ДЕРЖАВНА СЛУЖБА УКРАЇНИ З НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЙ

ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БЕЗПЕКИ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ

КАФЕДРА ПРАКТИЧНОЇ ПСИХОЛОГІЇ ТА ПЕДАГОГІКИ

КУРСОВА РОБОТА

За темою: Вплив комп’ютерних ігор на пізнавальну сферу особистості підлітка

Роботу виконав О.В Рочева

Керівник О.А.Кривопишина

ЛЬВІВ-2013

ЗМІСТ

Вступ

Розділ I. Теоретичний аналіз впливу комп’ютерних ігор на пізнавальну сферу особистості підлітка

1.1 Комп’ютерні ігри

.2 Класифікація комп’ютерних ігор та їх вплив на психічний розвиток особистості підлітка

Розділ II. Експериментальний аналіз впливу комп’ютерних ігор на розвиток пізнавальної сфери підлітка

2.1 Опис дослідження та використаних методик

.2 Аналіз результатів дослідження

Висновки

Список літератури

Додатки

ВСТУП

Актуальність теми: 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. Оскільки, гра - це діяльність, під час якої засвоюються способи використання предметів і різні типи соціальної поведінка, 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. На сьогодні тема негативних наслідків комп’ютерних ігор, таких як залежність, є досить висвітленою. А тема , позитивних наслідків, таких як розвиток особистості, її інтелектуальних та креативних здібностей завдяки комп’ютерним іграм менше розглядається, вона вже досліджувалася такими вченими, як Веккер Л.М, Бурлаков И.В, Волков С.С та ін. І саме цю проблему ми досліджуватимемо у роботі.

Об’єкт: розвиток пізнавальної сфери особистості підлітка під впливом комп’ютерних ігор.

Предмет: вплив комп’ютерних ігор на пізнавальну сферу особистості підлітка

Мета: теоретичний та експериментальний аналіз впливу комп’ютерних ігор на розвиток особистості підлітка.

Завдання:

) Здійснити теоретичний аналіз проблеми впливу комп’ютерних ігор на пізнавальну сферу особистості підлітка.

) Дослідити вплив комп’ютерних ігор на розвиток підлітка.

) Проаналізувати отримані експериментальні дані

Методи дослідження: для досягнення мети, вирішення поставлених завдань, перевірки сформульованої гіпотези було використано комплекс методів дослідження. Загальнонаукові методи: теоретичний аналіз наукових і літературних джерел з проблеми дослідження, синтез, порівняння, узагальнення; математичні: статистичні методи обробки даних (кореляційний аналіз за критерієм Пірсона) та методи якісної інтерпретації результатів дослідження. На різних етапах дослідження використовувався комплекс діагностичних методик:

) Методика діагностики рівня невербальної креативності.

) Методика визначення рівня розумового розвитку молодшого школяра. (методика ГІТ).

) Методика визначення короткочасної пам’яті.

) Методика визначення загальних творчих здібностей.

) Анкета ( комп’ютерна гра)

Гіпотеза: Комп’ютерні ігри мають позитивний вплив на розумовий розвиток особистості підлітка, його креативність, здібності та пам’ять оскільки, під час гри відбуваються процеси мислення, запам’ятовування та прийняття неординарних рішень.

Теоретичне значення: полягає в тому, що проведено системне теоретичне дослідження, щодо впливу комп’ютерних ігор на розвиток особистості, оскільки на сучасному розвитку суспільства комп’ютеру і закладеному в нього програмам відводиться значне місце у житті та діяльності школяра. Також дослідження дозволеного часу проведення за комп’ютерними іграми для зменшення виникнення негативних наслідків.

Практична цінність: полягає у тому, що проведено експериментальне дослідження впливу комп’ютерних ігор на розвиток пізнавальної сфери особистості, що дає змогу для подальшого розширення розгляду даної проблеми і розроблення опису комп’ютерних ігор, які при раціональній грі покращують психічний розвиток особистості.

Структура курсової роботи: складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку літератури, додатків.

комп’ютерний гра психічний школяр

РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ВПЛИВУ КОМП’ЮТЕРНИХ ІГОР НА ПІЗНАВАЛЬНУ СФЕРУ ОСОБИСТОСТІ ПІДЛІТКА

.1 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.

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. [7 С.115]

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. Ігрова ситуація впливає на мислення і психіку дитини, підлітка і дорослого. Гра сприяє розвиткові рефлексії, оскільки в цьому процесі виникає реальна можливість контролювати, як виконується будь-яка дія, що входить у процес спілкування. У ній формується здатність осмислювати свої власні дії, передбачати реакцію інших людей. Гра є найкращим середовищем для навчання будь-якого виду діяльності. [10 С.272-280]

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. [14]

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. Спроб наукового трактування поняття «комп’ютерна гра» небагато. Перше визначення комп’ютерної гри (video game): «електронні ігри, організовані за допомогою створення на відео екрані зображень, які потребують швидкої реакції від гравця». (Merriam-Webster, 1973). Ігри XXІ ст. розвиваються з дивовижною швидкістю, порівнюючи їх із першими комп'ютерними іграми вони далеко за рамками тогочасного розуміння. [5 С.13-18]

Перша комп'ютерна гра була створена в 1952 році Дугласом в університеті Кембрідж (один з найпрестижніших університетів Англії). Вона була запрограмована на EDSAC комп'ютері ( електронна обчислювальна машина) , зображення на якому формувалося за допомогою променів катодів. Наступний відомий комп'ютерник - Вільям Хіджінбасам - створив свою першу відео гру, приблизно, в 1958 році, яка була названа «Теніс для двох». У 1962 році, Стів Расселл винайшов SpaceWar (Космічні війни) слід зазначити, що саме ця гра, стала першою, яка була розповсюджена для комп'ютерного використання. В 1967 році, Ральф Баєр вперше написав відео гру, в яку можна було грати на телевізорі вона отримала назву «Переслідування». У 1971 році Бушнелл разом з Тедом Дабнеем, створили свою гру - «Космос», за основу вони взяли більш ранню гру Стіва Расселла Spacewar. Всього лише через рік, в 1972 році була створена гра Pong (Понг) іі розробив Нолан Бушнелл в співавторстві з Алом Олкорном. У 1975 році американська компанія по виробництву та випуску комп’ютерних ігор «Atarі», випустили Pong в якості домашньої відео ігри.

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. [12]

До позитивних результатів використання комп'ютера можна віднести формування особистісної мотивації в школярів, удосконалення логічного та оперативного мислення, пам’яті, а також уміння прогнозувати.

