

візуально-мисленнєвого) наочне мислення набуває у підлітковому віці [6].

З точки зору сучасних дослідників перспективи подальшого вивчення проблеми візуального мислення пов'язані з дослідженням його механізмів, вивченням взаємозв'язку з процесами творчості у різних галузях людської діяльності, створенням і обґрунтуванням методів діагностики механізмів візуального мислення та особливостей його розвитку.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ананьев Б.Г. *Избранные психологические труды.* – В 2-х т. / Б.Г. Ананьев. – Т.2. – М.: Педагогика, 1980. – 268 с.
2. Арнхейм Р. *Искусство и визуальное восприятие* / Р. Арнхейм. – М.: Прогресс, 1974. – 393 с.
3. Веккер Л.М. *Психика и реальность: единая теория психических процессов* / Л.М. Веккер. – М.: Смысл, 1998. – 685 с.
4. Гарднер Г. *Структура разума: теория множественного интеллекта*, М., «Вильямс», – 2007 г., С. 373-374.
5. Зинченко В.П. *Живое знание* / В.П. Зинченко. – Самара: Изд-во Самар. гос. пед. ун-та, 1998. – Ч. 1. – 248 с.
6. Рудометкина Е.А. *Развитие когнитивных процессов учащихся* / Е.А. Рудометкина // *Практична психологія та соціальна робота.* – 2001. – №6. – С. 11-17.

УДК 159.92:794.5

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК ЧИННИК РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОЇ СФЕРИ ОСОБИСТОСТІ

Наконечний Д.В., Львівський державний університет безпеки життєдіяльності, факультет заочного та дистанційного навчання, напрям підготовки «Практична психологія»

Кривошанина О.А., доктор психологічних наук, доцент, завідувач кафедри практичної психології та педагогіки Львівського державного університету безпеки життєдіяльності

На сьогоднішній день кількість персональних комп'ютерів у світі перевищила 1 млрд. Якщо додати до цього інші пристрої, здатні виходити у мережу Інтернет, це число, як мінімум, подвоїться. Сучасна людина оточена продуктами сфери інформаційних технологій від народження і на протязі всього життя. Звісно, кожен із тих, що користуються комп'ютерними послугами, переслідує свою конкретну мету та звертається до необхідних саме йому можливостей машини. Проте, якщо говорити про дітей, підлітків та юнаків, одне із найважливіших місць у

їхньому спілкуванні з комп'ютером відіграє ігрова індустрія. Тож безглуздо заперечувати вплив комп'ютерних ігор на розвиток усіх сфер їх особистості.

З огляду на кількість часу, який діти проводять за комп'ютерними іграми, питання їх корисності та шкоди для їхньої психіки надзвичайно актуальне. Особливо це стосується пізнавальної сфери, так як надання переваги комп'ютерові перед живою взаємодією з навколишнім середовищем, викликає певні побоювання.

На протязі останніх двадцяти років питання розвитку пізнавальної сфери за допомогою комп'ютерних ігор не однократно підіймалося як у вітчизняній, так і в зарубіжній психології. Ще у 1988-му році А.Г. Шмельов розробив класифікацію комп'ютерних ігор на основі психічних функцій, включених у ігровий процес:

1. Ігри, що стимулюють формально-логічне та комбінаторне мислення («Сапер», комп'ютерні версії ігор у шахи, шашки, тощо).

2. Азартні ігри, що потребують прийняття інтуїтивних рішень («комп'ютерний» покер, ігри з тоталізатором).

3. Ігри, пов'язані із тренуванням сенсомоторної координації, швидкості реакції, уваги (спортивні ігри, «Тетріс», тощо).

4. Військові ігри та ігри-диноборства можуть сприяти розвитку емоційної стійкості та служити в якості соціально прийняттого способу розрядки емоційних імпульсів.

5. Ігри на кшталт «переслідування-уникання» служать емоційній розрядці без агресивності, як у воєнних іграх, а також включають інтуїтивний компонент мислення та емоційно-чуттєвого сприйняття.

6. Авантюрні ігри (квести та аркади) являються неоднорідним класом. Якщо є бачення усього ігрового поля «зоровий лабіринт» - то від гравця вимагається наочно-дійове мислення, якщо зорове поле звужене до розмірів реального (діаграмний лабіринт) – то навпаки абстрактне.

7. Ігри-тренажери (авіа-, авіто- та інші стимулятори) та управлінсько-економічні ігри важко описати з точки зору якої-небудь домінуючої психічної властивості, включеної у процес. Це залежить від конкретної навички, на яку спирається гра [1].

Не заважаючи на те, що ця схема давно застаріла та не включає у себе сучасних тенденцій в ігровій індустрії, вже по ній наглядно видно, що комп'ютерні ігри впливають на розвиток когнітивної сфери людини. Також варто врахувати той факт, що дана схема, попри свою ілюстративність, відображає розвиток вже сформованих психічних процесів, не даючи відповіді питання значимості комп'ютерної гри на етапі становлення цих процесів у дитячому віці.

