



## SUMMARY

E. Lastochkina. Cognitive tasks in learning of senior preschool children with difficult speech.

*The article characterizes the peculiarities of preschoolers', with serious speaking malfunctions cognitive activity. Theoretical terms of using preventive cognitive tasks as one of means of making the category of children mentioned ready for studying at school are considered.*

*Key words: serious speaking malfunctions, cognitive tasks, cognitive activity, making children ready for studying at school.*

УДК 371.68+371.69

**С. Є. Лупаренко**

Харківський національний педагогічний  
університет імені Г. С. Сковороди

## КОМП'ЮТЕР І ДИТИНА: ПРИХОВАНІ ЗАГРОЗИ

*У статті охарактеризовані приховані загрози, що несе в собі комп'ютер (відірваність дітей від реального життя та їхня неможливість реалізувати себе; підвищення агресивності; шкода фізичному і психічному здоров'ю; стирання окремих компонентів дитячої субкультури; наявність у віртуальному світі інформації, яка може негативно вплинути на формування дитини; відсутність позитивного морально-етичного впливу, формування бездуховної особистості, виникнення залежності від комп'ютерних ігор, Інтернет-залежності). Визначено рекомендації для батьків з організації роботи дітей з комп'ютером.*

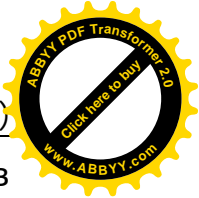
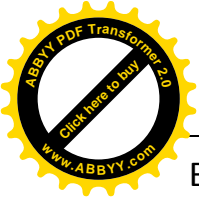
**Ключеві слова:** дитина, комп'ютер, загроза, здоров'я, розвиток, ігри, рекомендації.

**Постановка проблеми.** У наш час часто можна спостерігати таку картину: на дворі чудова погода, яка ідеально підходить для всіляких дитячих забав та ігор на природі, але подвір'я та вулиця пусті. Діти зайняті зовсім іншими іграми.

Сьогодні майже в кожній домівці є комп'ютер, який уже став невід'ємною частиною життя всіх членів родини, навіть найменших. Багатьом людям комп'ютер потрібен для роботи. Проте існують і такі батьки, які купляють його у подарунок дитині, виключно для ігор, не замислюючись над майбутніми наслідками.

Сучасні дослідники, котрі вивчають вплив комп'ютеру на дитину визнають, що діти мають «спілкуватися» з ним дуже обмежено й обережно, під наглядом батьків, проте батьки незавжди мають час і бажання зацікавити дитину чимось іншим, дійсно дитячими видами діяльності, або просто піти на прогулянку і поспілкуватися.

**Аналіз актуальних досліджень.** Необхідно зазначити, що проблема комп'ютера та його впливу на дитину є важливою та актуальною. Проте в науковій літературі вона представлена недостатньо глибоко. Так, І. Загарницька, О. Комякова та ін. розглядають проблему інформатизованого дитинства та впливу цивілізації на дитину. О. Петрунько, Р. Патцлафф,



В. Фольваркова-Плахтій та інші вивчають вплив на дитину й дитинство засобів масової інформації.

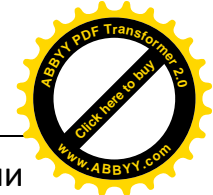
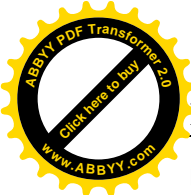
Дане дослідження є складовою частиною програми науково-дослідної роботи кафедри загальної педагогіки та педагогіки вищої школи Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди.

**Мета статті** – охарактеризувати приховані загрози, що несе в собі комп'ютер для дитини, і визначити рекомендації для батьків по роботі дітей з комп'ютером

**Виклад основного матеріалу.** Сучасний світ неможливо уявити без комп'ютерів. Вони ввійшли практично в усі сфери нашого життя. Дійсно, комп'ютери значно полегшують і прискорюють виконання певних робіт, допомагають збору й накопиченню інформації, використовуються в навчально-виховних цілях (як засоби наочності, як засоби навчання, як контролюючі пристрої тощо). Зараз існує безліч навчальних ігор і програм, що вчать дітей майже всім предметам. Однак діти незавжди сприймають комп'ютер як пристрій, що дозволяє дізнатися нове і полегшити роботу. Навпаки, дуже часто діти ставляться до комп'ютерів як до пристроїв, від яких можна отримати насолоду, розслабитися, відволіктися або навіть реалізувати свої амбіції, які не вдається здійснити в реальному житті.

