

УДК 159.9  
МРНТИ 15.31

DOI: <https://doi.org/10.37788/2022-4/50-55>

Е.М. Раклова<sup>1\*</sup>, С.Х. Апаева<sup>2</sup>, А.Т. Ташимова<sup>3</sup>, А.Б. Уайканова<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Инновационный Евразийский университет, Казахстан

<sup>2</sup>Кыргызский национальный университет им. Ж. Баласагына, Кыргызстан

<sup>3</sup>Павлодарский медицинский высший колледж, Казахстан

\*(e-mail:katie777@mail.ru)

### **Влияние игровой компьютерной деятельности на эмоционально-поведенческую сферу детей младшего школьного возраста**

#### **Аннотация**

*Основная проблема:* в век компьютерных технологий компьютер является неотъемлемой частью жизни. Развитие и становление современной теории игры находится в русле социально-педагогических изменений, происходящих в образовании и воспитании человека на различных этапах развития человеческого общества. Известно, что отношение ребенка к окружающему миру складывается под влиянием оценок взрослых и их эмоционально-выразительного отношения к событиям, явлениям, людям. Актуальность выбора темы определяется увеличением ПК на одного человека, увеличением числа школьников, которые увлекаются компьютерными играми, негативного воздействия на психоэмоциональную сферу школьника.

*Цель:* определить позитивное и негативное влияние компьютерных игр на эмоциональное состояние и поведение школьника и разработать рекомендации по безопасному использованию компьютерных игр младшим школьником.

*Методы:* анкета для родителей «Оценка эмоционально-поведенческой сферы детей дошкольного возраста» В.В. Ткачева; проективная методика Коха «Рисунок дерева» для оценки эмоциональной стабильности и уровня психосоциальной адаптации; проективный тест тревожности Р. Тэммл, М. Дорки, В. Амен, который помогает определить общий уровень тревожности; для диагностики агрессивности рисуночная методика «Несуществующее животное».

*Результаты и их значимость:* на основании результатов исследования учащиеся, родители и классный руководитель смогут оценивать полезность компьютерных игр, выбирать игры, которые развивают мышление, логику, усидчивость, выполнять гимнастику для мышц и глаз, следить за временем, проведенным у компьютера, рассказывать о необходимости соблюдения правил безопасного поведения за компьютером своим близким, знакомым. Результаты исследования, помимо теоретической значимости, имеют и практическую значимость, заключающуюся в повышении эффективности изучения дисциплины посредством учета индивидуальных особенностей детей младшего школьного возраста. Предложенные автором рекомендации будут способствовать безопасному использованию компьютерных игр младшим школьником.

*Ключевые слова:* эмоционально-поведенческая сфера детей, компьютерные технологии, теории игры.

#### **Введение**

В наше время компьютер глубоко вошёл в нашу жизнь, и существование без этой умной машины сложно себе представить. Компьютер дал нам большие возможности: подготовка к урокам, общение через сайты, хранение информации, развлечения в виде компьютерных игр.

Современные дети проводят много времени за компьютером, в основном, играя в компьютерные игры. Существует много мнений о том, что компьютерные игры оказывают влияние на детей, в том числе и отрицательное.

Отношение взрослого, его пример во многом определяют развитие потребностей ребенка, его ценностные ориентации, его стремления и желания, а также умения откликаться на положение окружающих людей, сопереживать им. И это определяет содержание его внутреннего мира и содержание игровой деятельности. Велико влияние компьютерной игры на чувства детей.

Цель статьи – определить позитивное и негативное влияние компьютерных игр на эмоциональное состояние и поведение школьника и разработать рекомендации по безопасному использованию компьютерных игр младшим школьником.

Объектом исследования является эмоционально-поведенческая сфера младшего школьника. Предметом исследования является влияние игровой компьютерной деятельности на эмоционально-поведенческую сферу детей младшего школьного возраста.

Выдвигаемая нами гипотеза заключается в том, что влияние компьютерных игр на общую тревожность подростка зависит от вида игр и количества времени, затраченного на игру. Игровая деятельность приносит больше вреда, чем пользы.

### Материалы и методы

Для решения поставленных задач и проверки выдвинутой гипотезы использованы следующие методы исследования:

1. Теоретические методы: анализ психолого-педагогической литературы.

2. Эмпирические методы:

- анкета для родителей «Оценка эмоционально-поведенческой сферы детей дошкольного возраста» В.В. Ткачева;
- проективная методика Коха «Рисунок дерево» для оценки эмоциональной стабильности и уровня психосоциальной адаптации;
- проективный тест тревожности Р.Тэммл, М.Дорки, В.Амен, который помогает определить общий уровень тревожности;
- для диагностики агрессивности использовалась рисуночная методика «Несуществующее животное».

