гри комп'ютерною грою.

Насамперед для з'ясування міри залучення дітей 5-7 років у світ комп'ютерних ігор, визначення комп'ютерних ігор, яким віддається перевага і кількості часу, якій діти проводять за комп'ютером, нами було проведене опитування батьків дітей старших груп ДНЗ № 303 і 1-х класів СШ № 209 у м. Києві. Опитано 68 батьків. Анкета охоплювала різні сторони життя і діяльності дітей. Серед питань анкети батькам пропонувалося відповісти й на такі:

1. Скільки часу в день дитина грає в комп'ютерні ігри?
2. Які комп'ютерні ігри більше всього подобаються дитині?
3. Як часто дитина спостерігає за процесом гри дорослих в комп'ютерні ігри?
4. Чи вважаєте ви, що комп'ютерна гра впливає на поведінку дитини і як?

Результати опитування наведені в Таблиці 1.

*Таблиця 1.*

**Результати опитування**

Скільки часу в день діти грають у комп'ютерні ігри	Вік дитини (кількість у %)			Середній показник, %
	5-6 років ДНЗ	6 років ДНЗ	6-7 років школа	
Не грають	20	15	16	17
Грають до 0,5 год/день	36	28	42	35
До години на день	18	23	20	20
До 1,5 год/день	18	22	12	18
2 год і більше	8	12	10	10

З результатів видно, що 10% дітей 5-7 років проводять, граючи в комп'ютерні ігри більше 2 годин на день, 18% більше години на день, 20% – 30-60 хвилин на день, 35% – від 2 до 4 годин на тиждень і лише 17% взагалі не грають.

Найбільш залучені до комп'ютерних ігор 6-річні діти. Ми вважаємо, що це пов'язане з тим, що вони краще орієнтуються у віртуальному просторі, ніж 5-річні діти, і мають у своєму розпорядженні більше вільного часу, ніж школярі.

Серед дітей, які не грають в комп'ютерні ігри дівчат в 2 рази 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 – гонкам, стратегіям, симуляторам.

Чим же так привабливі для дітей комп'ютерні ігри?

Насамперед, дії, що розвертаються на екрані монітора, цікаві дітям з тих же самих причин, що й казки, – цей створений уявою світ, яскравіший, простіший і виразніший, аніж справжній. Тут мало напівтонів, не потрібно розбиратися в хитросплетіннях людських душ, угадувати наслідки своєї поведінки.

Допущені гравцем помилки завжди можна виправити, потрібно всього лише перезавантажити гру або повернутися на попередній рівень. А в реальному житті помилки залишаються помилками й можуть привести до зниження самооцінки, негативних стосунків з оточенням. Те ж стосується й скінченності нашого існування. З певного віку все діти, що нормально розвиваються, починають боятися смерті. Але в грі їм це не загрожує. Творці віртуальних забав пропонують користувачам навіть в одній грі по кілька життів.

Ігри легко можна міняти, коли ті набриднуть, або не догравати до кінця, якщо щось не виходить, і дорослі на це ніяк не відреагують. Спроба дитини так само зробити, наприклад, із заняттями в гуртку (не говорячи вже про школу), відразу стане об'єктом уваги дорослих, які прищеплюють своєму вихованцеві уявлення про цілеспрямованість, силу волі й наполегливість.

Комп'ютерні ігри набагато більше, ніж фільми або книги, дозволяють дітям ототожнитися з головними героями – відчутти себе неймовірно сильними, відважними, розумними... А щоб так відчувати себе в реальному світі, потрібно

прикладати багато старань і зусиль.

Дошкільники й молодші школярі, як правило, мало що можуть змінити в оточуючій їх реальності, їхній спосіб життя цілком залежить від дорослих. В грі все відбувається за бажанням дитини, там вона може вибирати й змінювати ролі, рівні, декорації, повелівати долями.

Нарешті, сам комп'ютер – чудовий партнер по спілкуванню: завжди розуміє (якщо тиснеш на ті кнопки), не вередує, не конфліктує, не читає нотацій. Взагалі, з ним легко домовитися, не те що з реальним партнером. Тому діти, які мають труднощі в спілкуванні, віддають перевагу віртуальному світу.

Створюється замкнене коло: гра з комп'ютером не дає змогу навчитись правильним стратегіям у взаємовідносинах з ровесниками, а труднощі у спілкуванні з ровесниками штовхають дитину до частішої взаємодії з віртуальним світом.