За даними ЮНЕСКО сучасні діти у віці 3-5 років дивляться на екран (телевізора, комп'ютера) 28 годин на тиждень, тобто 4 години на добу, а у віці 7-15 років – майже у 2 рази більше. І саме він, уже не стільки знайомлячи малюка з навколишньою дійсністю, скільки виступаючи її конструктором, закладає підвалини для особистості, формує та розвиває світогляд і смаки, виховує погляди на світ [3, 16].

З огляду на це, можна виокремити певні загрози, які приховує в собі комп'ютер для дітей. По-перше, це відірваність дітей від реального життя і неможливість реалізувати себе в ньому. Недивно, що дітей як магнітом притягує до монітору, і ніякими окликами неможливо відірвати їх від яскравої, динамічної комп'ютерної гри, що збуджує свідомість. І якщо навіть батькам, які схвильовані таким станом речей, удається відволікти свою дитину від екрану, то вона часто не знає, чим себе зайняти. Старі, відомі дитячі ігри (класики, козаки-розбійники, хованки тощо) не надають тих гострих відчуттів, які надають комп'ютерні ігри, вони можуть здатися не такими захоплюючими. Навіщо докладати зусиль, щось вигадувати, доказувати в реальності, якщо простіше ввімкнути комп'ютер і стати відважним воїном, бійцем або навіть казковим монстром, що наділений надприродною силою? Діти звикають до того, що вони без особливих зусиль завоюють світ, в якому все відбувається так, як вони бажають. Діти починають жити у власному світі, не помічаючи світу реального, вони стають не пристосованими до нього, в них



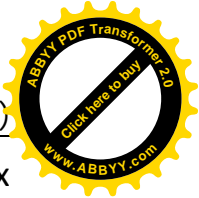
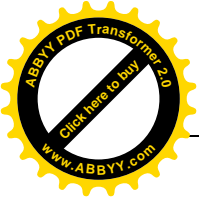
виникає внутрішній дискомфорт, з'являється роздратованість, і, уже будучи дорослими, вони кидаються до екрану за самоствердженням, оскільки не в змозі здобути його в реальному житті.

Такі діти мають завищені вимоги і низький волевий потенціал, адже для того, щоб побудувати реальну будівлю (наприклад, піщаний замок), діти мають продумати, яким він буде, з чого та як буде виготовлений, дізнатися, як зробити його міцним, дістати матеріали, прикласти зусиль для його будівництва тощо. Проте для того, щоб побудувати цей замок у віртуальній реальності, достатньо натиснути декілька клавіш. Це є своєрідним обманом дітей, і він формує у свідомості дитини величезний розрив між реальним і віртуальним світами (адже для того, щоб відчути, що таке вода, її треба відчути на дотик, а не побачити в комп'ютері), і зростаючи дитина стає непристосованою до життя. Такі діти не помічають у світі цікавих природних речей (щебетання птахів, яскравої веселки, кумедної тваринки або навіть звичайного звернення до них інших людей), утрачають або не можуть установити контакт з людьми.

Дитина у своєму просторі може в будь-який момент прилягти, сісти, походити, поповзти (таким чином вона відчуває своє тіло знизу, збоку, зверху), понюхати, помацати, відчути. А коли вони дивиться на екран – працюють лише два почуття: зір і слух.

У Японії зафіксовано нову хворобу (в інших країнах світу теж виявлені подібні випадки, проте саме в Японії хвороба набула значних масштабів – нею хворіють більше 10 тисяч молодих японців). Мова йде про молодих людей, які втратили зв'язок з навколишнім світом, соціальний контакт. Вони не бажають бачити своїх близьких і друзів. Це не швидкоплинна примха, дивацтва, це може тривати місяці й навіть роки і стати патологією, оскільки діти утрачають індивідуальну автономію. В іграх людина губиться на просторах індивідуального світу. На жаль, цю хворобу не можуть вилікувати навіть психіатри [6].

