

3. Миколаєнко А. Професійна орієнтація та професійне самовизначення учнів загальноосвітніх навчальних закладів. *Рідна школа*. 2021. № 11. С. 66–70.

4. Лозовецька В. Методологічні підходи до визначення форм підтримки особистості у професійному самовизначенні. *Науковий вісник Інституту професійно-технічної освіти НАПН України. Професійна педагогіка*. 2017. № 3. С. 11–18.

5. Музика О. Взаємозв'язок психологічного добробуту і професійної самоефективності старшокласників та студентів в умовах війни. URL: <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2024.2.7>

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-502-3-81>

Ларченко Н. Р.,

студент-магістрант

Закладу вищої освіти

«Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна»

м. Київ, Україна

Маслянікова І. В.,

кандидат психологічних наук, доцент,

завідувач кафедри соціальної роботи та педагогіки

Закладу вищої освіти

«Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна»

м. Київ, Україна

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК НОВИЙ ТЕРАПЕВТИЧНИЙ ІНСТРУМЕНТ В РОБОТІ З ДІТЬМИ

Сучасний світ стрімко змінюється під впливом цифрових технологій, і особливо це стосується дітей, для яких комп'ютерні ігри стали не лише розвагою, а й важливою частиною розвитку та соціалізації. Водночас психологи та педагоги все частіше звертають увагу на потенціал відеоігор як інструменту для дослідження психічних особливостей дітей. Одним із таких перспективних напрямів є використання комп'ютерних ігор для вивчення темпераменту та характеру, що може допомогти у діагностиці, корекції поведінки та навіть терапії.

Одними з найбільш популярних серед дітей ігор є Minecraft та Roblox – інтерактивні платформи, що дозволяють гравцям самостійно будувати світи, взаємодіяти з іншими користувачами та проявляти власну креативність. У цих іграх можна спостерігати різні стилі

поведінки: одні діти схильні до стратегічного мислення і планування, інші віддають перевагу соціальній взаємодії, а хтось проявляє лідерські якості або, навпаки, уникає комунікації. Така ігрова активність може відображати природні особливості темпераменту та характеру дитини, що відкриває нові можливості для психологічного аналізу.

Окрім дослідницького аспекту, комп'ютерні ігри також можуть виступати як засіб психологічної корекції. Метод ігротерапії, що традиційно застосовується у практичній психології, сьогодні може бути адаптований до цифрових форматів. За допомогою спеціально підібраних ігрових сценаріїв у Minecraft та Roblox можна розвивати в дітей навички самоконтролю, комунікації, управління емоціями та навіть подолання страхів і тривожності [3].

Поведінка дитини у грі може відображати її темперамент та особистісні риси. Дослідження показують, що [2, с. 26]:

- Сангвініки (активні, доброзичливі) в іграх часто займаються соціальною взаємодією, створюють коаліції, допомагають іншим гравцям.

- Холерики (імпульсивні, енергійні) можуть демонструвати агресивну або конкурентну поведінку, швидко приймати рішення, шукати екшен-елементи в грі.

- Флегматики (врівноважені, методичні) віддають перевагу повільним, стратегічним іграм, будівництву, крафту (наприклад, створення складних структур у Minecraft).

- Меланхоліки (чутливі, емоційні) можуть уникати змагальних моментів, надавати перевагу творчим або сюжетним іграм.

У таких іграх, як Minecraft, можна спостерігати особливості мислення та соціальної взаємодії. Діти, які будують складні архітектурні об'єкти, мають розвинене стратегічне та просторове мислення. Ті, хто більше займається дослідженням світу гри, можуть мати високу пізнавальну активність. Соціальна поведінка в Roblox, де можна створювати ігрові кімнати та взаємодіяти з іншими, відображає комунікативні навички та рівень соціальної адаптації. Таким чином, аналіз поведінки в грі може слугувати інструментом для діагностики темпераменту та характеру дитини [3].

Гра є ключовим елементом розвитку дитини, сприяючи формуванню когнітивних, емоційних і соціальних навичок. Традиційні ігри, такі як рольові, рухливі та настільні, допомагають дітям засвоювати соціальні норми, контролювати емоції та розвивати стратегічне мислення.

Сучасні цифрові ігри, зокрема Minecraft і Roblox, також виконують важливу роль у психологічному розвитку. Minecraft стимулює креативне та просторове мислення, дозволяючи дітям будувати та вирішувати завдання, а Roblox сприяє соціалізації та навчанню через створення власних ігор.

Комп'ютерні ігри можуть використовуватися в ігротерапії, оскільки допомагають дітям розвивати навички комунікації, подолання тривожності та аналізу поведінкових реакцій у віртуальному середовищі. Це відкриває нові можливості для психологічних досліджень характеру та темпераменту.