Ми порівняли кількість звертань до психолога із приводу труднощів у спілкуванні дітей з їхньою захопленістю комп'ютерними іграми. Виявилось, що 80% дітей, які грають у комп'ютерні ігри більше 1 години на день, мають проблеми поведінки і спілкування з ровесниками. Найбільш популярні комп'ютерні ігри даної групи дітей – «стрілялки», гонки, стратегії. Рідше зустрічаються ігри за мотивами мультфільмів.

Розглянемо декілька випадків і спробуємо з'ясувати причини проблемної поведінки дітей.

Єлисей К., 6 років, родина повна, благополучна. Дитячий садок почав відвідувати тільки із цього року. Період адаптації до дитячого садка проходив важко – вранці у дитячому садку сильно кричав, плакав. З дітьми увесь час влаштовував бійки, дряпався, штовхався. Друзів не має. Загальні вимоги вихователя виконує, але при зверненні дорослого до нього особисто, впадає «у ступор», весь напружується й робить «страшне обличчя».

Тактильного контакту з дорослими з бридливістю уникає. Рухи поривчасті, сильно гримасує, кривляється. Єлисей у віці 3 років потрапив у лікарню з обструктивним бронхітом і, щоб скрасити дитині дозвілля, батьки

подарували їй PSP з комп'ютерними іграми. З того часу комп'ютер став основною і улюбленою іграшкою хлопчика. Ігри, яким віддається перевага – військові «стрілялки». Про себе Єлисей говорить: «Я – солдат!» і поводить з дітьми відповідно до прийнятої ролі. У колективних іграх хлопчик не бере участь, переважно бігає й «стріляє» з іграшки, що заміняє зброю, відштовхує інших дітей, якщо вони зустрічаються на його шляху.

Тільки на другому занятті із психологом пішов на контакт. Розслабився, розповів про свою домашню кішку. У пісочниці побудував «Країну звірів», де всі звірі «були добрі, допомагали один одному, і ніхто нікого не їв». Із завданням методики «Родина звірів» не впорався – намалював кішку, сказав: «Тільки її люблю». На пропозицію психолога представити себе м'ячиком, відреагував з нерозумінням історожкістю.

Після проведення анкетування батьків з'ясувалося, що хлопчик щодня грає в комп'ютер 1,5-2 години, улюблена гра – військова стратегія.

З огляду на вищесказане, можна припустити, що труднощі в спілкуванні Єлисея з дітьми викликані не агресивністю хлопчика, як могло здатися спочатку (агресія була ситуативна й носила захисний характер), а сильною централізацією. Централізація означає, що дитина може бачити увесь світ тільки зі своєї точки зору, ніяких інших точок зору для неї не існує.

Подолання «пізнавального егоцентризму» відбувається, згідно Д.Б.Ельконіна, у рольовій колективній грі. Переключення з однієї ролі на іншу в різноманітних іграх дітей, перехід з позиції дитини на позицію дорослого приводить до систематичного «розхитуванню» уявлень дитини про абсолютність свого положення у світі речей і людей і створює умови для координації різних позицій. У Єлисея не було можливості виробити децентровану позицію, з огляду на домашнє виховання, епізодичне спілкування з дітьми й комп'ютерні ігри як альтернативу спілкування з дорослими.

Інший випадок. Микита К., 5,5 років. Відвідує дитячий садок з 3 років. Родина повна, благополучна. Хлопчик часто хворіє, сором'язливий, боязкий. Розмовляти почав тільки торік, що суттєво утруднило його контакти з



однолітками. На заняттях пасивний, практично не відповідає. Їсть дуже повільно й довго, як би відтягаючи момент контакту з дітьми. У групі ні з ким не дружить, у колективну гру його приймають нечасто, тому що він не завжди правильно розуміє правила гри. Періодично може бігати за ким-небудь з дітей, але не граючи з ним, а просто повторюючи його рухи. Але в основному грає наодинці, найчастіше в конструктор.

За допомогою до психолога звернулася вихователька, стривожена ізоляваністю дитини.

При бесіді Микита бентежився, говорив так тихо, що важко було розібрати слова. Коли раптом помітив комп'ютер у кабінеті – оживився, сказав, що й у нього вдома такий же. Про комп'ютерні ігри розповідав натхненно. Виявилось, що знає їх цілу безліч і щодня проводить за комп'ютером досить багато часу. Проблеми з мовою й слабким здоров'ям не сприяли розвитку комунікабельності Микити, а комп'ютер на тривалий період замінив йому друзів.

