

**Ковальчук О. І.**

здобувач вищої освіти II курсу

**Науковий керівник – Подворчан А. З.,**

старший викладач

*Дніпропетровський державний  
університет внутрішніх справ*

## **ВПЛИВ СУЧАСНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ДІТЕЙ**

XXI століття – це період активного використання та розвитку комп'ютерних технологій. Вони настільки проникли в наше життя, що на сучасному етапі важко уявити світ без інтернету, телефону або комп'ютера.

Сучасні комп'ютерні технології мають великий вплив на дітей і підлітків. Комп'ютери є не лише засобом комунікації, але й розважальним ресурсом, а також мають освітній ефект. У наш час комп'ютер, ноутбук, планшет, нетбук або смартфон практично в кожній родині [3 с.45-78]. Ці електронні пристрої стали невід'ємною частиною їхнього повсякденного життя, і вони все більше цікавляться ними щодня. Це часто є причиною тривоги у батьків, які вважають, що комп'ютер, який є невід'ємною частиною дозвілля дитини, викликає звикання, змінює психологічний стан дитини. У той же час комп'ютери використовуються для навчання та самоосвіти, що дозволяє їм виконувати будь-які завдання з легкістю [2 с.23-43].

Комп'ютерні ігри відіграють таку важливу функцію, як навчальна. Вони розроблені таким чином, що підліток може уявити конкретну ситуацію. Таким чином, вона розвиває мислення [1 с.5-15]. Під час комп'ютерних занять у дітей вдосконалюється пам'ять та увага.

Напевно, зв'язок між комп'ютерними іграми та розвитком дитини - це не просто скільки часу вона грає. Багато чого залежить від якості ігор, які він грає, а також від сімейної атмосфери.

Стратегічні ігри та ігри-конструктори розвивають у дитини навички співпраці з іншими людьми, творчі здібності та навички вирішення завдань. Найбільш популярним прикладом таких ігор є «Майнкрафт». Особливістю цієї гри є те, що вона допомагає розуміти оточуючий світ, розширює творчий потенціал гравця.

У комп'ютерних іграх із залученням декількох гравців важлива соціальна взаємодія. Тому батьки повинні привернути увагу дитини до цієї складової гри і поговорити з нею про те, як взаємодія з людьми може відбуватися в повсякденному житті.

Коли дитина грає в комп'ютерні ігри з іншими дітьми або батьками, вона змушена координувати свої дії. Таким чином, дитина розвиває мовні та соціальні навички.

Ідея виховання нового покоління завдяки новітній технології готує їх до роботи з комп'ютером. І це важлива перспектива як для суспільства в цілому, так і для всього покоління [4 с.15-26]. Адже комп'ютер міцно

закріпився в науці, промисловості, культурі нашого суспільства. А для майбутнього покоління він стане частиною їхнього життя.

Хотілося відзначити позитивний ефект комп'ютерних технологій. Недавно Міністерство освіти і науки України відкрили цікавий сайт для вивчення іноземних мов в інтернеті MOODLE. Для проходження уроків не потрібні великі зусилля, проте знання засвоюються швидко і якісно.

Серед негативних наслідків впливу на дітей є виникнення комп'ютерної залежності. Підлітки частіше залежать від комп'ютера, батьки якого багато працюють, мають ненормовий графік роботи, і змушені затримуватися для забезпечення хоча б середнього рівня життя. Тобто це тенденція для дітей, чий батьки, через надмірну зайнятість, не можуть на них приділяти достатньо уваги, і часто намагаються якось компенсувати за їх відсутність. Але, як відомо, спілкування з батьками для дитини не може замінити ні дорогих іграшок, ні речей, куплених їх батьками в знак відсутності уваги [4;с.30-37].

Комп'ютер спочатку заміняє спілкування з батькам, а з часом і взагалі відіграє важливішу роль в житті дитини ніж батьки. У більшості випадків підлітки, які мають залежність, важко спілкуватися з суспільством, вони не знаходять спільну мову і через в них виникають комплекси. В один момент дитина закриється в собі і зануриться у віртуальний комп'ютерний світ, де, на її думку, вона зможе реалізуватися [5;с.156-178].

Отже, вплив комп'ютерних технологій на дітей можна оцінювати по-різному. На мою думку, дітям потрібно використовувати сучасні розробки техніки, але це все повинно відбуватися під контролем батьків та не викликати залежності.

### Література

1. Гершунский Б.С. Комп'ютеризація в сфері навчання: проблеми і перспективи. - М.: Вид-во «Педагогіка», - Київ 1997, с.264.
2. Лавриченко Н. М. Педагогіка соціалізації: європейські абрисы / Н. М. Лавриченко. – К.: Вид-во «ВІРА ІНСАЙТ», 2000. – 444с.
3. Майорова-Щеглова С.Н. Новітні інформаційні технології і молоде покоління: ні моральній паніці! // Інтелігенція в світі сучасних комунікацій. Зб. статей. Під загальною редакцією Ж.Т.Тощенко. М.: Вид-во РДГУ, 2009. – С.94-99
4. Федоров А. В. Школьники и компьютерные игры с «экраным насиением» / А. В. Федоров // Вид-во «Педагогіка». – 2004. – № 6. – С. 45–49.
5. Чекстере О.Ю. Вплив комп'ютерних ігор на поведінку і взаємини дітей / Оксана Чекстере // Актуальні проблеми психології: Психологічна теорія і технологія навчання/ за ред С.Д.Максименка, М.Л. Смільсон. – К.: Вид-во НПУ імені М.П.Драгоманова, 2009, – Т.8. - Вип.6 - С.290-299.