

Міністерство освіти і науки України  
Сумський державний університет  
Шосткинський інститут Сумського державного університету  
Фармацевтична компанія «Фармак»  
Управління освіти Шосткинської міської ради  
Виконавчий комітет Шосткинської міської ради

# **ОСВІТА, НАУКА ТА ВИРОБНИЦТВО: РОЗВИТОК І ПЕРСПЕКТИВИ**

## **МАТЕРІАЛИ**

### **II Всеукраїнської науково-методичної конференції,**

**(Шостка, 20 квітня 2017 року)**



Суми  
Сумський державний університет  
2017

УДК 159.922.7: 159.942.5

## **ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА РОЗВИТОК ОСОБИСТОСТІ УЧНЯ**

**А.В.Третьякова**

Шосткинська загальноосвітня школа I–III ступенів № 4

41101, м. Шостка, вул. Заводська, 30

alla.tretyakowa2015@gmail.com

Сучасний світ дуже важко уявити без новітніх технологій, які зайняли значне місце у навчанні, роботі, відпочинку людей. Розповсюдження комп'ютерних ігор має значний вплив на розвиток особистості сучасних підлітків. З вдосконаленням комп'ютерів вдосконалювалися й гри, залучаючи все більше і більше людей. Оскільки, гра – це діяльність, під час якої засвоюються способи використання предметів і різні типи соціальної поведінки, а отже і комп'ютерна гра не є виключенням. За статистичними даними, майже кожен школяр хоча б один раз спробував грати в комп'ютерні ігри.

Давно відомо, що в процесі формування особистості важливу роль відіграє не тільки освітній фактор, але й характер ігрової діяльності. Для дитини гра є провідною діяльністю, тому що саме під час гри вона засвоює значення і способи використання предметів, а також різні варіанти соціальних відносин. Гра залишається важливим елементом у житті людини будь-якого віку.

На мою думку, в ігровій діяльності школяр не тільки заміщає реальні предмети, але й приймає на себе ту чи іншу роль і починає діяти відповідно з нею. Роль у сюжетній грі полягає саме в тому, щоб виконувати обов'язки, що покладаються нею, і реалізовувати права стосовно інших учасників гри. Досвід ігрових та реальних взаємин у сюжетно-рольовій грі лягає в основу особливої властивості мислення, що дозволяє передбачити майбутню поведінку людей і залежно від цього будувати власну поведінку.

Комп'ютерні технології – справжня знахідка для формування в учнів ефективних стратегій мислення, підвищенню їхньої самооцінки, упевненості у своїх силах. Двадцяте століття – це час виникнення комп'ютерних ігор. Для абсолютної більшості вони виявилися повною несподіванкою. Ці ігри у масовій свідомості не мають передісторії свого виникнення.

Якщо раніше комп'ютер та комп'ютерні ігри були малодоступними, то сьогодні вони для багатьох дітей і підлітків стали важливими елементами їхнього дозвілля та життя загалом, чимало дітей, навіть у мало розвинених країнах захоплюються комп'ютерними та телевізійними іграми, які приваблюють їх динамічними сюжетами, викликають гострі відчуття, а для багатьох дорослих – цікавішими, ніж телебачення і книги. Ігри здійснюють визначальний вплив на формування особистості, визначення способу життя і поведінки значної частини школярів. Сучасна комп'ютерна гра – це багатофункціональна програма, яку використовують не тільки з розважальними, а й із навчальними та пропагандистськими цілями.

Існують такі комп'ютерні ігри, які позитивно впливають на мислення особистості, розвиток її індивідуальних здібностей. Мова йде про головоломки, ребуси і логічні ігри. За допомогою простої гри підліток поглиблює пізнання в потрібній області, розвиває свої здібності, вчиться правильно діяти, залежно від ситуації, стає більш уважним. Звернувшись до ігор, можна «підтягти» дитину по окремому предмету, розвинути її здібності з малювання, іноземних мов та інших предметів.

На мою думку, позитивний потенціал більшості комп'ютерних ігор реалізується далеко не завжди, проте, це залежить здебільшого не від самої гри, а від особистості, що грає, від того, який мотив у неї переважає при включенні до гри. Крім основного мотиву розваги, гра може реалізувати інші мотиви. У залежності від мотивів другого плану можуть формуватися абсолютно різні для гравців навички та уміння.

Гри з елементами рольового моделювання дуже різноманітні. Більшість з цих ігор мають свій складний і захоплюючий світ. Наприклад, «Morrowind» має свою історію, свої раси розумних істот, що дає можливість гравцю прожити життя одного з персонажів з усіма його особливостями.

Найбільш близьким прототипом подібних стратегічних ігор є шахи. Ілюзія шахів, що ожили, реалізувалася у вигляді стратегічної комп'ютерної гри: людина дивиться на екран монітора і бачить в тривимірному просторі макет місцевості з живими істотами. Віртуальну країну можна наблизити, віддалити, оглянути під іншим кутом зору, її розмір може досягати сотень квадратних кілометрів. На ній існують і переміщуються з волі гравця і за власним алгоритмом безліч фігур різних видів, їх зовнішній вигляд увесь час змінюється. Військові загони несуть утрати, але здобувають бойовий досвід, цивільні об'єкти нарощують чи втрачають міць. Часовий проміжок гри може досягати тисячоріч.

Ігри, що імітують. Найбільш часто комп'ютерні ігри цієї категорії імітують керування транспортним засобом. Вони дають можливість «примірити» нову соціальну роль: пілота літака, вертольота, командира танка, водія реальних і фантастичних машин. Ігри, що імітують транспорт, більше за інші типи ігор використовують історичні факти, особливо з розвитку техніки. Вони, широко використовуються не тільки для гри, але й для формування навичок керування реальними об'єктами і процесами. Завдяки цьому, у іграх цього типу можливе формування навичок, які необхідні при реальному керуванні технікою.

Можна зазначити, що комп'ютерні ігри при контролі з боку дорослих до негативних наслідків, таких як залежність і деградація особистості не призводить. А, навпаки, дозволяє дитині всебічно розвиватися, знаходити оригінальні рішення проблем, заставляє їх мислити під час гри, що покращує розумові здібності дитини.

Адже багато людей проводить час за такими розвагами і важливо вивчити всі можливі наслідки таких захоплень, щоб вони не призводили до погіршення життя нашого суспільства.

Список використаних джерел:

1. Комп'ютерна гра як елемент сучасної культури : [ Електронний ресурс] режим доступу до тексту: <http://ua.textreferat.com/referat-8411-1.html>

2. Формування навичок у просторі комп'ютерних ігор: [Електронний ресурс] режим доступу до тексту: <http://www.politik.org.ua/vid/magcontent.php3?m=6&n=27&c=395>

3. Методика визначення загальних творчих здібностей людини [Електронний ресурс] режим доступу до тексту: <http://kariera.in.ua/ua/dovidka/howto/test/creativ/>