### Результаты

Интернет-зависимость – это расстройство в психике, сопровождающееся большим количеством поведенческих проблем и в общем заключающееся в неспособности человека вовремя выйти из сети, а также в постоянном присутствии навязчивого желания туда войти, то есть зависимость от интернета является одной из серьезных проблем, которая способствует ухудшению школьной успеваемости, нарушений отношений внутри семьи и в макросоциуме.

Впервые феномен Интернет-зависимости был исследован американскими учеными: клинический психолог Kimberly Young и психиатр Ivan Goldberg в 1994 г. Ими был разработан специальный опросник по изучению Интернет поведения. Данный опрос был размещен на Интернет-сайте и был заполнен «онлайн». Так были собраны данные по изучению поведения в сети Интернет, выявлена проблема Интернет-зависимости. По итогам проведенного опроса в 1996 г. I. Goldberg предложил термин «Интернет-зависимость», который означал непреодолимое желание пользоваться Интернетом, что приводит к негативным последствиям в общении, работе, учебе и других сторонах реальной жизни человека.

Затем возникло много наименований для описания проблемы увлечения Интернетом: Интернет-зависимость, нетаголизм, Интернет-поведенческая аддикция, виртуальная аддикция, Интернет аддикция – Internet Addiction, патологическое использование Интернета – Pathological Internet Use. Большую популярность получил термин Интернет-аддикция («Интернет-зависимость»). А.Ю. Егоров, систематизируя новые виды зависимого поведения, Интернет-аддикцию относит к выделяемым им «технологическим аддикциям».

А.Е. Войскунский и Y. Varach отметили, что у Интернет-зависимости могут быть различные последствия, такие как отчуждение и чувство одиночества, уход от рабочих обязанностей, уход в себя, отказ от реального общения, нарушения связи с внешним миром. То есть виртуальное общение стало заменять реальное, что приводит к тому, что человек уходит от реальности и закрывается. Это, безусловно, сказывается негативно на всех сферах его жизни.

Обобщив различные проявления, которые характерны для зависимых людей, следует отметить, что младшие школьники не могут контролировать время, проведенное в сети, не могут оторваться от сети, заставить себя учиться или работать по дому; забывают о питании, не реагируют на критику родителей, отдаляются от реального общения. То есть происходит уход от реальности в выдуманный мир виртуальной реальности. Это в итоге негативно сказывается на всех сферах деятельности школьника: учебе, общении с близкими и друзьями, в работе и помощи по дому.

Влияние игровой деятельности на неокрепшую психику младших школьников очень велико. У детей в этом возрасте, помимо психики, плохо развито чувство самоконтроля. Если ребенку не запретить сидеть больше положенного за той или иной игрой, он может провести так целый день, даже без перерывов на еду [1].

Был случай, когда вследствие увлечения компьютерной игрой мальчик забывал есть и спать. Родители задумались над тем, что не всё в норме, когда у ребенка пошли отклонения со сном и приёмом пищи, что привело его к психиатрической больнице. Данный феномен – прямое доказательство того, к чему может привести бесконтрольное времяпрепровождение ребенка за компьютером.

Помимо физических отклонений, нередко появляются и психологические. Галлюцинации, агрессия, депрессия – это малый перечень последствий.

Персонажи из компьютерных игр могут мерещиться детям, ломать их психику и даже управлять ими. Достаточно вспомнить только популярную когда-то игру “Синий кит”, бродившую на просторах интернета, и сколько последствий она за собой понесла. Проникнув в сознание детей, персонаж велел исполнять различного рода задания, последним из которых был суицид.

Особенно ощутим вред компьютерных игр для детей, среди которых особую группу риска составляют младшие школьники и дошкольники. Их неокрепшая психика за считанные дни поддается негативному влиянию игр.

Самый опасный вид игр – игры-стрелялки, поскольку игровая зависимость, вызванная ими, сопровождается агрессивностью, озлобленностью. Часами отстреливая людей в виртуальном мире, вряд

ли можно стать добрым человеком. Воздействовать пагубно на психику могут «бродилки» и «авиасимуляторы». Это преимущественно динамические игры, от них очень тяжело оторваться ввиду их безостановочного сюжета. Смысл их подавляющего большинства заключается в том, чтобы как можно быстрее и больше убить или взорвать. В этих игрушках много крови, а информационный контент практически отсутствует. По мнению специалистов, участие в таких играх приводит к тому, что игроки начинают использовать подобные методы решения проблем в реальной жизни. Вредны также леталки и гонки, которые хоть и не характеризуются агрессией, но требуют повышенного внимания, затягивают, от них сложно оторваться. Конечно, совершенно невозможным для игрока представляется нажать на паузу во время очередной гонки или прохождения лабиринта.