За кордоном вже накопичений багатий досвід використання комп'ютера в якості навчального інструмента. Дослідження у США,

Канаді, Франції та Болгарії, незважаючи на різницю в методології та організації процесу, отримали багато в чому подібні результати:

1. Всі старші дошкільнята проявляють за комп'ютером терпіння та наполегливість, не властиві своєму віку.

2. Використання комп'ютерних ігор розвиває «когнітивну гнучкість» - здатність людини знаходити якомога більше кількості принципово різних способів вирішення задачі. Розвиваються також здібності до стратегічного планування, освоюються наглядно-дійові операції мислення.

3. За комп'ютером діти надають перевагу грі разом, шукаючи колективне рішення. Це дозволяє зняти ряд труднощів у дитячому спілкуванні.

4. Також зростає роль комп'ютерної гри, як інструмента діагностики та реабілітації: в наш час ігри використовуються як засіб для покращення координації, для допомоги дітям із порушенням навичок письмового мовлення та труднощами у вивченні рахування. Комп'ютер ефективно застосовується для корекції зору, мовлення, у роботі з дітьми із розумовими вадами. Комп'ютерні ігри дозволяють сором'язливим дітям відкрито висловити свої проблеми, що є надзвичайно важливим у психотерапії [2].

Визначення впливу комп'ютерних ігор на розвиток особистості зіштовхується із рядом труднощів. У першу чергу – проблема визначення ролі комп'ютерної гри у розвитку тієї чи іншої функції. Навіть очевидні на перший погляд речі не підтверджують на практиці. Немає фактичних даних, які підтверджували б, що ігри з високим рівнем насилля підвищують агресивність підлітка у реальному житті. В той же час, дослідження Скотта доказало, що комп'ютерна гра Тетріс, повністю позбавлена насилля, викликає стан фрустрації у будь-якого гравця-початківця. Тому Скотт застерігає від прямої інтерпретації результатів досліджень агресивних тенденцій у гравців у комп'ютерні ігри та вводить додаткові фактори – вік, стать, особливості особистості, тощо [3].

У дослідженні Фомічевої Ю.В. були виділені деякі риси особистості, що значно різнилися серед студентів з багатим ігровим досвідом, та тих, що у комп'ютерні ігри не грали. Студенти-«гравці» показали більш високі результати при оцінці егоцентризму, демонстративності, домінантності, більш високу самооцінку. При цьому в них була менш розвинена емпатійність та принциповість. Більшість студентів із багатим ігровим досвідом мали внутрішній локус контролю. У них спостерігалися висока замученість у ігри на надавання їм великого значення. Експеримент проводився на групі віком 17-19 років.

Питання впливу комп'ютерних ігор на розвиток пізнавальних процесів стає актуальнішим із кожним днем, оскільки сучасні діти та

підлітки щодень більше залучені у світ інформаційних технологій, а середній вік комп'ютерного користувача знижується із кожним роком. Експерименти, що вже проводили дають лише приблизний погляд на ситуацію. Необхідно розробити чітку методику дослідження комп'ютерних ігор, як інструмента розвитку дитини. Також важливо досліджувати, як комп'ютерні ігри впливають на інші сфери особистості, оскільки розвиток пізнавальних процесів не обов'язково принесе користь у разі, якщо негативно впливає на емоційно-вольову сферу, абошо. В цілому ж можна стверджувати, що комп'ютерні ігри можуть стати не лише частиною дозвілля, а й потужним навчальним та виховним інструментом, що приносить практичну користь у розвитку психіки.

ЛІТЕРАТУРА

1. Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок // Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. 1988. – № 3. – С. 17.
2. С. В. Гурьев. Информационные компьютерные технологии в физическом воспитании дошкольников: методология, теория, практика. - Екатеринбург: Изд-во ГОУ ВПО «Рос. гос. проф.-пед. ун-т», 2008. – С. 27.
3. Психологические исследования: Сборник научных трудов [под ред. А.Ю. Агафонова, В.В. Шпунтовой]. – Самара: Изд-во «Универс-групп», 2005. – С. 222

УДК.316.023.4

ПСИХОЛОГІЯ ЛІДЕРСТВА В МАЛІЙ ГРУПІ

Полюга Т.П. Львівський державний університет безпеки життєдіяльності, Гуманітарний факультет, напрям підготовки «Практична психологія»

Макаренко С.С., кандидат психологічних наук, доцент кафедри практичної психології та педагогіки Львівського державного університету безпеки життєдіяльності, доцент

Кожна людина як особистість має важливе значення для суспільства, оскільки всі ми впливаємо на ту чи іншу подію. Тому виявлення людей із природженими або із сформованими лідерськими якостями, і їх залучення для заняття керівних позицій надзвичайно важливо.

У процесі досліджень феномену лідерства сформувалися різні концептуальні системи, теорії, кожна з яких розглядала його під особливим кутом зору, відповідно пояснюючи його походження, сутнісні особливості, вплив на функціонування малої соціальної групи. Основним та важливим є підхід з точки зору динаміки поведінки. Цей підхід ще називають поведінковий. Згідно з поведінковим підходом до лідерства, ефективність