Методика «Родина звірів». Намалював одного черв'яка – «це мій улюблений звір, інші не вийшли». На прохання психолога представити себе чарівником і озвучити заповітне бажання – відповів: «Хочу стати дорослим і придумувати ігри для комп'ютера».

Даний випадок яскраво демонструє перевагу, яку віддає дитина іграм у віртуальній реальності ніж контактам з однолітками. На наслідки, які пов'язані з раннім залученням до комп'ютерної гри, вказує провідний фахівець в галузі психосемантики і комп'ютерної психодіагностики, А. Г. Шмельов: «Умовність світу сучасних комп'ютерних ігор... вимагає надзвичайного обмеження в доступі до них дошкільників, аж до повного виключення в окремих випадках – доки не сформувався Образ Реального Світу, як інтеграційна основа елементарного здорового глузду, вплив умовних ігор може виявитися у випадку вразливої дитини, певною мірою «шизофренізіруючим». В усякому разі, нерідко дитина застрягає на етапі дитячого аутизму і егоцентризму: виявляється не чутливою до реальних вимог реального світу дорослих» [9; с. 332].

Проте, як свідчать дані анкетування, далеко не всі батьки повною мірою представляють наслідки надмірного захоплення дитиною іграми у віртуальному просторі. 37% вважають, що комп'ютерні ігри ніяк не впливають на поведінку дитини, 56% переконані в позитивному впливі комп'ютера і лише 13% батьків відзначають такі негативні прояви у поведінці дітей, як знервованість, вередливість, відчуженість.

Одними з перших звертають увагу на зміни в поведінці дітей вчителі початкових класів. Вони відзначають неадекватну поведінку деяких першокласників. І хоча Данило С., Микита В., Богдан Т. і Ярік Д. вчать в різних класах, претензії вчителів до них практично однакові.

Ці діти відмовляються виконувати вимоги вчителя на уроці, займаються тільки тим, що їм цікаво, можуть під час уроку ходити класом, відволікають інших дітей і не реагують на зауваження. З однолітками в них часто виникають непорозуміння, які переростають у конфлікти.

Поглиблена діагностика виявила, що у хлопців затримується формування вміння вставати на позицію іншого, здатність враховувати думку партнера по спілкуванню, координувати свою діяльність.

Очевидно, що труднощі спілкування цих дітей пов'язані з тим, що вони не можуть адекватно передавати свої повідомлення (і через це їх не розуміють навколишні) або не можуть точно сприймати відтінки повідомлень інших людей, що може зумовити неадекватність їх вчинків.

Як стало відомо з анкетування батьків, Данило і Ярік грають на день не менш 1 години в стратегії, Микита – 1,5 год. в гонки. Тільки один Богдан з 4 хлопчиків не грає в комп'ютерні ігри (вдома немає комп'ютера).

Богдану 6 років, він – старша дитина в багатодітній родині. Авторитарний стиль виховання, застосування тілесних покарань, відчуття постійної загрози з боку батька виявляються як в тесті Розенцвейга, так і в бесіді з Богданом. Результати тесту Люшера свідчать про те, що незадоволена потреба в емоційній підтримці, теплоті, розумінні і любові викликає відчуття занепокоєння і тривоги у хлопчика, навколишнє оточення й значимі стосунки є джерелом

постійної напруги. Внутрішні проблеми негативно впливають на здатність зосереджуватися, що в свою чергу породжує труднощі в навчанні. Згідно з тестом Розенцвейга у Богдана переважають інтропунитивні реакції (47%), що направлені на самого себе з прийняттям провини або ж відповідальності за виправлення виниклої ситуації, фруструюча ситуація не підлягає засудженню. В основному реакції захисного типу – активність у формі осудження когонебудь, заперечення або визнання власної провини; ухиляння від докору, спрямовані на захист свого «я».

Психологічне неблагополуччя цього хлопчика в школі, що виявляється в порушенні дисципліни, ігноруванні розпоряджень вчителя, емоційної «виключеності» з життя класу є продовженням іотреагуванням родинних проблем, надмірної суворості виховання, частими тілесними покараннями.

