

поведінки вище, але треба зазначити, що це не стосується негативної девіації. Також в межу соціальної нестабільності є власне апелювання до вищої конкуренції. Оскільки знов таки через нестабільність повстає явище неможливості забезпечити більш-менш високий розподіл, що в своєму явищі породжує конкуренцію. Також характерним повстає більший прояв негативної девіації, оскільки це зумовлено нестабільністю соціуму. Власне цей прояв нестабільності породжує негативну девіацію, але в цілому соціум на відміну від стабільного повстає на більш толерантну позицію щодо девіації негативної та позитивної. Оскільки через прояв позитивної селекції будується система зміни як власне соціальної ланки так й конкретного індивіду. Основною відмінністю тут повстає знов таки між стабільним та нестабільним соціумом явище порогу сприйняття девіації.

### **Список використаної літератури:**

1. Максимова Н. Ю., Толстоухова С. В. Соціально-психологічний аспект профілактики адиктивної поведінки підлітків та молоді. Київ, 2000.
2. Гаулд Г., Левинсон Д., Вейлант Д. Ступени життя. *Наука и жизнь*. 1977. № 2. С.135-136.

### **Цапліна Світлана Анатоліївна**

здобувач вищої освіти

другого (магістерського) рівня вищої освіти  
Дніпровського гуманітарного університету

*Науковий керівник:*

### **Пашко Антоніна Олександрівна**

кандидат психологічних наук,

доцент кафедри психології

Дніпровського гуманітарного університету

## **ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ В МОЛОДШОМУ ШКІЛЬНОМУ ВІЦІ**

Сьогодні інформаційні технології в цілому, і комп'ютерні зокрема, впливають як на суспільну свідомість, так і на формування індивідуальності кожної людини. Батьки намагаються зробити так, щоб їх дитина була «не гірша за інших», мала персональний комп'ютер та вихід до Інтернету. Різко збільшилась кількість комп'ютерних клубів, а також дітей та підлітків, які вміють працювати з комп'ютерними програмами, в тому числі грати в комп'ютерні ігри.

Звичайно є позитивні моменти від комп'ютеризації, серед яких можна назвати розширення освітнього та культурного простору. Але, нажаль, найчастіше комп'ютер для дитини стає не засобом розвитку (культурного,

психічного, естетичного), а іграшкою, в результаті постійно використання якої може сформуватися ігрова комп'ютерна залежність.

Аналіз використаної літератури показав, що на сьогоднішній день в галузі вивчення проблеми ігрової комп'ютерної залежності накопичений достатньо великий обсяг матеріалу. Але недостатньо висвітлені питання, присвячені факторам формування ігрової комп'ютерної залежності на різних вікових етапах розвитку. Існують суперечливі дані стосовно чинників комп'ютерної залежності. Крім того, численні дослідження з визначеної проблеми майже не торкаються молодшого шкільного віку. Хоча, на наш погляд дослідження психологічних особливостей прояву інтересу до використання комп'ютера в дозвіллі набуває особливого значення саме в молодшому шкільному віці, коли виникають наступні новоутворення особистості:

- орієнтація на групу однолітків,
- формування особистісної рефлексії (здібності самостійно встановлювати межі своїх можливостей),
- формування усвідомленої та узагальненої самооцінки,
- інтенсивно формується міжособистісне спілкування з однолітками та значущими дорослими,
- розвивається логічне та теоретичне мислення.

Ми вважаємо, що обмежена кількість досліджень може бути обумовлена наступними причинами.

По-перше, на цьому онтогенетичному етапі розвитку ігрова залежність має свої особливості і відрізняється від аналогічної форми адиктивної поведінки підлітків. Досить значний вплив на залученість у даний вид діяльності дитини відіграють батьки. Вони ще залишаються значущими іншими, як в емоційному, так і в соціальному плані. Взаємодія з ними забезпечує зворотній зв'язок, необхідний для виникнення і розвитку уявлень про себе, вони контролюють та регулюють дозвілля дитини. Тому кількість залежних від комп'ютерних ігор дітей досить обмежена, що ускладнює можливість порівняння властивостей особистостей з різними рівнями ігрової комп'ютерної залежності. В нашому дослідженні було виділено дві групи дітей I - з природним та II - із залежним рівнем. Саме як залежний рівень ми трактуємо схильність молодшого школяра «групи ризику» до формування ігрової комп'ютерної залежності.

По-друге, в літературі на теперішній час відсутня методика, яка дозволила би визначити ступінь вираженості комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку. Для з'ясування рівня залежності дослідники найчастіше звертаються з опитувальниками до батьків, які відповідають на запропоновані питання, орієнтуючись на поведінку своєї дитини. Але вони не можуть бути об'єктивними, тому що більшість з них не володіє достовірною інформацією, зокрема, який час насправді дитина проводить граючись в комп'ютерні ігри у відсутності батьків.

В теоретичній частині було показано, що молодші школярі з підвищеним інтересом до комп'ютерних ігор відрізняються від своїх однолітків, які не мають такого інтересу за індивідуально-особистісними та соціально-психологічними характеристиками особистості. Така різниця може бути знайдена при діагностиці інтелектуальної, комунікативної, соціальної сфери. В нашій роботі ми дотримуємось концепції цілісної індивідуальності та визначення особистості як системного утворення. Тобто вважаємо, що поведінкою особистості керують не окремі риси, орієнтації або соціальні установки, а вся система в цілому. Тому передумови захопленості комп'ютерними іграми необхідно шукати в певних поєднаннях особистісних характеристик. Таким чином, особливу актуальність, в зв'язку з цим набуває комплексне дослідження індивідуально-психологічних особливостей гравців.

Ідентифікація особистісних властивостей суб'єктів, які захоплені комп'ютерними іграми, допоможе при з'ясуванні ознак та психологічних механізмів формування ігрової комп'ютерної залежності. Більш того, прояснення конкретних психологічних закономірностей, які пов'язують властивості особистості та рівень комп'ютерної залежності, дасть нові можливості для її діагностики і впливу на неї в корекційних та профілактичних цілях.

Отже, керуючись визначенням, що ігрова комп'ютерна залежність на різних етапах онтогенетичного розвитку має свої специфічні особливості, ми вважаємо важливим вивчення різниці властивостей особистості комп'ютерних гравців і не гравців в молодшому шкільному віці.

**Чабан Валентина Олександрівна**

здобувач вищої освіти

другого (магістерського) рівня вищої освіти

Дніпровського гуманітарного університету

*Науковий керівник:*

**Деркач Лідія Миколаївна**

доктор психологічних наук, професор,

професор кафедри психології

Дніпровського гуманітарного університету

### **СПЕКТР АУТИЗМУ – ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНИХ НАВИЧОК ДІТЕЙ З АУТИЗМУ (ДОШКІЛЬНИЙ ВІК 4-6 РОКІВ)**

Сучасне дослідження на сьогодні інформація про проблему аутизму стає все більш актуальною. Аутизмом називають розлад психічного і психологічного розвитку, при якому спостерігається виражений дефіцит емоційних проявів і сфери спілкування. У перекладі слово «аутизм» означає поглиблена в себе людина, або людина усередині себе. Ознаки аутизму можуть змінюватися