Функції комп'ютерних ігор є формуючими, оскільки, особистість не лише відображає, але й активно перетворює, моделює певні абстрактні образи віртуальної дійсності. Л.М. Веккер зазначає, що ігри на персональному комп’ютері - це своєрідний процес конструювання світів - створення образу світу в людській психіці: Всесвіт, планети, континенти, епохи, люди, різні істоти й техніка створюються, розвиваються, руйнуються тощо. З метою охоплення свідомістю усього даного змісту, Всесвіт повинен бути згорнутий у «сконструйований світ». Як сконструйований світ, будь-яка популярна комп'ютерна гра має власні фізичні особливості: властивості простору, штучну історію і перебіг часу, оригінальну філософію, етику і мораль. Гра надає гравцю можливість активно діяти в сконструйованому світі. [2 C.88]

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. Реалізація мотиву тренінгу призводить до формування навичок у сфері, що тренується, а мотив компенсації внутрішніх проблем скоріш матиме результатом формування механізмів психологічного захисту. У зв’язку з розмаїттям мотивів гра може сприяти як підготовці до зустрічі з реальністю (позитивний вплив), так і втечі від неї (негативний вплив). [3]

Віртуальні світи - ось та реальність, ключем до якої виступають комп'ютерні ігри, в які грають і діти, і дорослі. Діти починають у них грати вже в самому ранньому віці: і в три, і в чотири роки . Тому вже є розроблені ігри, за допомогою яких дитину можна навчити читати і писати. На екрані оживають будь-які фантазії дитини, герої книжок і казок та при цьому оживають також і предмети оточуючого світу, цифри і букви. Потрапляючи у комп’ютерну гру, вони створюють особливий світ, схожий на реальний, але такий, що відрізняється від нього. Комп’ютерні навчальні ігри побудовані так, щоб дитина мала можливість уявити собі не окремі поняття чи конкретну ситуацію, а одержати узагальнене уявлення про всі схожі предмети і ситуації. Так, у дітей розвиваються такі важливі операції мислення, як узагальнення і класифікація, які при стандартному навчанні починають формуватися з 6-7 років. Також у процесі гри розвивається дрібна моторика руки, акуратність і уважність. [6 С.3-5]

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. [18]

Сьогодні комп'ютерні ігри стали не тільки розвагою і навчанням, але і носієм культури. Вони мало схожі на балетну сцену, галерейну стіну або книжкову сторінку, але точно так само фіксують сучасну мораль, етику, ілюзії, надії і представлення про минуле і майбутнє більшості людей. Комп'ютерні ігри дають нову унікальну можливість перенестися у світ ілюзій і марень.

Сьогодні багато комп'ютерних ігор стали прототипом для музики ("Sonic" - "Sonic Adventure"), книг ("Prince of Persia" - "Принц Держплану" В. Пелевіна), кінематографу ("Duke Nukem") або телевізійного серіалу ("Mortal Kombat ") . Такі факти свідчать про їхній вплив на розвиток загальних і творчих здібностей та креативності особистості. [13]

.2 Класифікація комп’ютерних ігор та їх вплив на психічний розвиток особистості підлітка

Існує декілька варіантів класифікації комп'ютерних ігор. Усі варіанти умовні, оскільки з'являється безліч ігор, що сполучають у собі елементи кожної категорії. Один з найбільш поширених варіантів класифікації має такий вигляд:

 ігри типу «action», у тому числі і «RPG»;

 ігри пригодницькі, типу «quest»;

 ігри стратегічні;

 ігри, що імітують транспорт;

 віртуальне казино.

Ігри типу «action». У 1994 р. відразу після своєї появи набула популярності гра «Doom». Вона посідала перші місця у рейтингах, одержувала нагороди і стала джерелом ідей для цілої низки подібних ігор. Багато які з них у свою чергу стали бестселерами, наприклад, «Doom Ultimate», «Quake» (від 1 до 3), «Hexen», «Unreal», «Duke Nukem 3D» (усі випуски), «Half-Life» «Serious Sam» (1 і 2) «Counter Strike» (усі випуски) і т.і. Існує ряд особливостей, характерних для ігор сімейства Doom. Одна з основних - це наявність багаторівневого лабіринту з пастками. Інша - обов'язкова наявність небезпечних монстрів. І, звичайно ж, герой, з яким ідентифікується гравець. Основна ідея гри - припущення, що людина може пройти лабіринт, подолати монстрів і досягти мети.образні ігри постійно використовують архетип чудовиська. Їх світи населяють мерці, що оживають, демони, інопланетні чудовиська, агресивні роботи. Взагалі, розумні нелюдські істоти - традиційний елемент культури. Він реалізовувався в усній і писемній творчості, пізніше - у кінематографії, зараз - у віртуальних світах. Крім подібних Doom ігор, до даного розділу можна віднести ігри військового характеру. У них, як правило, використовується реальний чи близький до реального історичний простір. Прикладом таких ігор можуть слугувати «Delta Force», «Rainbow» і її варіації, «Hitman» і багато інших. У цих іграх ворогами є люди, і завдання гравця, керуючи героєм, чи, найчастіше, командою, перемогти всіх ворогів.

Комп'ютерна гра такого типу може формувати деякі корисні навички. Гравець навчається швидким, точним і тонким рухам рук. Також вони формують здатність працювати у ритмі, що заданий особливостями процесу. З цього погляду Doom-подібна гра є засобом навчання швидкій обробці інформації в умовах високої нервової напруги і дефіциту часу. [ 1; 4]

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. Частина рольових ігор дуже схожа на звичайний «action», інші набагато ближчі до стратегій. Наприклад, серія «Heroes of Might and Magic», що захоплює вже третє покоління гравців, за багатьма параметрами близька до стратегій, а подібна до неї «Might and Magic», як рольовий «action» знаходиться на протилежному полюсі. «Aliens vs Predator» містить у собі як рольові елементи, так і всі основні елементи «action». Особливістю таких ігор є можливість вибирати героя чи групу героїв, розвивати в них специфічні здібності, а, іноді, як у «Aliens vs Predator», навіть бачити навколишній світ по-різному, в залежності від героя, від імені якого ведеться гра.

Ігри подібного типу розвивають гнучкість мислення, здатність ставитися до будь-яких героїв та істот як до одного з варіантів різноманітного світу. Правота і неправота в цих іграх, як і в реальному світі, відносні, усі залежить від того, на чиїй ти стороні. Та навіть при відносності «правди», більшість з ігор цього типу має чітке протиставлення «добра» та «зла». Для більшості подібних ігор недостатньо тільки швидкості реакції, набагато частіше необхідне розвинене комбінаторне мислення і здатність прогнозувати неоднозначні ігрові ситуації. [1; 17]

Стратегії. Стратегічні ігри неоднорідні: одні пропонують тільки «мир», інші - «війну», треті - і те, й інше одночасно. У мирному жанрі до лідерства близьке сімейство ігор SimCity: SimCity-2000, Sim Tower, SimCity-3000. Для військового жанру найбільш типова гра Warhammer: Dark Omen.