Інший хлопчик, Микита В., 6,5 років, єдина улюблена дитина в повній благополучній родині. Але стосунки з однокласниками в Микити не складаються, з ним ніхто не хоче дружити, навіть сидіти за однією партою. Діти вважають, що він «шкодливий, противний і всіх ображає». Микита стверджує, що діти просто не розуміють його жартів, які треба відзначити, бувають досить жорстокими. За результатами тесту Люшера видно, що хлопчик зазнає труднощі адаптації в колективі, шукає прихильності, дружби й розуміння оточуючих. Проявляє домінантність, прагнення до лідируючої позиції, запальність у конфліктних ситуаціях, нетерпимість до слабкості інших у міжособистісних контактах. Егоцентричний і образливий. Страждає здатність до концентрації уваги. Прагнення самоствердитися, підвищити самооцінку, підкреслити свою винятковість, домогтися поваги з боку оточуючих виступає як компенсація незадоволеної потреби в спілкуванні, дружбі. На питання тесту Розенцвейга намагався дати соціально бажані відповіді. У результаті переважали реакції інтропунитивного й імпуניתивного напрямку самозахисного типу.

Основний шкільний конфлікт Микити проявляється у взаєминах з ровесниками. Хлопчик не вміє налагоджувати стосунки, входити в товариство

однолітків, домовлятися з ними, висловлювати свої побажання та узгоджувати їх з бажаннями та намірами інших.

Гуртки й спортивні секції Микита не відвідує, друзів поза школою не має. Весь вільний час проводить з батьками або грає в комп'ютерні ігри. А для того, щоб усвідомити своє «Я» необхідна взаємодія думок. Ця взаємодія, вважав Ж. Піаже, спочатку неможлива між дитиною й дорослим, тому що нерівність занадто велика. Дитина намагається наслідувати дорослого і в той же час захищати себе від нього, а не обмінюватися думками. Тільки індивіди, що вважають один одного рівними можуть здійснювати «розвиваючий» взаємний контроль. Такі відносини з'являються з моменту встановлення кооперації серед дітей, частіше за все у рольовій грі [10].

З огляду на вищесказане, дозволимо собі зробити припущення, що, у більшості випадків, витиснення сюжетно-рольової гри з життя дітей 5-7 років комп'ютерною грою негативно впливає на розвиток їхніх комунікативних навичок. В результаті у дітей можуть виникати складності із встановленням міжособистісних стосунків, з вираженням думок і емоцій.

Уміння достатньо точно виражати свої думки, а також розуміти повідомлення інших тісно пов'язане з рівнем розвитку децентрації. Поряд з імпульсивністю й недостатнім розвитком вольової сфери, егоцентризм стає вагомим причиною порушень поведінки.

Для того, щоб подолати егоцентризм, необхідні дві умови, зазначав Ж. Піаже: перша – усвідомити своє «Я» у якості суб'єкта й відокремити суб'єкт від об'єкта; друга – координувати свою власну точку зору з іншими, а не розглядати її, як єдино можливу [13].

Найбільш сприятливим середовищем для визрівання децентрованої позиції є сюжетно-рольова гра, основним вмістом якої є норми людських відносин. В грі дитина весь час «обертається», змінює свою позицію. Одні й ті ж предмети постають перед нею з різних боків. Інакше кажучи, гра послуговує децентрації дітей, що сприяє становленню у них логічного мислення. Саме рольова гра стає для дитини способом освоєння моральних норм. Лише у

рольовій грі дитина отримує навички соціальної взаємодії, в цій взаємодії, в переходах «Я – я-в-ролі» і узгодженні «моя роль – роль партнера» відбувається пізнавальна і емоційна децентрація. Якщо процес децентрації затримується, егоцентризм нерідко стає причиною ускладнень міжособистісних контактів. Невміння врахувати точку зору іншого обертається конфліктами й самотністю [15].

Таким чином, у ході дослідження, нами був виявлений значимий кореляційний зв'язок між порушеннями в поведінці дітей 5-7 років і їхньою захопленістю комп'ютерними іграми. Визначено часові інтервали й типи ігор: як правило, це стрілялки, стратегії та гонки, у які діти грають не менш 1 години на день. Розглянуто фактори, що сприяють розвитку процесу децентрації – необхідної умови успішної взаємодії. Ми не можемо відмовитися від технологій, та й не повинні цього робити. Деякі досягнення технології стимулюють поведінкову залежність, але вони ж збагачують наше життя неймовірними досягненнями. При розумному підході вони зовсім не повинні бути адиктивними. Дітей можна привчати до гаджетів але поступово і під постійним наглядом і керівництвом дорослих.