Ще одним сумним фактом є те, що захоплені комп'ютером діти навіть не бажають дізнаватися про реальні природні закони, за якими функціонує світ, – вони втрачають цікавість до нього і природну допитливість. Через доступність і легкість сприйняття інформації дитина легко відмовляється від спроб здобувати знання з інших інформаційних джерел, втрачає інтерес до відвідування бібліотек і читання книжок. Однак саме завдяки художній літературі формується національно-культурна й особиста ідентичність кожної людини, і збитки, яких завдає дитині втрата інтересу до книги, навряд чи можна компенсувати чимось іншим [7, 205–206]. Діти все більше втрачають пізнавальний інтерес, стають егоїстичними і «нечутливими» до виховних впливів дорослих.

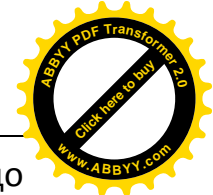
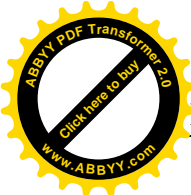


Комп'ютер настільки проникає в душу і свідомість дитини і захоплює їх настільки, що виникає заміна реального і віртуального світів, а дитина може цього і не помітити. Яскравим прикладом цього є ситуації (інколи трагічні), що трапляються з дітьми та їхні коментарії. Так, телебаченням висвітлювались випадки вияву дітьми надмірної агресивності по ставленню до тварин або інших людей, що інколи призводили до смерті. На запитання про те, які причини спонукали дітей до цього вчинку і чи думали вони про ймовірні наслідки, діти відповідали, що вони не замислювались над тим, що їхні дії можуть призвести на чиєсь смерті (вони вважали, що ця людина або тварина має друге життя, як у комп'ютерній грі!). І навіть після свого вчинку і розмов з дорослими вони не усвідомлювали того, що накоїли, оскільки ідентифікували себе з улюбленими героями комп'ютерних ігор, фільмів і поводитися так само, як і вони.

Узимку 2012 р. світ був приголомшений звістками про чисельні самогубства підлітків Москви і Московської області (деякі самогубства навіть знімалися на камеру!). Ці діти залишали по собі записки, в яких писали про те, що причини їхньої смерті варто шукати в Інтернеті. Науковці тоді висловлювали різні ймовірні причини їхніх самогубств, й однією з них було надмірне захоплення дітей соціальними мережами, через що діти, з одного боку, могли реалізувати себе лише у віртуальному світі, а з іншого – не були спроможними спілкуватися з однолітками й дорослими, часто конфліктували, в них були відсутні соціальні й комунікативні навички, що призводило до значних напружень у стосунках та нервових зривів.

Усе це свідчить про те, що сучасні діти, які неспроможні реалізувати себе або мають певні проблеми у стосунках з оточуючими людьми і навколишнім світом, навіть не намагаються розв'язати ці проблеми, а просто уникають їх, поринаючи у власний світ комп'ютерних ігор і віртуальної реальності, де вони відчують себе героями і не мають жодних проблем. Проте проблеми залишаються, і по мірі дорослішання діти будуть вимушені розв'язувати їх або занурюватися у власний світ усе глибше, тим самим загострюючи свої проблеми ще більше.

По-друге, надмірне захоплення комп'ютерними іграми може призвести до підвищення агресивності дітей. Комп'ютерні ігри переповнені всілякою нечестю: кіборгами, привидами, злісними злодіями. І в дітей, котрі, як здається, борються зі злом, з'являються садистські схильності. Несформована дитяча психіка ще не в силах подолати страшні образи, і діти починають боятися темряви, скаржаться на кошмари, не бажають залишатися наодинці.



Найбільша у світі асоціація психологів (АРА) дійшла висновку, що ігрове насильство провокує агресивні думки, агресивну поведінку, вибухи гніву серед дітей і підлітків. Насильницькі дії без наслідків навчають тому, що насилля є ефективним засобом розв'язання конфліктів [4, 23].

У свою чергу, психологічна та психіатрична практика засвідчує зростання й урізноманітнення відхилень у поведінці й емоційно-психічному здоров'ї дітей. Психологи і психіатри все частіше наголошують на тому, що сучасні діти стають дедалі «телеспрямованішими» і що це виявляється передусім у їхній жорстокості, ворожості, байдужості до людей, нечутливості до чужого болю [7]. Відзначається й така небезпека як збідніння емоцій дитини, оскільки гравець, якщо він прагне перемоги, повинен постійно приховувати свої почуття та залишатися холоднокривим [4, 22–23].