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 переміщаються 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.

Як правило, ігрове поле є макетом місцевості. Іноді воно розмічене на клітинки як у SimCity, частіше - ні, але наявність структури визначає усе, що відбувається у більшості ігор. Фігура - це об'єкт, яким гравець може керувати як цілим. Частина фігур статичні, наприклад, заводи, електростанції, будинки. Ступінь і швидкість їх розвитку залежать від усіх інших фігур дошки. Інші фігури рухливі, наприклад, смерч, тарілки, що літають, чудовиська. У військових іграх більшість фігур рухливі. Спочатку гравець розставляє свої фігури - загони кінноти, піхоти, лучників на відведеному для цього місці, а потім може їх відправити у будь-яку зону дошки. Ходи супротивника розраховує комп'ютер.

Стратегічна гра складається з ряду рівнів. У мирних іграх основний показник якості гри - чисельність населення. Коли він перевищує заздалегідь задане для даного рівня число, у гравця з'являється можливість використовувати додаткові види фігур. У військових іграх головне - розгром ворога. Якщо гравцю вдається цього досягти, він одержує нову дошку з іншим рельєфом місцевості і більш могутні фігури. Ігри, що поєднують війну і мир, вимагають спочатку побудувати інфраструктуру для армії, а вже потім знищувати ворога. Військова мета у цьому випадку тісно пов'язана з мирною.

Більшість ігор не дозволяють гравцю бачити всю дошку відразу. Гра звичайно відбувається на дошці, що більша за поле зору. Вірніше, дошку можна вмістити, але для цього доведеться її так зменшити, що стане неможливо розрізнити, що на ній відбувається. Велику частину ігрового часу гравець розглядає дошку у великому масштабі. Та щоб виграти, гравцю необхідно точно представляти, що і де на дошці відбувається. Для цього він повинен мати внутрішній образ дошки. З ним він співвідносить усі свої дії, постійно уточнюючи і корегуючи його в міру забування.

У процесі гри формуються навички системного аналізу. Гравцю необхідно швидко і правильно обробляти інформацію, а потім на її основі прогнозувати подальший розвиток подій. Ще одна навичка, яку формують ігри подібного типу, це досвід роботи з «чорною шухлядою», як пристроєм з невідомим принципом роботи, що має вхід і вихід. Експериментуючи з вводом даних, гравцю необхідно домогтися потрібної реакції на виході. На початку гри майже усі фігури для гравця - «чорна шухляда». Деяку інформацію про їх взаємозв'язки дають опис і система підказок. В основному гравець робить припущення. Іноді вони виправдовуються, іноді - ні. В іграх цього типу можливе формування навичок експериментування та пошуку оптимальних варіантів діяльності в умовах дефіциту інформації. [1; 11 С.76-78]

Квест. Слово «quest» позначає пошук, предмет, що відшукується. У цих іграх реалізується одне з занять, що захоплюють людей різного віку - розгадування загадок. Людську потребу розкривати таємниці давно використовують театр, кінематограф і література. Мистецтво і засоби масової інформації могли запропонувати тільки пасивну участь у цих іграх. Гравець у комп'ютерній грі, на відміну від читача чи глядача, розгадує загадку сам.

У віртуальному світі квесту воля гравця у пересуванні набагато менша, ніж у Doom-подібній грі. У визначеній зоні простору гравець вибирає шлях, потім пасивно спостерігає переміщення до нового місця. За структурою квест схожий на більшість комп'ютерних довідкових й інформаційних систем з гіпертекстом. Можливість перейти зі сторінки на сторінку в квесті залежить від попередніх дій гравця: поки він не виконає їх у мінімальному обсязі, це неможливо. У момент переходу гра демонструє мультфільм чи фрагмент відеофільму. На кожен свій крок гравець одержує реакцію. Квест вчить враховувати зворотний зв'язок, і визначати вірні припущення гравця чи ні. В іграх цього типу можливе формування навичок дедуктивного та індуктивного мислення. [1]

Ігри, що імітують. Найбільш часто комп'ютерні ігри цієї категорії імітують керування транспортним засобом. Вони дають можливість «примірити» нову соціальну роль: 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.

Досить часто ігри, що імітують транспорт мають лише віддалене відношення до реальної техніки. Фактично, досить наявності керма та акселератору (на клавіатурі), часто навіть без гальма - і змагання на швидкість, не важно чого, можна починати. Деякі ігри цього класу імітують реальні марки автомобілів. Наприклад, найбільш поширена гра «Need for Speed» пропонує вибір аналогів реальних автомобілів та місцевостей для проведення змагань. [1]

Віртуальне казино. Розроблено безліч ігор, що імітують реальні азартні ігри. Кожна з них будується на дотриманні тих же правил, що й у реальній грі. Тому основні прийоми гри цілком збігаються з грою в реальному світі. Прикладом таких ігор є «Marriage for Windows», «Vegas Games» і багато інших. Основна відмінність - відсутність реальних грошей при виграші. Хоча при використанні Інтернет ці ігри перетворюються у звичайні азартні. Сформовані навички не відрізняються від тих, що формуються у звичайних іграх цього типу. Для успішної гри в карти необхідна логіка, здатність дедуктивного та індуктивного мислення, навички до рефлексії. В іграх з автоматами, де є вірогідність виграшу у залежності від дій гравця чи результату яких-небудь подій, наприклад, перегонів, може формуватися навичка врахування у реальному житті положень теорії вірогідності. [1; 4]

Кожен тип гри використовує безліч власних прийомів, які потрібно запам’ятовувати, розуміти та вміти вчасно розпізнати для того, щоб результат застосованих дій був успішним. Також кожна гра несе в собі велику кількість інформації, яка в певній мірі є корисною для загального розвитку особистості молодшого школяра.

Серед позитивних аспектів впливу на особистість комп’ютерних ігор вчені виділяють тренування роботи мозку. У багатьох іграх, для уможливлення виграшу, гравець повинен володіти високим рівнем розвитку абстрактного мислення, пам’яті та уваги. Сучасні комп’ютерні ігри - це ідеальні техніки для тренування логіки, тактики, стратегії, також відпрацювання навички швидкого аналізу та миттєвого прийняття рішень. [17]

Проте, потрібно зазначити, що позитивний вплив від комп’ютерних ігор, молодший школяр отримує тільки тоді, коли його гра є організованою та обмеженою в часі. Оскільки, при інших умовах, таке як довге перебування за комп’ютерною грою, навпаки призведене до негативних наслідків (комп’ютерна залежність).

