

суспільства. Всупереч поширеному переконанню, що обдарованість сама може пробити собі дорогу, наукові дослідження показують протилежну картину. Обдаровані студенти в своєму розвитку схильні до особливого ризику. Одним з джерел цього ризику є труднощі контактів з однолітками, властиві особливо виключно обдарованим студентам. За даними досліджень, існує рівень «соціально оптимального інтелекту», приблизно відповідного коефіцієнту інтелектуальності (КІ) в 125 – 155 балів і забезпечує його власникові хороші здібності до розуміння людей і ситуацій і, як наслідок, до спілкування з однолітками. При меншому рівні КІ дитині, підлітку, та й дорослому гірше вдається розуміти ситуацію і будувати свою поведінку найбільш адекватним чином. Однак і при більш високому інтелекті спілкування може різко порушуватися. Справа в тому, що особистість з такими високими інтелектуальними здібностями дуже далеко відривається від однолітків (на 3 – 4 роки розумового розвитку і більш), у неї виникають особливі інтереси, в результаті вона виявляється в ізоляції від своєї групи, часто піддається глузуванням і гонінням.

Додатковою проблемою є так звана «дисинхронія розвитку», властива багатьом обдарованим студентам, на що особливу увагу звернув французький фахівець Ж-Ш. Терасс'є. Дисинхронія полягає в тому, що при випереджальному розвитку окремих функцій, обдаровані люди в інших відносинах не відрізняються від своїх ровесників або навіть іноді поступаються їм. Так, П.Торанс повідомляє драматичні цифри, згідно з якими 30% студенти, які відраховуються з шкіл та університетів за неуспішність, складають обдаровані. Одним з найбільш відомих прикладів є А. Ейнштейн, в 15 років виключений з гімназії.

Робота з обдарованими студентами виступає одним з варіантів конкретної реалізації права особистості на індивідуальність. Адже, згідно українського та міжнародного законодавства обдаровані студенти входять до категорії, яка позначається терміном «студент з особливими потребами», який акцентує увагу на необхідності забезпечення додаткової підтримки осіб цієї категорії».

*Миронюк О. О.  
канд. іст. наук Фарина А. С.  
Луцький педагогічний коледж*

### **«ГЕЙМЕРСТВО» ЯК ПЛАТФОРМА ПСЕВДОМОРАЛІ**

Масштабний розвиток цього явища негативно впливає на моральний і психічний стан захоплених азартними іграми. Особливу небезпеку ігроманія несе молодому поколінню. Незалежні дослідження показали, що 55% дітей більшу частину вільного часу дивляться телевізор, 33% - грають в комп'ютерні ігри. 38% молоді використовують комп'ютер не для роботи чи навчання, 11% використовують його виключно як ігрову приставку. Через екран телевізора,

комп'ютера, мобільного телефону зростає агресія, формується «бандитська» мораль, відбувається маргіналізація суспільства.

В активних геймерів відзначається неадекватність поведінки, відсутність контролю за часом, бажання збільшити час гри («дозу»), постійна роздратованість, агресивність, виникають проблеми у стосунках з оточуючими (батьками, співробітниками, друзями). Надмірне захоплення комп'ютером порушує фізичне здоров'я, «забирає» сон, розвивається надмірна вага. До ознак ігроманії відносяться сухість очей, запори, відсутність апетиту, неохайність. При цьому соціально-активна, домашня та професійна діяльність відходять на другий план, поступаючись грі. Серйозне втягування у гру відбувається за кілька тижнів, а іноді годин. Всесвітня організація охорони здоров'я офіційно визнала ігроманію хворобою XXI століття. 1,5% (для України – це більше півтора мільйони осіб) посправжньому хворіють грою. За статистикою, близько 75 % гравців – це студенти і школярі.

Які ж причини того, що дитина стає ігроманом? Перш за все, це відсутність обмеження в часі проведення за іграми. Це або повна свобода дій, або діти говорять ніби виконують уроки, а насправді грають в комп'ютерні ігри. По-друге, це недостатнє приділення уваги і теплих стосунків в сім'ї. Відсутність уваги, тепла та спільного проведення часу спонукають дитину шукати це у віртуальних ігрових світах

Третьою причиною є те, що у дитини немає альтернативи, немає інших серйозних захоплень та уподобань, хобі, позакласної гурткової зайнятості. Четвертим є невміння дитини знаходити друзів, некомунікабельність, невпевненість у собі.