Але агресивні картинки неоднаково впливають на різних дітей і залишають у їхній свідомості неоднакові сліди. Кінцевий результат впливу залежить від багатьох чинників, зокрема вік дитини, ступінь сформованості («зрілості») її психіки, особливості соціального оточення, ступінь адаптованості дитини у групі однолітків. Екран деструктивно впливає і діє гіпноотично на особливо чутливих дітей, налаштованих саме на такий вплив, тобто на дітей, в яких свого часу не була сформована природна захисна реакція проти цього.

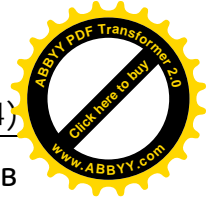
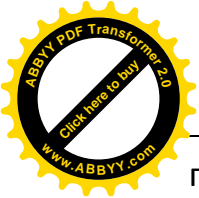
Цікавим є той факт, що в Китаї обмеження на комп'ютерні ігри були введені урядом. Це було зумовлене проведеними дослідженнями, які показали, що після години гри дитина втрачає всі ігрові навички, набуті до того часу; після трьох годин вона стає втомленою, а після п'яти годин починається психічне виснаження [9, 26].

По-третє, окрім психіки, страждає і фізичне здоров'я дітей. Школярі півдня практично без руху просиджують за шкільною партою, а іншу половину дня вони проводять за комп'ютерним столом. Від цього страждаю опорно-рухова система, зір, зростає ризик виникнення короткозорості. Діти сильно втомлюються від усіляких «стрілялок», «наздогонялок», у деяких з них навіть підскакує тиск [9].

По-четверте, стирання світу дитячої субкультури або окремих його компонентів. Дитяча субкультура – це особлива система дитячих уявлень про світ, цінності, моделі поведінки і спілкування зі своїми морально-правовими нормами, мовленнєвим апаратом, фольклорним надбанням та ігровим комплексом, своєрідна культура, що існує за власними специфічними й самобутніми законами, хоча й у полі загальної культури [1; 8].

Компонентами дитячої субкультури є: традиційні народні ігри (хороводи, рухливі ігри, змагання тощо); дитячий фольклор (лічилки, дражнилки, страшилки тощо); дитячий правовий кодекс (ознаки власності,





правила обміну, стягнення боргів, право старшинства й опікунське право в різних вікових групах тощо); дитячий гумор (анекдоти, розіграши, «підколки», сучасні «приколи», піддъовки однолітків і дорослих, пародії тощо); дитяча магія, забобони і міфологічна творчість (призивання сил природи для виконання бажання, фантастичні історії-небилиці); дитяча словотворчість (етимологія, мовні перевертиші, неологізми); дитяче філософствування (міркування про життя і смерть тощо); естетичні уявлення дітей (плетіння віночків і букетів, малюнки та ліплення, «секрети»); табування особистих імен у дитячих товариствах і наділення прізвиськами однолітків і дорослих; релігійні уявлення (дитячі молитви, обряди).

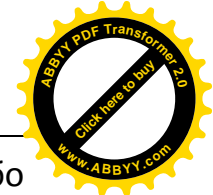
Останнім часом до компонентів сучасної дитячої субкультури також відносять дидактичні ігри (сфера їх застосування – навчальна діяльність, яка знаходиться в колі дитячої субкультури), світ дитячої моди, комп'ютерні ігри, мультимедійний простір, дитячі іграшки.

На жаль, деякі компоненти дитячої субкультури (хороводи, змагання, певні елементи дитячого фольклору тощо) поступово зникають через те, що діти не вміють і не бажають грати у звичайні ігри, зі звичайними іграшками. Їм значно простіше і цікавіше ввімкнути комп'ютер і зануритися у віртуальний світ. Проте саме у простих дитячих речах, іграх, іграшках і полягає специфіка дитинства, яке по мірі її зникнення втрачає свою самобутність.

Окрім цього, діти намагаються повторити в реальному житті те, що вони побачили на екрані. Так, коли на екранах почали демонструвати сюжети витончених убивств, криміналісти почали стикатися зі схожими випадками у своїй практиці. А після демонстрації фільмів зі сюжетами кіднепінгу почали реєструватися випадки викрадення старшими підлітками маленьких дітей з вимогами щодо їх викупу [7, 206]. Німецький журналіст Г. Зільбер влучно висловився з цього приводу: «Війни і терор, знущання й насильство, вуличні бійки і викрадення, захоплення літаків і вбивства – усі ці події, які стали реальністю для дорослих, перетворились на сюжети дитячих ігор» [2].