РОЗДІЛ II. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНИЙ АНАЛІЗ ВПЛИВУ КОМП’ЮТЕРНИХ ІГОР НА РОЗВИТОК ПІЗНАВАЛЬНОЇ СФЕРИ ПІДЛІТКА

.1 Опис дослідження та використаних методик

Дослідження проводилося з метою вияву позитивного впливу комп’ютерних ігор на розумовий розвиток, творчі здібності, креативність та пам’ять підлітків. Дослідження було проведене на учнях п’ятого класу, тобто вік опитуваних знаходиться в рамках 10 -12 років, СЗШ I-III ступенів №43 м. Львова . В ньому прийняли участь 30 учнів в складі 15 дівчаток і 15 хлопчиків. При цьому всі підлітки, які брали участь у дослідженні не мають психологічної залежності до комп’ютерних ігор.

Під час дослідження були використані такі методики:

 анкета (комп’ютерні ігри)

 методика на визначення короткочасної пам’яті,

 методика на визначення загальних творчих здібностей,

 методика невербальної креативності,

 методика ГІТ(визначення рівня розумового розвитку дитини 10-12 років).

Оскільки, тема не є широко досліджуваною на даному етапі, відповідних методик для її дослідження немає, тому я використовувала анкету власної розробки. Яку я складала на основі опрацьованого теоретичного матеріалу даної проблеми під керівництвом доктора психологічних наук Кривопишиної О. А. Анкета розроблена і орієнтована на визначення тих підлітків, які грають у комп’ютерні ігри але при цьому не мають залежності від такого виду діяльності. Досліджуваним давалося для заповнення реєстраційний бланк, у якому вони зазначали своє прізвище та ім’я, стать та вік. Інструкція, щодо заповнення анкети виголошувалася експериментатором і при необхідності ним давалися індивідуальні роз’яснення. Анкета складається з дванадцяти запитань, які дозволяють визначити ситуацію взаємодії підлітка з комп’ютером, її зацікавленістю в комп’ютерних іграх, кількістю проведеного часу за такою грою, та власне ставлення до цих ігор. Кожна відповідь анкети має свою кількість балів, для того, щоб можна було визначити рівень взаємодії дитини з комп’ютерними іграми. Тобто опрацювання отриманих даних, проводилося за допомогою складеного ключа. Можливий діапазон тестового балу коливається в межах від 2 балів до 25. Сумарна оцінка тесту розбивається на три рівні. Високий рівень (15-25) - підліток часто проводить час за комп’ютерною грою, середній(9-14) -рідко грає в комп’ютерні ігри та низький рівень(2 -8) - це підлітки, які вважають комп’ютерну гру даремною тратою часу та попри це знайомі з ними.

Методика на визначення короткочасної пам’яті призначена для оцінки короткочасної зорової пам'яті, її обсягу і точності. Завдання полягає в тому, що обстежуваним демонструється протягом 20 секунд таблиця з 12 двозначними числами, які потрібно запам'ятати і після того, як таблиця прибрана, записати на бланку. Опрацьовані результати також мають три рівні: високий рівень - 8-12 запам’ятованих одиниць, середній рівень - 6-8 одиниць та низький рівень - 1-5 запам’ятованих одиниць. [16]

Методика загальних творчих здібностей людини (модернізована М.С.Янцуром) складається з двадцяти запитань на які потрібно дати відповідь так або ні. За кожне співпадіння з ключем досліджуваному нараховується 2 бали. Сума відповідей на всі запитання дозволить дізнатися показник сформованості (середній, високий, низький) творчих здібностей людини. [15]

Методика невербальної креативності ( Е.Е Туник) складається з таблиці яка має десять частин, а в кожній частині є намальована незакінчена фігура, досліджуваним пропонується докінчити цей малюнок, при чому вони повинні старатися вигадати, щось незвичне та дати йому назву. На виконання цього тесту дається 15 хвилин. Кількість балів, отримана обстежуваним, є одним з показників креативності, здатності висувати ідеї, що відрізняють від очевидних. Оригінальність рішень означає здатність уникати легких і стереотипних відповідей. [9]

Методика ГІТ призначення для групового обстеження розумового розвитку дітей 10 - 12 років. Тест був розроблений словацьким психологом Дж. Ваной, має 7 субтестів: 1) виповнення інструкцій; 2) арифметичні дії; 3) доповнення речень; 4) визначення подібності та відмінності задач; 5) числові ряди; 6) встановлення аналогій; 7) символи. Кожен субтест має свій час виконання, загальних час виконання тесту - 27, 5 хвилин. Тест визначає рівень розумового розвитку ( низький, середній, високий). Для п’ятикласників високий рівень - 80-100 балів; середній - 60-79 балів; низький 40-59 балів.[8]

Порівнявши результати цих методик, можна буде зробити висновок, про те чи мають якийсь вплив комп’ютерні ігри на розвиток пізнавальної сфери особистості підлітка. Подивитися які результати отримали діти, які грають в комп’ютерні ігри та ті, які не грають, чи є між їхнім розвитком відмінності.

.2 Аналіз результатів дослідження

Шляхом анкетного опитування визначалася взаємодія підлітків з комп’ютером та комп’ютерними іграми: наявність комп’ютера вдома, гри в комп’ютерні ігри, в які комп’ютерні ігри грає, час гри, ставлення самої дитини до комп’ютерних ігор.

Загальні висновки до запитань анкети: З 30 учнів кожен має вдома комп’ютер. Тобто всі опитуванні мали досвід певної роботи за комп’ютером.

% опитуваних не грають в комп’ютерні ігри, вважають що це даремна трата часу і їхнє ставлення є негативним. 30% опитуваних можуть зіграти в певну розважальну гру але це буває рідко, оскільки комп’ютер вони використовують в своїх особистих цілях, таких як навчання, можливість спілкування з друзями в Інтернеті, пошук інформації, прослуховування музики та інше. 47% грають в комп’ютерні ігри, і мають позитивне ставлення до такого виду діяльності. Більшість опитуваних почали грати в комп’ютерні ігри в віці 7 - 8 років. 90% опитуваних, які грають в комп’ютерні ігри в день на це витрачають від 30 хвилин до 2 годин, що свідчить про контроль з боку батьків, які не дозволяють проводити більше часу за комп’ютерною грою. І лише 10 % грають понад 2 години в день. На це потрібно звернути увагу, оскільки, такий результату у їхньому віці в подальшому може призвести до виникнення комп’ютерної залежності. Тому вже зараз потрібно контролювати їхній час проведений за комп’ютером. Всі опитувані відповіли, що легко можуть відірватися від гри, що свідчить, про відсутність у когось з них залежності до комп’ютерних ігор. Також ніхто з опитуваних не хотів би весь свій час проводити за комп’ютерною грою, що доводить про їх усвідомлення існування багатьох цікавих занять в реальності на які варто витрачати час. Для всіх опитуваних, гра у комп’ютерні ігри це або забавка або відпочинок. Це зазначає відсутність негативного наслідку, такого як залежність. У всіх досліджуваних дуже різноманітні смаки на види комп’ютерних ігор. Кожен вибрав ту гру, яка йому найбільше подобається. Найменшою популярністю у підлітків користується азартна гра, а всі решта види мали рівномірний розподіл. Що ж до впливу комп’ютерних ігор на розумовий розвиток, то тут відповіді розділилися на половину. Тобто 50% написали, що вони мають позитивний вплив, а 50% - негативний. Щодо, настрою то комп’ютерні ігри його не погіршують, а в декого навпаки призводять до його покращення.

