

2. Кошель В.І., Сав'юк Г.П., Дзундза Б.С. Основи охорони праці. Практичні заняття: навчально-методичний посібник. ІваноФранківськ : НАІР, 2014. 151 с.

3. Титаренко В. М. Основи виробничої безпеки у майстернях. Полтава : ПНПУ імені В.Г. Короленка, 2022. 296 с.

ПРЕВЕНТИВНІ ЗАХОДИ ЩОДО ОНЛАЙН-БЕЗПЕКИ ВІДЕОІГОР: ЯК ЗАХИСТИТИ ДІТЕЙ ВІД НЕГАТИВНОГО ВПЛИВУ ІНТЕРНЕТУ ПІД ЧАС ГРИ.

Стеценко Н.М.

Ліцей № 6 "Лідер" Полтавської міської ради

***Анотація.** У даній статті розглядається проблема онлайн-безпеки під час гри в відеоігри та запропоновані превентивні заходи для попередження негативних наслідків від їх використання. Автори статті наголошують на тому, що відеоігри можуть мати певні негативні наслідки на психічне та фізичне здоров'я користувачів, тому важливо вживати певні заходи безпеки для захисту себе та своїх даних в мережі.*

Ключові слова: онлайн-безпека, відеоігри, учні, школа.

Наукові дослідження з даної теми є актуальним напрямком досліджень в галузі психології, педагогіки, соціології та інших наукових дисциплін, які вивчають вплив відеоігор на дітей та роль батьків у регулюванні їх використання. Багато досліджень показують, що відеоігри можуть мати різноманітний вплив на розвиток дітей, включаючи когнітивний, емоційний та соціальний розвиток.

Комп'ютерні розваги стали важливою частиною сучасної культури, і їх популярність продовжує зростати, з ростом доступності, багато дітей

використовують їх як засіб розваги та відпочинку. Серед дітей молодшого шкільного віку популярні різні жанри, такі як відеоігри про пригоди, гонки, спорт, рольові ігри, стратегії тощо. Залежно від вікових можливостей та вподобань дітей, вони можуть вибирати різні типи відеоігрових діянь.

Згідно з даними Всесвітньої асоціації ринку розваг (Entertainment Software Association, ESA), в США 68% дорослих грають у відеоігри, а серед дітей від 2 до 17 років - 90% грають, а серед дітей молодшого шкільного віку (6-11 років) цей показник становить більше 80%. Інше дослідження, проведене в Європі, показало, що приблизно 50% дітей віком 6-9 років грають у відеоігри принаймні кілька разів на тиждень.

Дослідження вказують на різні впливи електронних розваг на поведінку та здоров'я дітей та підлітків. Зокрема, звіти про від'ємний вплив відеоігор на фізичне здоров'я, як затримка рухової активності, а також на психічне здоров'я, таке як збільшення агресивної поведінки, зниження академічних досягнень, здоров'я сну. Багато досліджень вивчають зв'язок між насильством та відеоіграми. Деякі вказують на те, що відеоігри, особливо ті, що містять елементи насильства, можуть мати вплив на збільшення агресивної поведінки та зниження емоційної регуляції у дітей та підлітків. Деякі дослідження – на можливі негативні аспекти, такі як збільшений ризик розвитку залежності від відеоігор, вплив на фізичне здоров'я (наприклад, сидячий спосіб життя), зниження академічної продуктивності, виклик агресивної поведінки, вплив на сон, експозиція до віково непридатного контенту та проблеми з кібербулінгом.

Вплив відеоігрових діянь на дітей молодшого шкільного віку є предметом досліджень і обговорень серед науковців та батьків.

Важливо, щоб батьки були активно включені в контроль та регулювання використання відеоігор своїми дітьми. Це може включати встановлення обмежень на час гри, контроль за вмістом відеоігор, спілкування з дітьми про правила безпечного використання відеоігор та виховання медійної грамотності. Батьки також відіграють активну роль в виборі відеоігор, які відповідають віковому рівню та розвитковим потребам їх дітей.

Освітні установи, такі як школи, також відіграють важливу роль у наданні освіти щодо відеоігор для учнів початкової школи. Це включає проведення виховних заходів, які навчають дітей критично мислити про відеоігри, розуміти їх вплив на здоров'я та поведінку, а також використовувати їх в безпечний спосіб. Освітні установи сприяють розвитку навичок медійної грамотності, які допомагають дітям розрізняти між реальним життям та віртуальним світом відеоігор.

Граючись в комп'ютерні розваги, діти можуть зіткнутися з різними ризиками в Інтернеті, такими як контент не відповідного віку, небажані контакти з незнайомцями, шахрайства, віруси тощо. Велика кількість часу, проведеного перед екранами, впливає на фізичне, психічне здоров'я та соціальний розвиток дітей, зокрема на їхні навички спілкування, співпраці, розвитку емоційної інтелігенції тощо. Відеоігри викликають різні емоції, включаючи радість, захоплення, роздратування, стрес тощо. Батьки повинні навчити дітей впізнавати потенційні загрози та встановлювати правила безпеки в Інтернеті при грі, регулювати свої емоції під час гри, розуміти різні аспекти віртуального світу; встановлювати обмеження часу гри, забезпечувати регулярні перерви, а також сприяти активному способу життя дитини за межами відеоігор; можуть активно взаємодіяти з дітьми під час гри, сприяти формуванню позитивних соціальних навичок та вчити дітей бути етичними гравцями в онлайн-середовищі.