Minecraft сприяє розвитку креативного мислення та навичок планування. Темперамент гравців проявляється у стилі гри: сангвініки експериментують, холерики будують швидко, меланхоліки зосереджуються на деталях, а флегматики діють методично.

Roblox надає можливості для взаємодії, моделюючи соціальні сценарії. Гравці демонструють лідерські якості, рівень емпатії та комунікативні здібності. Взаємодія у спільнотах відображає особливості характеру та схильність до кооперації чи конкуренції [4].

Аналіз поведінки гравців дозволяє виокремити типові стратегії: дослідники (інтроверти, аналітики), будівельники (креативні особистості), лідери (екстраверти, ініціативні), спостерігачі (обережні, схильні до аналізу). Це допомагає визначити психологічні особливості дитини та її темперамент.

Ігрова терапія традиційно застосовується у психологічній практиці для роботи з дітьми, оскільки гра є природним способом вираження емоцій та комунікації. Комп'ютерні ігри стали новим інструментом у цій сфері, адже вони дозволяють моделювати різні життєві ситуації, розвивати когнітивні навички та покращувати емоційний стан дітей.

Minecraft і Roblox можна використовувати для корекції поведінкових розладів, зокрема для роботи з дітьми, які мають синдром дефіциту уваги і гіперактивності (СДУГ), тривожні стани або труднощі у соціальній взаємодії. Наприклад, у Minecraft діти вчать планувати, терпінню та самостійності, а у Roblox — ефективній комунікації та командній роботі [1].

Психологи застосовують ігрові сценарії для аналізу реакцій дитини у різних ситуаціях: як вона долає труднощі, спілкується з іншими, вирішує конфлікти. Це дає змогу не лише оцінювати психологічний стан, а й коригувати проблемні моменти через спеціально розроблені ігрові завдання.

Переваги ігротерапії [4]:

- Розвиток когнітивних навичок – Minecraft сприяє розвитку просторового мислення, креативності, стратегічного планування, тоді як Roblox допомагає формувати навички соціальної взаємодії.

- Емоційна регуляція – діти вчать контролювати свої емоції в ігровому середовищі, що сприяє зниженню рівня тривожності та підвищенню впевненості в собі.

- Доступність та зацікавленість – більшість дітей легко залучаються до комп'ютерних ігор, що робить цей метод ефективним навіть для тих, хто уникає традиційних терапевтичних підходів.

Попри значний терапевтичний потенціал, використання комп'ютерних ігор у психологічній практиці має певні ризики. Один із ключових викликів – формування ігрової залежності. Надмірне захоплення іграми може призводити до зниження інтересу до інших видів діяльності, проблем з навчанням і соціальною адаптацією. Діти, які проводять багато часу в грі, можуть відчувати складнощі з регулюванням емоцій у реальному житті, оскільки ігрове середовище дозволяє швидко отримувати винагороду за виконання завдань, чого часто не вистачає в реальних соціальних ситуаціях.

Ще одним ризиком є соціальна ізоляція. Хоча Roblox і Minecraft містять елементи онлайн-взаємодії, вони не завжди сприяють розвитку навичок живого спілкування. Діти можуть замінювати реальну комунікацію віртуальною, що може ускладнювати побудову міжособистісних стосунків поза грою [3].

Дослідження підтвердило, що комп'ютерні ігри можуть бути ефективним інструментом для аналізу характеру та темпераменту дітей, а також використовуватися у психологічній корекції. Minecraft допомагає досліджувати креативне мислення, стратегічне планування та емоційну регуляцію, а Roblox – особливості соціальної взаємодії, комунікативні навички та рівень адаптації в групі.

Подальші дослідження можуть зосереджуватися на розробці спеціалізованих методик оцінки психологічних характеристик через комп'ютерні ігри, а також на створенні терапевтичних програм, що використовують їх як інструмент розвитку дітей.

Список використаних джерел:

1. Вплив комп'ютерних ігор на психіку дитини: аналіз та рекомендації. URL: https://psychologist.com.ua/vpliv-kompyuternix-igor-na-psixiku-ditini-analiz-ta-rekomendatsii/?utm_source=chatgpt.com
2. Денисюк С. Г. Комунікологія : навчальний посібник. Вінниця : ВНТУ, 2015. 102 с.
3. Психологічне консультування українських дітей з Minecraft. URL: https://healgameukraine.click/psychologichne-konsultuvannya-ukrayinskyh-ditej-v-minecraft/?utm_source=chatgpt.com
4. Терапія нового покоління або як онлайн-ігри допомагають лікувати. URL: https://www.imena.ua/blog/online-games-help-treat-mental-illness/?utm_source=chatgpt.com