Узагальнена картина по інформації гри в комп’ютерні ігри візуально представлена на діаграмі (рис. 2.2.1):



Рис.2.2.1 Виявлення особистостей, які грають в комп’ютерні ігри по вибірці підлітків у цілому (n=30)

Аналіз отриманих результатів свідчить, що 47% грають у комп’ютерні ігри при цьому 20% це дівчата, а 27% це хлопці. Середній рівень 30% зазначає ту кількість людей, які дуже рідко грають у комп’ютерні ігри (дівчат 13%, хлопчиків 17%) та низький рівень 23% (13% дівчата 10% хлопчики) - це ті опитувані, які взагалі не цікавляться комп’ютерними іграми але хоча б один раз вжитті грали.

По цьому ми можемо зробити висновки, що у комп’ютерні ігри підлітки грають не залежно від статі. Але можна зазначити, що хлопчикам більш притаманна гра, у ігри «action», «ігри, що імітують транспорт» та ігри на військову тематику, а дівчата більше бавляться у «квест» та стратегії.

З учнями була проведена методика на визначення короткочасної пам’яті, результати наведені нижче (рис..2.2.2):



Рис. 2.2.2 Виявлення рівня короткочасної пам’яті підлітків.

Високий рівень короткочасної пам’яті показало 40% досліджуваних. Середній рівень - 27%. Низький рівень - 33%.

Методика для визначення короткочасної пам’яті проводилася для виявлення можливого впливу комп’ютерних ігор на пам’ять, і якщо подивитися на загальну таблицю результатів,(додаток Б), то, можна зазначити, що певний зв’язок між цим існує, оскільки більшість учнів які грають в комп’ютерні ігри показали високий рівень короткочасної пам’яті. Тобто за допомогою таких отриманих результатів, можна підтвердити наведені у першому розділі теоретичні дані , що при комп’ютерній грі тренується короткочасна пам’ять особистості.

Наступна методика, яка була використана, це методика на виявлення загальних творчих здібностей. Результати цієї методики візуально представлені (рис 2.2.3):



Рис.2.2.3 Виявлення загальних творчих здібностей у підлітків.

Що ж до загальних творчих здібностей, то тут найбільший відсоток 57, який є середнім рівнем. Лише 20% мають високий рівень загальних здібностей і 23% - низький рівень. Такі результати загалом є притаманні підліткам, оскільки їхні здібності ще знаходяться у стані становлення і можуть варіювати між різними рівнями. Під час деяких комп’ютерних ігор гравець виявляє свої творчі здібності у тому, які він приймає рішення, чи вони є стандартні чи все ж він може швидко вигадати, щось оригінальне. Тому ми брали цю методику для вияву впливу комп’ютерних ігор на загальні здібності. І якщо подивитися на таблицю загальних результатів (додаток Б), то все таки прослідковується відсутність низьких результатів загальних творчих здібностей у тих учнів, які грають у комп’ютерні ігри. Це може свідчити про різнобічний розвиток особистості, яка грає, оскільки під час гри вона отримує корисну інформацію за допомогою якої може видумувати, щось нове та оригінальне. При цьому гра в комп’ютерні ігри дозволяє фантазії підлітка виходити за звичні рамки і допомагає конструювати в уяві різноманітні світи, предмети, різних персонажів, що відрізняються від тих які існують в реальному світі. Все це впливає на розвиток та формування загальних творчих здібностей.

Методика «невербальна креативність», її ми використовували, також з метою виявлення оригінальності думок, тих підлітків, що грають в комп’ютерні ігри. Візуально результати цієї методики наведені в діаграмі ( рис. 2.2.4):



Рис.2.2.4 Виявлення невербальної креативності учнів 5-ого класу.

При обробці результатів виявилося що, високий рівень показали 27% досліджуваних, середній - 40% та низький - 33%. Як бачимо результати є схожими з попередньою методикою, оскільки вони визначають тісно пов’язані між собою властивості особистості. Якщо подивитися на загальну таблицю результатів (додаток Б), то в учнів, які грають в комп’ютерні ігри в більшості середній рівень креативності .

Наступна методика, якою ми користувалася у дослідженні це методика ГІТ.

Вона була використана для виявлення можливого впливу комп’ютерних ігор на розумовий розвиток підлітка, оскільки під час гри, активно відбувається процес мислення. І ось які результати були отримані.( рис 2.2.5)



Рис.2.2.5 Виявлення рівня розумових здібностей підлітків.

Учні показали досить хороші результати, високий та середній рівень показало 43% учнів, а низький лише 14%. Такі результати, є досить притаманними підліткам 5-ого класу, оскільки вони мають високу мотивацію до навчання, і прагнуть досягнути хороших результатів. При цьому, якщо подивитися на таблицю загальних даних(додаток Б), то зі всіх учнів, які грають у комп’ютерні ігри лише один має низький рівень, більшість ж з них навпаки, мають високий рівень. І, це може свідчити про наявність зв’язку між комп’ютерними іграми і розумовими здібностями особистості.

Отже, якісний аналіз результатів, певним чином підтверджує висунуту гіпотезу, адже учні, які грають в комп’ютерні ігри, показали непогані результати пройдених методик. Через це, 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.

Для більш детального аналізу тих чинників пізнавальної сфери на які впливає комп’ютерна гра ми використовували кореляційний аналіз, дані, які ми отримали наведені в таблиці (додаток Г). Кореляційний аналіз був зроблений за допомогою програми MS Excel 2003. Корелювання проводилося між високим рівнем анкети і шкалами використаних методик, та низьким рівнем анкети і шкалами використаних методик.

Визначилися зв’язки на трьох рівнях значущості р<0,05, p<0,01, p<0,001, за коефіцієнтом кореляції Пірсона .

Розглянемо зв’язки високого рівня взаємодії підлітка з комп’ютерною грою. Тут зв’язки встановлені на двох рівнях значущості.