Також батьки іноді висувають занадто високі вимоги до успішності свого чада, знижують відчуття значимості в реальному світі, забувають оцінити успіхи дитини. Пам'ятайте, у кожної дитини свої можливості. Адже з однієї сторони комп'ютер дозволяє дітям відкривати світ, пізнавати нове, переглядати фільми, писати реферати, знаходити друзів — це все добре. Але залежність з'являється тоді, коли всі ці пізнавальні корисні можливості відкидаються, а комп'ютер використовується лише як засіб отримання задоволення від гри. Дитина не в змозі встановити межі проведення часу за комп'ютером, тому дорослий має допомогти їй в цьому. Приділяти дітям більше уваги та опіки. Та якщо це вже сталося, то не шукайте винних, а шукайте способи подолання цієї хвороби, зробивши відповідні висновки.

Ігроманія - хвороба, визнана справжнім бичем 21-го століття. Може, це й звучить трохи дивно, але її часто порівнюють з наркотичною залежністю. Однак якщо остання завдає фізичної шкоди організму людини, часто забирає його живцем, то ігроманія - хвороба, яка діє більш мистецьки. Вона пробирається до нас в психіку під милим приводом проведення дозвілля за улюбленою комп'ютерною грою. Але незабаром перетворюється на справжню напасть. Вона забирає весь ваш вільний час, не дає ні їсти, ні спати, вимагаючи лише одного - покинути цей світ і знову занурюватися у віртуальні сфери гри. Історія знає

випадки, коли геймери вмирили від фізичного виснаження або поповнювали ряди психлікарень, оскільки вже не могли провести грань між реальністю і віртуальним світом. Як би не відхрещувалися від неї геймери, але ігроманія - хвороба, лікування якої проходить не менш складно, як і лікування наркоманів. Тяга у тих і інших за своєю силою приблизно рівна.

Будь-яку хворобу легше попередити, аніжвилікувати. Профілактика ігроманії повинна проводитися як на державному рівні, так і в сім'ях. Важливо вже сьогодні максимум уваги приділяти дітям, дозувати їхній час, проведений біля комп'ютера, насичувати їх вільний час спортивними і культурними заходами, проводити роз'яснювальні бесіди з ранніх років. Та якщо виявляється, що в сім'ї є гравець, котрий регулярно просяджує гроші на ігрових автоматах – не чекайте, коли великий грошовий борг штовхне його на нерозсудливі вчинки! Заходи вживати необхідно відразу при виявленні проблеми.

Аби позбавитися залежності, людина має сама усвідомити, що в неї з цим проблема. Однак тут дещо простіше дорослим, які вже мають життєвські опори, такі як сім'я чи робота... Перше правило лікування ігроманії – це визнання хворим своєї залежності. Як тільки він її усвідомлює і повністю відмовиться від гри, він стане на шлях одужання. Зрозуміло, що це непросто. І потрібно утримання від гри, причому не тимчасове, а повне. Складніше з підлітками. Передусім, їхньою опорою мають бути батьки, які, на жаль, нині приділяють мало уваги своїм чадам і не помічають проблем. Зусилля дорослих нерідко спрямовані на заробляння грошей, а часу на спілкування з дитиною майже не залишається.

Можемо висновувати: під сучасну пору ігроманія та лудоманія перетворюється в явище світового масштабу. Спільнота має шанси втратити ціле покоління від негативного впливу на моральний і психічний стан захоплених азартними іграми.

*Никонович Є.В.*

*канд. іст. наук, доц. Гончарова О. С.*

*Харківський національний педагогічний університет ім. Г. С. Сковороди*

### **ПАТРОНУВАННЯ ДІТЕЙ В УСРР ЯК ШЛЯХ ПОДОЛАННЯ ДИТЯЧОЇ БЕЗПРИТУЛЬНОСТІ (1920-ТІ – ПЕРША ПОЛОВИНА 1930-Х РОКІВ)**

Економічна політика та тяжке фінансове становище держави з літа 1921р. привели до необхідності закриття багатьох дитячих будинків. Програма соціального виховання була значно скорочена і самим життям було поставлено питання про залучення громадськості для боротьби з безпритульністю, і особливо щодо влаштування дітей до родин. Вперше форма родинного патронату була застосована до дітей з голодуючих губерній. Патрунування – це