Завдяки різноманітним дитячим іграм (рольовим іграм, народним іграм, хороводам тощо) діти пізнають навколишній світ. Рольові ігри вчать дитину долати перешкоди, знаходити спільну мову з іншими людьми, взаємодіяти, поступатися. Гра – це своєрідна модель «великого» світу, і від того, як часто діти грають, залежить їхня поведінка в майбутньому житті.

У психотерапії існує розділ – «ігротерапія», що займається питаннями використання гри як сильної форми впливу на дитину і сприяє подоланню її психологічних і соціальних труднощів, які перешкоджають особистому й емоційному розвитку. Дитина, з якою з дитинства багато грають, швидше стає самостійною, оскільки з часом сама починає вигадувати собі заняття й ігри.



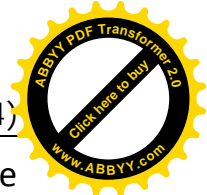
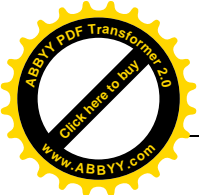
Однак зараз не бажають виявляти активність, вигадувати нові ігри або видозмінювати існуючі. Часто можна спостерігати ситуацію, коли збирається декілька родин з маленькими дітьми, і замість того, щоб побігати, погратися один з одним у звичайні дитячі ігри (хованки, піжмурки тощо) або з тваринами, діти сваряться через те, хто буде гратися за комп'ютером. На жаль, батьки теж це підтримують, адже, на їхню думку, дитина за комп'ютером рідко відволікається і з нею не може нічого поганого трапитися, а отже, в батьків є вільний час для своїх справ. Але нам здається, що за цим ховаються звичайні лінощі, егоїзм, небажання займатися власними дітьми і незацікавленість у їхньому подальшому розвитку.

На думку більшості психологів, для розвитку розумових здібностей дітей краще за комп'ютер підійдуть звичайний конструктор або пластилін (як варіант тісто або віск), які також розвивають дрібну моторику рук. У грі ініціатива повинна на 90% належати дитині і лише на 10% визначатися побудовою іграшки [9, 26]. Але, на жаль, в комп'ютерних іграх майже все вирішує машина, оскільки «навчальні» ігри та іграшки, які вміють говорити, співати, танцювати, указують дитині, що їй треба робити і на які кнопки тиснути. Проте саме цього треба уникати, бо дитина повинна сама вирішувати, як себе має «поводити» іграшка.

Шаради, кольорові ігри, піклування за тваринами й ляльками – усі ці ігри позитивно впливають на психіку дітей. Завдання на кмітливість є нешкідливими, але часто діти не можуть зупинитися і продовжують думати над розгадкою чергової таємниці, відволікаючись від уроків. Тому для цього потрібно вводити обмеження в часі. Проте від війн і «стрілялок» у віртуальному світі дитину необхідно обмежити повністю. Звісно, стратегія покращує логічне мислення, але лише в тому випадку, якщо вона впливає на дитячий мозок не довше години на день.

Важливо зазначити, що комп'ютер, разом із телебаченням, посилюють свій вплив в умовах урбанізації, коли зростає темп життя, і люди все більше віддаляються від природного середовища існування. Унаслідок цього сучасні міські діти майже позбавлені можливості самотійно організовувати свій вільний час поза домом, гратися в колективні дитячі ігри, відлучатися з друзями за межі свого двору, відвідувати разом з ними традиційні «заборонені» місця (наприклад, дахи будинків), переповідати в колі однолітків традиційні «страшилки» і переживати разом з іншими дітьми викликаний ними жах [5].

Нестача природної для дітей активності (ігрової) істотно збіднює їхнє емоційне життя, призводить до ранньої та односторонньої інтелектуалізації психіки. Втрата навичок колективної дитячої гри спричинює розвиток у дітей страхів і тривожності [7, 209].