Згідно критичного коефіцієнта кореляції Пірсона, на рівні значущості 0,01 виявлено кореляційний зв’язок між грою в комп’ютерні ігри та високим (№6) і середнім (№5) рівнем загальних здібностей, а також високим (№10) розумовим розвитком.(рис 2.2.6)



Рис.2.2.6

Зв’язок між грою в комп’ютерні ігри та середнім(№5) і високим(№6) рівнем загальних творчих здібностей виявлений, оскільки, під час гри розширюються рамки сприйняття світу особистості, вона в грі приймає оригінальні рішення і методи розв’язку поставлених перед нею задач, що пізніше переноситься на задачі в реальному світі і дозволяють активно включатися творчому процесу під час навчання та певної діяльності особистості. Зв'язок з високим розумовим розвитком(№10), підтверджує дані, що комп’ютерна гра впливає на розвиток мислення особистості підлітка. В грі відбувається активний процес складання певних стратегій, логічної послідовності дій для отримання бажаного результату, що в свою чергу тренує розвиток мислення. Залежно від типу гри може розвиватися наочно - дійове, абстрактно - логічне або ж образне мислення. Під час гри може розвиватися гнучкість мислення, це вміння швидко змінювати свої дії при зміні ситуації, що часто виявляється потрібним, оскільки в грі завжди відбуваються швидкі зміни, також звільнятися від закріплених прийомів та способів розв’язання аналогічних задач і вміння знаходити нові неординарні способи дій за умов, що змінилися. В грі особистість часто пробує передбачати наслідки своїх рішень, що розвиває глибину мислення. Широта мислення, оскільки особистість вирішує не одне питання а зразу декілька. Всі рішення гри приймаються в дефіциті часу, що є хорошим тренування такої особливості мислення, як швидкість. А виявлення кореляційного зв’язку підтверджує все вище написане.

На рівні значущості 0,001 виявлено чотири зв’язки високого рівня взаємодії з комп’ютерною грою і середнім рівнем розумового розвитку (№11), високим рівнем короткочасної пам’яті (№1), середнім рівнем короткочасної пам’яті (№2) та середнім рівнем невербальної креативності (№8) (рис.2.2.7).





Рис.2.2.7

Розглянемо більш детально основні кореляційні зв’язки цього рівня. Середній рівень розумового(№11) розвитку корелює з грою в комп’ютерні ігри, що підтверджує тренування мислення і його особливостей під час комп’ютерної гри особистості підлітка.

Виявлений зв'язок між грою в комп’ютерні ігри та високим(№1) і середнім(№2) рівнем короткочасної пам’яті. Під час гри на екрані швидко змінюються різні ситуації та деталі, які особистість гравця повинна запам’ятовувати і швидко обробляти, що приводить до тренування короткочасної пам’яті і в кінцевому результаті покращує її рівень.

Існує зв’язок між грою в комп’ютерні ігри та невербальною креативністю(№8). Графіка комп’ютерної гри, яку спостерігає гравець дозволяє його уяві розширювати свої рамки і дає можливість для створення та відтворення неординарних предметів та речей, які підвищують рівень невербальної креативності.

Кореляційні зв’язки для низького рівня взаємодії з комп’ютерною грою виявлені на рівні значущості р<0,05 згідно критичного коефіцієнта кореляції Пірсона. На цьому рівні виявлено зв’язок між низьким рівнем взаємодії з комп’ютерною грою та середнім рівнем розумового розвитку(№11), низькою короткочасною пам’яттю (№3) , середнім рівнем загальних творчих здібностей (№5) та низьким рівнем невербальної креативності (№9) (рис.2.2.8).



Рис.2.2.8

Існування зв’язків на низькому рівні взаємодії з комп’ютерними іграми, пояснюється тим, що до низького рівня належать підлітки, які більше взаємодіють з комп’ютером використовуючи його в різноманітних цілях аніж з комп’ютерними іграми.

Зв’язок низького рівня взаємодії з комп’ютерними іграми та середнім рівнем розумового розвитку (№11). Підлітки хоча б раз грали в комп’ютерну гру, та мають про це певну інформацію, загалом розширили свою обізнаність, що і спричинило виникнення цього незначного зв’язку. Також цей зв’язок пояснюється використанням комп’ютера у власних цілях, що впливає на покращення рівня розумового розвитку підлітка.

Існує зв’язок між грою в комп’ютерні ігри та короткочасною пам’яттю(№3). Особистості, які показали низькі результати по іграм показали і низькі результати по короткочасній пам’яті, тому під час кореляційного аналізу і виявлений незначний зв’язок між такими чинниками.

Зв’язок між грою в комп’ютерні ігри та середнім рівнем загальних творчих здібностей(№5), можна пояснити, тим що більшість підлітків показали середній результат по показникам творчої здібності, тому тут і виникає цей зв’язок, а також тому, що в загальному взаємодія з комп’ютером може призводити до впливу на творчі здібності, це залежить від того, якою саме діяльністю підліток займається за комп’ютером.

Виявлений зв’язок між грою в комп’ютерні ігри та низьким рівнем невербальної креативності(№9). Що все-таки підтверджує ті дані, що графіка комп’ютерної гра сприяє розвитку невербальної креативності, оскільки вона дозволяє розширювати межі створення різних образів, предметів та ін. А тут підлітки не грають в комп’ютерні ігри і мають низький рівень невербальної креативності, іншими словами стереотипний, крім існуючих предметів видумати їм щось оригінальне важко.

Таким чином, за допомогою кореляційного аналізу ми виявили, який саме вплив мають комп’ютерні ігри на пізнавальну сферу особистості підлітка і які відмінності є між результатами високого та низького рівня взаємодії з комп’ютерними іграми.

ВИСНОВКИ

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. У сучасному суспільстві на передньому плані з’явилася комп’ютерна гра, яка зацікавила, як багатьох дітей так і багатьох дорослих. Сучасна комп’ютерна гра - це багатофункціональна програма, яку використовують не тільки з розважальними, а й із навчальними та пропагандистськими цілями. Перше визначення комп’ютерної гри (video game): «електронні ігри, організовані за допомогою створення на відео екрані зображень, які потребують швидкої реакції від гравця». (Merriam-Webster, 1973). Залежно від мотивів гравця комп’ютерні ігри можуть формувати певні навички та вміння, впливати на розвиток мислення, тренувати пам’ять - це позитивні наслідки. Інколи, особистість занурюючись у комп’ютерну гру тікає від своїх проблем, в такому випадку це може призвести до комп’ютерної залежності, що є прикладом негативних наслідків.