#### **Список літератури**

1. Алтер А. *Не оторваться. Почему наш мозг любит всё новое и так ли это хорошо в эпоху интернета*. Пер. с англ. Т. О. Новикова. Москва: Эксмо, 2019. 352 с.
2. Бондаровська В. М. Психологічні аспекти використання комп'ютера. Небезпека нових інформаційних технологій та розвиток здібностей дітей за допомогою комп'ютера. *Психолог*. Київ: Шкільний світ, 2005. № 25 (169). 64 с.
3. Галкин К. Ю. *Зависимость от виртуальной реальности компьютера – новый вид зависимого поведения* [Электронный ресурс]. URL: <http://www.psyinst.ru/library.php?part=article&id=1564h>
4. Діти в інтернеті: як навчити безпеці у віртуальному світі: *посібник для батьків* / І. Литовченко, С. Максименко, С. Болтівець [та ін.]. Київ: ТОВ «Видавничий будинок «Аванпост-Прим», 2010. 48 с.
5. Кириллова Н. Б. Медиасреда российской модернизации. Москва: Академический Проект, 2005. 400 с.
6. Кондратенко Л. О. Психологічні особливості інтелектуальної діяльності дитини в кібер-просторі. *Актуальні проблеми психології. Т. 8: Психологічна теорія і технологія навчання* / за ред. С. Д. Максименка, М. Л. Смульсон. Київ: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2009. Вип. 6. С. 139–146.
7. Максименко С. Д., Чепа М.-Л. А., Бугаева Н. М. Трансформационные механизмы нужды в зависимости: генетико-моделирующий метод прогнозирования аддикций в онтогенезе. *Материалы конференции «Экспериментальная психология в России: традиции и*

перспективи». Москва, 2010. С. 628-633.

8. Обухова Л. Ф. *Концепция Жана Пиаже: за и против*. Москва: Изд-во МГУ, 1981. 191 с.

9. Основы психодиагностики. *Учебное пособие для студентов педвузов*. / Под ред. А. Г. Шмелева. Москва, Ростов-на-Дону: «Феникс», 1996. 544 с.

10. Пиаже Ж. *Речь и мышление ребенка*. / пер. с франц. и англ., сост., комм., ред. перевода Вал. А. Лукова, Вл. А. Лукова. Москва, Педагогика – Пресс, 1994. 528 с. (Серия: «Психология: классические труды»).

11. Собчик Л. Н. МЦВ – метод цветowych выборов. Модифицированный восьмицветовой тест Люшера. *Практическое руководство*. Санкт-Петербург, Изд-во «Речь», 2001. 112 с.

12. Римская Р., Римский С. *Практическая психология в тестах, или Как научиться понимать себя и других*. Москва: АСТ-ПРЕСС, 2001. 376 с.

13. Флейвелл Джон Х. *Генетическая психология Жана Пиаже*. [пер. с англ. М. Лисина, Л. Обухова; послесл. П. Я. Гальперина, Д. Б. Эльконина]. Москва: Просвещение, 1967. 623 с.

14. Шпитцер М. *Антимозг: цифровые технологии и мозг*. / пер. с нем. А. Г. Гришина. Москва: АСТ, 2014. 288 с.

15. Эльконин Д. Б. *Избранные психологические труды*. Москва: Педагогика, 1989. 534 с.

**Череповська Наталія Іванівна, м. Київ**

## **РОЗВИТОК ПАТРІОТИЗМУ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗА ДОПОМОГОЮ МЕДІАПСИХОЛОГІЧНИХ РЕСУРСІВ**

*У роботі розглядається актуальність патріотизму молоді. Висвітлюється проблема розвитку патріотизму в добу медіа та інформаційних технологій. Висувається завдання розвитку патріотизму дітей дошкільного віку за допомогою медіапсихологічних ресурсів. Медіапсихологічні ресурси становлять україномовний медіаконтент і способи його опрацювання. Зазначається тривалість переглядів, спільне обговорення, пропонуються форми роботи з дітьми.*

*Ключові слова: патріотизм молоді, розвиток патріотизму дітей дошкільного віку, медіапсихологічні ресурси, український медіаконтент, форми роботи з дітьми.*

*The paper deals with the relevance of youth patriotism. We cover the problem of patriotism development in the age of media and information technologies, setting the task of the development of patriotism of preschool children with the help of media psychological resources. Media psychological resources are presented as media content in Ukrainian and ways of its processing. We indicate the length of the views, the collective discussion and propose the forms of work with children.*

*Keywords: youth patriotism, development of patriotism of preschool children, media psychological resources, Ukrainian media content, forms of work with children.*

**Актуальність** зміцнення України як суверенної соборної європейської держави значною мірою полягає у подальшому становленні національної свідомості і збереженням ідентичності українського суспільства. Сучасний