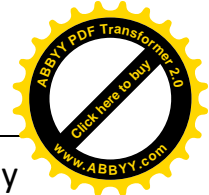
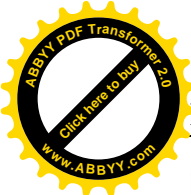
По-п'яте, віртуальний світ насичений інформацією, яка може негативно вплинути на формування особистості дитини (штучне «одорослення», рання сексуалізація дітей, наслідування дітьми асоціальної поведінки). Так, в Інтернеті можна зустріти безліч інформації (кримінального, еротичного характеру), яку дитина ще не готова сприймати і розуміти. Інформація подається як для дорослих: вона не вимагає навчання для розуміння її змісту; не розрізняє аудиторію, передаючи ту ж саму інформацію всім, незалежно від статі, віку, рівня підготовки тощо; швидко вводить дитину в дорослий світ, вільно розкриваючи будь-які теми дорослого життя (навіть злочинів, насилля, агресії), не обмежуючи зміст і не звертаючи уваги на духовні аспекти розвитку особистості. Сучасні діти не просуваються до дорослого життя, поступово відкриваючи його таємниці способами, які відповідають рівню їхнього розвитку та до яких вони готові, а занадто рано відкривають їх у готовому вигляді. Унаслідок цього, створюється комунікаційний контекст, який просуває ідеї про те, що дитинство не є ані бажаним, ані необхідним.

По-шосте, це відсутність позитивного морально-етичного впливу і, як наслідок, формування бездуховної особистості. Сучасні діти на запитання, кого вони вважають прикладом у житті, на кого хотіли б бути схожими, часто називають героїв їхніх улюблених фільмів, ігор, не замислюючись над тим, що ці герої своєю поведінкою завдають шкоди іншим людям, пропагують культ сили. Це призводить до того, що дівчата вважають значимими в житті сексуальність, розкутість, а не скромність і щиросердність; хлопчики вважають, що всього в житті можна досягти силою, а не розумом і працею. Отже, надмірна захопленість комп'ютером може спричинює підміну загальнолюдських цінностей іншими, розтиражованими екраном.

По-сьоме, виникнення залежності від комп'ютерних ігор (ігроманії), адиктивного синдрому (Інтернет-залежності). Дійсно, ігроманія – це хвороба, пов'язана з пристрастю до азартних ігор, у тому числі комп'ютерних. Комп'ютерні ігри стали частиною індустрії розваг, яка захопила велику кількість дітей. Дитину, яка має залежність від комп'ютерних ігор важко відірвати від гри, переключити на інші розваги, вона стає дуже замкненою, у неї звужується коло спілкування й інтересів, починаються психічні розлади. Як і безліч хвороб, ігроманія лікується важко і довго (медикаментозно, зі застосуванням психотерапії, аутотренінгів) – на це можуть піти роки, а в майбутньому можливі рецидиви.

Важливо зазначити, що в багатьох країнах світу комп'ютерні ігри перед тим, як потрапити в магазини, проходять сувору процедуру маркування залежно від віку користувачів (так, в Англії лише 2% комп'ютерних ігор отримують сертифікат «Дітям до 18»), в Україні їх





розповсюдження майже не регулюється через відсутність критеріїв відбору цієї продукції [3].

Тим не менш, комп'ютер зараз – це необхідність, він може стати помічником у роботі й навчанні. Але щоб зменшити негативний вплив комп'ютеру на дитину, батьки мають дотримуватися певних рекомендацій:

- вони не повинні купувати комп'ютер дитині в якості подарунка. Дитина повинна розуміти, що комп'ютер, у першу чергу, – це робочий пристрій, який використовується переважно батьками;

- потрібно приділяти дітям достатньо часу (ніякими правилами і методиками неможливо замінити живої участі у формуванні дитячої особистості, її душі), спілкуватися з ними, цікавитися їхнім життям, учити дітей спілкуватися з іншими людьми, оскільки важлива дитяча потреба спілкування має задовольнятися не за допомогою екрану, а у процесі живого спілкування з оточуючими людьми;

- необхідно знаходити цікаві для дітей захоплення, стимулювати їх до різноманітного проведення дозвілля, показати їм альтернативні способи проведення вільного часу;

- батьки мають обмежувати час перебування дитини з комп'ютером і стежити за змістом інформації, яку отримує дитина, і формувати здатність критично ставитися до інформації, вибірково її споживати, чинити опір небажаним інформаційним впливам;

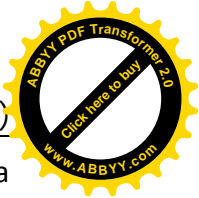
- необхідно прагнути якомога більше часу проводити не сидячи або лежачи, а виявляючи фізичну активність (бажано поза межами будинку, на свіжому повітрі).