Існує декілька варіантів класифікації комп’ютерних ігор. Один з найбільш поширеніших варіантів, такий: ігри типу «action», у тому числі і «RPG»; ігри пригодницькі, типу «quest»; ігри стратегічні; ігри, що імітують транспорт; віртуальне казино. Кожен з типів гри має свою історію створення та розвитку і кожна гра має певний вплив на особистість, що грає. Це може бути тренування уваги та пам’яті, розвиток мислення, вміння швидко обробляти отриману інформацію, приймати рішення за короткий період часу та ін.

Дослідження для виявлення впливу комп’ютерних ігор на пізнавальну сферу особистості підлітків проводилося з учнями 5-ого класу, в складі 15 хлопчиків і 15 дівчаток, СЗШ №43, м. Львова. Воно було спрямоване на виявлення впливу комп’ютерних ігор на підлітків, у дослідженні використані такі методики, як : методика, на визначення короткочасної пам’яті, методика невербальної креативності, методика на визначення загальних творчих здібностей, методика ГІТ ( визначення розумового розвитку дитини 10 - 12 років) та анкета на отримання інформації щодо гри в комп’ютерні ігри.

Якісний аналіз результатів діагностики показав, що 47% грають у комп‘ютерні ігри, це підтверджує значне місце комп’ютерних ігор у житті сучасного школяра. Також отримані результати показали, що комп’ютерні ігри спричиняють певний вплив на пізнавальні процеси особистості підлітків, а саме тренують її пам’ять, розвивають креативність та творчі здібності особистості, оскільки гра розширює кругозір та дозволяє виходити за рамки реального світу також за грою у певні комп’ютерні ігри розвивається розвиток мислення, оскільки дитина думає, як поступити, який хід зробити, щоб вийти переможцем з гри.

При кореляційному аналізі визначилися зв’язки високого рівня на рівнях значущості р<0,01 та р<0,001 за коефіцієнтом кореляції Персона. На рівні значущості р<0,01 встановлено зв’язки між високим рівнем взаємодії з комп’ютерною грою та високим і середнім рівнем загальних творчих здібностей і високим рівнем розумового розвитку. На рівні значущості р<0,001 виявлені зв’язки високого рівня взаємодії з грою в комп’ютерні ігри та середнім рівнем розумового розвитку, високим і середнім рівнем короткочасної пам’яті та середнім рівнем невербальної креативності. Кореляційні зв’язки для низького рівня виявлено на рівні значущості р<0,05, а саме виявлено зв’язок між низьким рівнем взаємодії з комп’ютерною грою та середнім рівнем розумового розвитку, низькою короткочасною пам’яттю, середнім рівнем загальних творчих здібностей та низьким рівнем невербальної креативності.

Таким чином, виявлені зв’язки підтверджують висунуту нами гіпотезу, щодо існування позитивного впливу комп’ютерних ігор на пізнавальну сферу особистості підлітка, а саме на його розумовий розвиток, загальні творчі здібності, невербальну креативність, тренування короткочасної пам’яті. Також зв’язки низького рівня свідчать про позитивний вплив раціонального використання комп’ютера підлітком у власних цілях, що сприяє покращенню його розвитку.

Та при цьому потрібно зазначити, що позитивні наслідки гри, можна отримати тільки тоді, коли є присутній контроль з боку дорослих, коли дитина має обмеження у часі і ліміт доступу до гри, бо не всі ігри сприяють розвитку та розширенню кругозору особистості, деякі з них все таки можуть призводити до деградації та порушенню психічного розвитку. Також, важливо пам’ятати, що лише за допомогою гри неможливо досягнути оптимального розвитку особистості.

Можна зазначити що розгляд питань щодо комп’ютерних ігор та їхнього впливу на особистість є досить таки актуальним у сучасному суспільстві. 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.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бурлаков И. В. HOMO GAMER. Психология компьютерных игр: [ Електронний ресурс] режим доступу до тексту: <http://www.gumer.info/bibliotek\_Buks/Psihol/Burl/index.php>

2. Веккер Л. М. Психика и реальность: Единая теория психических процессов. Учебное пособие для студентов ВУЗов. - М.: Смысл, 2000. - 364 С.

3. Виртуальная атака: [ Електронний ресурс] режим доступу до тексту: <https://ps.1september.ru/article.php?ID=200200805>

4. Влияние компютерних игр на интелектуальное развитие и эмоциональное состояние учасщихся: [ Електронний ресурс] режим доступу до тексту: <http://2002.vernadsky.info/raboty/h3/w0239.htm>

5. Волков С.С. Компьютерные игры //Информатика, 2004, №6, 42 С.

6. «Вчися граючись». Л.В. Артемова. Київ. «Томіріс» 1990. 112 С.

. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. - М.: Смысл;Эксмо,2004, 671 С.

8. Групповой интеллектуальный тест: [Електронний ресурс] режим доступу до тексту: <http://gatchina-psi.narod.ru/05\_arsenal/05-08\_git.htm>

. Диагностика уровня невербальной креативности: [Електронний ресурс] режим доступу до тексту: <http://vsetesti.ru/43/>

. Эльконин Д.Б. Психология игры. Москва. «Просвещение» 1999 360 с.

11. Камалов P.P. Компьютерные игры как элемент школьного курсаинформатики //Информатика и образование, 2004, №5, 105 С.

12. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал, 1999, том 20: [Електронний ресурс] режим доступу до тексту: <http://rudocs.exdat.com/docs/index-326305.html>

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

14. Комп’ютерні ігри як важливий фактор формування життєвих навичок :[ Електронний ресурс] режим доступу до тексту: <http://osvita.ua/vnz/reports/psychology/28614/>

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

16. Методика определения кратковременной памяти: [Електронний ресурс] режим доступу до тексту: <http://vsetesti.ru/320/>

. Положительное влияние компьютерных игр на успеваемость и умственное развитие: [ Електронний ресурс] режим доступу до тексту: <http://gamestar.ru/pr/polozhitelnoe\_vlijanie\_kompjuternih\_igr\_na\_uspevaemost\_i\_umstvennoe\_razvitie.html>

. 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>

ДОДАТКИ

Додаток А

Анкета

Шановний учню!

Твоїй увазі пропонується анкета про визначення місця комп’ютерної гри у сучасному житті суспільства. Тобі потрібно дати відповідь на запитання обравши ту, яка притаманна тобі. Заповнення анкети не забере у тебе багато часу, а лише 5 - 7 хвилин. Дякую за співпрацю!

П.І.Б\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Клас\_\_\_\_\_Вік\_\_\_\_Стать\_\_\_\_\_Дата\_\_\_\_\_

) Чи є у Вас дома комп’ютер?

а) так

б) ні

)В яких цілях ви використовуєте комп’ютер?

а) розважальні (малювання, гра в ігри та ін.)

б) особисті (спілкування з друзями, перегляд фільмів, пошук музики та ін.)

в) пізнавальні (пошук інформації, читання книжок та ін.)

) Ви граєте у комп’ютерні ігри?