Практичні поради для батьків, як навчити учнів початкової школи грати в відеоігри безпечно:

1. Встановіть обмеження часу гри. Визначте дозволений час гри для своєї дитини і дотримуйтесь цього правила. Погоджуйтеся на встановлення часових меж, наприклад, годину на день або певну кількість годин на тиждень.

2. Встановіть правила використання інтернету. Багато відеоігор мають режими онлайн-гри, де діти можуть взаємодіяти з іншими гравцями. Поговоріть зі своєю дитиною про безпеку в інтернеті, зокрема про небезпеки, пов'язані зі

спілкуванням з незнайомцями, розміщенням особистої інформації та відповідальним використанням веб-ресурсів під час гри.

3. Перевіряйте вміст відеоігор. Перед тим як дозволити грати дитині в нову гру, вивчіть її вміст. Переконайтеся, що вона відповідає віковим можливостям вашої дитини і не містить насильства, сексуальних елементів або неприйнятних матеріалів.

4. Забезпечте збалансований підхід до гри. Важливо, щоб ваша дитина знала, що відеоігри - це одне з багатьох занять, і вона повинна мати різноманітність в своєму розумовому, фізичному та соціальному розвитку. Переконайтеся, що ваша дитина також проводить час на вулиці, займається спортом, зустрічається з друзями та виконує свої шкільні обов'язки.

5. Розмовляйте з дитиною про етику гри. Поясніть ваші очікування стосовно етики гри, такі як взаємодія з іншими гравцями, використання образів та мовлення в грі, а також повага до правил та норм спілкування в онлайн-іграх.

6. Переконайтеся, що відеоігри, які діти грають, відповідають їх віковій категорії. Багато відеоігор мають вікові рейтинги, такі як E (для всіх вікових категорій), E10+ (для дітей від 10 років і старших), T (підлітки від 13 років і старші), M (для осіб від 17 років і старших), тощо. Вибираючи відеоігри, переконайтеся, що вони відповідають віку та зрілості вашої дитини.

7. Грати разом з дітьми: Спільна гра з дітьми може бути веселою та освітньою активністю. Грайте разом з дітьми, діліться їхнім досвідом та спостереженнями, обговорюйте можливі ризики та правила безпеки під час гри.

Деякі дослідження вказують на позитивний вплив відеоігор на розвиток критичного мислення, когнітивних навичок та проблемного вирішення, покращення візуально-просторового мислення, розвиток реакційних здібностей та креативності. Деякі відеоігри також можуть сприяти соціальному взаємодії та співпраці, коли діти грають разом з друзями або родичами.

Граючись в відеоігри, учні можуть розвивати критичне мислення, проблемне вирішення та розуміння складних концепцій. Батьки сприяють

цьому процесу, активно обговорюючи гру з дітьми, ставлячи запитання та спонукаючи їх до роздумів.

Відеоігри можуть вплинути на формування цінностей у дітей, таких як справедливість, толерантність, екологічна свідомість тощо. Батьки використовують гру як можливість для виховання цінностей, обговорюючи етичні ділеми в грі та розмірковуючи про вплив дій героїв на віртуальний світ та його мешканців.

Відеоігрові діяння можуть стати можливістю для батьків та дітей проводити час разом, спілкуватися та взаємодіяти в онлайн-середовищі. Вона може сприяти підтримці сімейних зв'язків та спільного відпочинку.

Загалом, дана тема є важливою, оскільки дозволяє батькам зрозуміти вплив відеоігор на дітей та навчити їх грати в них відповідально, безпечно та з користю для їхнього фізичного, соціального, емоційного та розвитку критичного мислення. Дослідження підкреслюють важливу роль батьків у регулюванні використання відеоігор дітьми. Батьки можуть бути активними учасниками в навчанні дітей грати в відеоігри безпечно, встановлювати межі використання, контролювати зміст ігор та сприяти розвитку навичок медіаграмотності у своїх дітей.

Список використаних джерел

1. Загола Т. М. Теоретичні підходи до дослідження співвідношення понять «міжнародна безпека», «колективна безпека» та «глобальна безпека». *Вісник Херсонського національного технічного університету*. 2023. № 4(83). С. 133–137. URL: <https://doi.org/10.35546/kntu2078-4481.2022.4.18> (дата звернення: 17.04.2023).

2. Мельник-Мостепан І. "Всі ми діти бурштину, діти гаджетів". *Дзвін*. 2020. № 9 (911), верес. С. 9–16.

3. Інформаційна безпека : thesis / А. В. Булашенко та ін. 2010. URL: <http://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/21090> (дата звернення: 17.04.2023).