**Висновки.** Отже, послаблення традиційних інститутів соціалізації та зменшення їхньої ролі в житті дітей, лібералізація сексуальних відносин і пропаганда насильства через комп'ютерні ігри, фільми, програми формують у дітей викривлену картину світу, що ґрунтується на хибних моральних цінностях і поведінкових установках. Унаслідок цього зростає агресивність дітей, погіршується їхнє фізичне й психічне здоров'я, не розвиваються комунікативні й соціальні навички, що, у свою чергу, може призвести до неспроможності дитини реалізувати себе в житті та підміни реального світу віртуальним.

Дане дослідження не вичерпує всіх аспектів проблеми. Перспективними можуть бути дослідження: впливу телебачення на дітей; надмірної інформатизації дитинства; вивчення сучасних іграшок та їхнього впливу; збереження дитинства.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Варяниця Л. Дитяча субкультура – важливий чинник соціалізації дитини / Л.Варяниця // Ціннісні пріоритети освіти у XXI столітті: орієнтири та напрямки сучасної освіти: II Міжнародна науково-практична конференція, 2-5 жовтня 2005: матер. конф. – Л. : ЛНПУ імені Тараса Шевченка, 2005. – Ч. 3. – С. 57–67.



2. Дети-преступники: Воры, убийцы, террористы, попрошайки / [подготовка текста Ю. Иванова]. – Минск : Литература, 1996. – 640 с.
3. Загарницька І. Інформатизоване суспільство: між прогресом та бездуховністю / І. Загарницька // Вісник Інституту розвитку дитини. Серія: Філософія, педагогіка, психологія: зб. наук. пр. – К. : Вид-во Нац. пед. ун-ту імені М. П. Драгоманова, 2009. – Вип. 6. – С. 14–20.
4. Комякова О. Вплив цивілізації на дитинство / О. Комякова // Науковий вісник. Серія «Філософія»: зб. наук. пр. – Х. : Харків. нац. пед. ун-т імені Г. С. Сковороди, 2006. – Вип. 20. – С. 21–24.
5. Осорина М. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых / М. Осорина. – СПб. : Питер, 1999. – 288 с.
6. Патцлафф Р. Застывший взгляд. Скрытое воздействие экрана на развитие ребенка / Р. Патцлафф, М. Глеклер // Детство в современном мире. Первые 7 лет и вся жизнь : Международная конференция, 21-26 июня 2009 г.: доклад конф. – Москва. – 9 с.
7. Петрунько О. Сучасна дитина у сфері впливу телебачення / О.Петрунько // Проблеми політичної психології та її роль у становленні громадянина Української держави: зб. наук. пр. – К. : Міленіум, 2007. – Вип. 5–6. – С. 203–211.
8. Печенко І. Соціалізація особистості у дошкільному дитинстві у просторі дитячої субкультури / І. Печенко // Вісник Черкаського університету. Серія «Педагогічні науки»: зб. наук. пр. – Черкаси : ЧНУ імені Богдана Хмельницького, 2007. – С. 84–90.
9. Полякова О. Вредная игрушка / О.Полякова // Арт-мозаика. – 2012. – № 13. – С. 26.

## РЕЗЮМЕ

**С. Є. Лупаренко.** Компьютер и ребенок: скрытые угрозы.

*В статье проанализированы скрытые угрозы, которые несет в себе компьютер (оторванность детей от реальной жизни и их невозможность реализовать себя; повышение агрессивности; вред физическому и психическому здоровью; стирание отдельных компонентов детской субкультуры; наличие в виртуальном мире информации, которая может негативно повлиять на формирование ребенка; отсутствие положительного нравственно-этического влияния, формирование бездуховной личности; возникновение зависимости от компьютерных игр, Интернет-зависимости). Определены рекомендации для родителей по организации работы детей с компьютером.*

**Ключевые слова:** ребенок, компьютер, угроза, здоровье, развитие, игры, рекомендации.

## SUMMARY

**S. Luparenko.** Computer and child: hidden threatens.

*The hidden threats which a computer may pose have been characterized in this article. They are: children's detachment from real life and their impossibility to realize themselves; increased aggressiveness; damage to physical and psychological health; availability of the information in virtual world which can influence child development negatively; lack of positive moral-ethic influence, forming a spiritless person; appearance of dependence on computer games, Internet-addiction. The recommendations for parents on organizing their children's work on computer have been given.*

**Key words:** child, computer, threat, health, development, games, recommendations.