а) так

б) ні

) У якому віці Ви почали грати у комп’ютерні ігри?

а) 5-6 р

б) 7-8

в) 9 - 10

г) ваш варіант :

) Скільки годин на день Ви граєте у комп’ютерні ігри:

а) 1-2 години

б) 2-3 години

в) 3 - 4 години

г) ваш варіант:

) Чи легко Ви можете відірватися від гри?

а) так

б) ні

) Хотіли б Ви весь свій вільний час проводити за грою?

а) так

б) ні

) Для Вас комп’ютерна гра це

а) забавка

б) відпочинок

в) сенс життя

г) ваш варіант:

) В які комп’ютерні ігри Ви граєте? Назвіть їх.

а) квест

б) «action»

в) стратегії

г) ігри, що імітують транспорт

д) азартні ігри

е) ваш варіант:

) На Вашу думку комп’ютерні ігри впливають на розумовий розвиток ? а) позитивно

б) негативно

в) ваш варіант

) Як комп’ютерні ігри впливають на ваш настрій:

а) покращують

б) погіршують

в) ваш варіант

)Які комп’ютерні ігри, на вашу думку, впливають негативно на розумовий розвиток людини?

а) квест

б) «action»

в) стратегії

г) ігри, що імітують транспорт

д) азартні ігри

Додаток Б

Таблиця Б.1 Загальні дані

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Анкета | короткочасна пам’ять | загальні творчі здібності | невербальна креативність | Розумовий розвиток |
|  | В | С | Н | В | С | Н | В | С | Н | В | С | Н | В | С | Н |
| 1 | 19 |  |  | 11 |  |  | 26 |  |  |  | 9 |  | 80 |  |  |
| 2 | 15 |  |  |  |  | 5 |  | 18 |  |  |  | 7 |  | 65 |  |
| 3 | 18 |  |  | 10 |  |  |  | 18 |  |  | 10 |  | 85 |  |  |
| 4 | 15 |  |  |  | 7 |  |  | 16 |  | 11 |  |  | 82 |  |  |
| 5 | 16 |  |  |  |  | 5 | 28 |  |  | 13 |  |  | 90 |  |  |
| 6 | 16 |  |  |  |  | 5 |  | 18 |  |  | 9 |  |  | 62 |  |
| 7 | 16 |  |  | 9 |  |  |  |  | 8 |  |  | 5 |  |  | 50 |
| 8 | 16 |  |  | 9 |  |  |  | 18 |  |  | 8 |  | 87 |  |  |
| 9 | 16 |  |  | 9 |  |  | 26 |  |  | 12 |  |  |  | 67 |  |
| 10 | 17 |  |  | 11 |  |  | 25 |  |  |  | 8 |  | 84 |  |  |
| 11 | 17 |  |  |  | 8 |  |  | 22 |  |  |  | 7 | 83 |  |  |
| 12 | 17 |  |  | 10 |  |  |  | 24 |  | 11 |  |  |  | 69 |  |
| 13 | 16 |  |  | 10 |  |  |  | 18 |  |  | 10 |  | 83 |  |  |
| 14 | 16 |  |  | 9 |  |  |  | 22 |  |  | 10 |  | 91 |  |  |
| 15 |  |  | 2 |  |  | 5 |  |  | 9 |  |  | 5 |  | 65 |  |
| 16 |  |  | 3 | 10 |  |  |  | 15 |  |  | 8 |  |  |  | 58 |
| 17 |  |  | 5 |  | 8 |  |  |  | 9 |  |  | 6 |  | 60 |  |
| 18 |  |  | 2 |  | 7 |  |  |  | 9 |  |  | 7 |  | 77 |  |
| 19 |  |  | 4 |  |  | 5 |  | 18 |  |  | 10 |  | 81 |  |  |
| 20 |  |  | 6 |  | 6 |  |  | 17 |  |  | 9 |  |  |  | 55 |
| 21 |  |  | 2 |  |  | 4 |  |  | 9 |  |  | 4 | 88 |  |  |
| 22 |  |  | 4 |  |  | 5 |  |  | 8 |  |  | 5 |  | 75 |  |
| 23 |  |  | 3 |  | 7 |  |  | 17 |  | 12 |  |  |  | 64 |  |
| 24 |  | 12 |  |  | 6 |  |  |  | 11 |  |  | 7 |  | 75 |  |
| 25 |  | 11 |  |  |  | 4 |  | 20 |  |  | 10 |  |  | 64 |  |
| 26 |  | 13 |  |  |  | 5 |  | 20 |  | 11 |  |  |  |  | 44 |
| 27 |  | 14 |  | 9 |  |  | 28 |  |  | 12 |  |  | 85 |  |  |
| 28 |  | 14 |  |  |  | 5 |  | 22 |  |  | 8 |  |  | 70 |  |
| 29 |  | 12 |  |  | 6 |  | 26 |  |  | 13 |  |  | 90 |  |  |
| 30 |  | 11 |  | 10 |  |  |  | 20 |  |  |  | 5 |  | 76 |  |

Додаток В

Таблиця В.1 Дані у відсотках

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Анкета | короткочасна пам’ять | загальні творчі здібності | невербальна креативність |  інтелект  |
| Високий | 47% | Високий | 40% | Високий | 20% | Високий | 27% | Високий | 43% |
| дівчат | 20% | дівчат | 23% | дівчат | 7% | дівчат | 10% | дівчат | 10% |
| хлопців | 27% | хлопців | 17% | хлопців | 13% | хлопців | 17% | хлопців | 33% |
| середній  | 30% | середній  | 27% | середній  | 57% | середній  | 40% | середній  | 43% |
| дівчат | 13% | дівчат | 17% | дівчат | 27% | дівчат | 17% | дівчат | 23% |
| хлопців | 17% | хлопців | 10% | хлопців | 30% | хлопців | 23% | хлопців | 20% |
| низький | 23% | низький | 33% | низький | 23% | низький | 33% | низький | 14% |
| дівчат | 13% | дівчат | 10% | дівчат | 17% | дівчат | 23% | дівчат | 7% |
| хлопців | 10% | хлопців | 23% | хлопців | 7% | хлопців | 10% | хлопців | 7% |

Додаток Г

Таблиця Г.1 Кореляційний аналіз

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Анкета | Короткочасна пам’ять | Невербальна креативність | Інтелект |
|  | №1 | №2 | №3 | №7 | №8 | №9 | №10 | №11 | №12 |
| Високий | 0,762 | 0,812 | 0,3353 | 0,4261 | 0,7334 | 0,5001 | 0,4167 | 0,5468 | - |
| Низький | - | 0,224 | 0,3906 | - | 0,3201 | 0,3469 | 0,1283 | 0,3757 | - |