Меньше воздействуют на психику «гонки» и «спортивные» игры. Эти игрушки по психическому воздействию нейтральны – вреда не приносят, но и пользы от них тоже никакой. Такое положение может привести к тому, что дети идут дальше и готовы просить и тратить деньги, чтобы воспользоваться платными услугами в онлайн-играх. Стать за несколько минут самым сильным и крутым, не «прокачивая» своего героя в течение нескольких месяцев.

В исследовании принимали участие 50 учащихся 6-9 лет. Было проведено анкетирование с целью выявления количества школьников, увлекающихся компьютерными играми. Учащимся было предложено выбрать из списка занятие, которому они отдают предпочтение в свободное время. Анализ показал, что 7 % школьников в свободное время предпочитают общение с природой; 9 % – занятия музыкой или просмотр музыкальных телепередач; 10 % отдают предпочтение книгам; 10 % общению с друзьями в свободное время; 17 % – занимаются спортом; 47 % в свободное время играют в компьютерные игры. Отсюда можно сделать вывод о том, что 47 % школьников 6-9 лет увлекаются компьютерными играми.

Для проверки гипотезы использовался опросник школьной тревожности Филлипса. Тест состоит из 58 вопросов, которые были предложены школьникам в письменном виде. На каждый вопрос требовалось ответить однозначно «Да» или «Нет». Общее число совпадений по всему тесту или по отдельному показателю составило больше 50 %, что позволяет говорить о повышенной тревожности подростков.

В выборке из 22 школьников проводилось анкетирование, которое позволило определить объём времени, затрачиваемого отдельными школьниками на работу с ПК. Результаты показывают, что минимальное количество времени за неделю проводят за ПК 18 % школьников, среднее – 18 %, максимальное – 64 %.

Рекомендации взрослым и детям о том, как правильно работать за компьютером:

1. Монитор должен располагаться так, чтобы центр экрана был на 15-20 см ниже уровня глаз, угол наклона – до 15°.

2. Источник света должен быть дневным и находиться слева.

3. Следует соблюдать правильную осанку и сидеть прямо, не сутулясь, не наклоняясь.

4. Недопустимо работать, развалившись в кресле: это вызывает быстрое утомление, снижение работоспособности.

5. Не следует высоко поднимать запястья и выгибать кисти: это может стать причиной боли в руках и онемения пальцев.

6. Колени необходимо держать на уровне бедер или немного ниже.

7. Не скрещивать ноги, не класть ногу на ногу: это нарушает циркуляцию крови из-за сдавливания сосудов.

8. В перерывах необходимо делать физические упражнения.

9. Необходима гимнастика для глаз.

Детям важно объяснить, что нарушение данных правил ухудшает зрение.

Чтобы сохранить здоровье школьника, необходимо соблюдать ряд рекомендаций:

1. Правильно организовать рабочее место.

2. Обеспечить хорошее освещение.

3. Установить защитный экран.

4. Использовать защитные очки во время работы за компьютером.

Рекомендуемое время игры для дошкольников – 10 минут, для обучающихся 1-4 классов – 15 минут.

### **Обсуждение**

По мнению А.Е. Войскунского, Интернет неоднозначно влияет на развитие личности, потому что имеет как негативные, так и позитивные последствия. С одной стороны, Интернет приводит к отчуждению детей от реальности, с другой – может помочь в формировании полезных навыков. Исследователь считает, что в цепочке «Человек – Компьютер – Интернет» возможны два сценария в их взаимодействии – положительный и отрицательный. При отрицательном сценарии излишнее увлечение Интернетом может привести к зависимости и уходу от реальности и меньшей социализации.

Младший школьный возраст можно отнести к критическому периоду психического развития. В этом время происходит перелом личности, её переход в то состояние, при котором влияние интернет зависимости не может не сказаться на поведении и реакциях ребёнка. Как известно, интернет

зависимость способствует формированию целого ряда психологических проблем: конфликтное поведение, хронические депрессии, предпочтение виртуального пространства реальной жизни, трудности адаптации в социуме, потеря способности контролировать время пребывания за компьютером, возникновение чувства дискомфорта при отсутствии возможности пользования Интернетом. Используя Интернет, школьник вместо стремления подумать и выучить, предпочитает поискать и поиграть [2].

Современные психологи говорят о том, что сегодня все больше детей становятся зависимыми от компьютера. Ребенок может с нетерпением ждать часа, когда ему разрешат родители сесть за компьютер. В это время ребенок чаще всего не находит себе места, не может ничем иным заняться.

Наряду с отрицательным воздействием следует выделить и полезность компьютерных игр. Ученые отмечают, что с помощью компьютерных игр можно ненавязчиво обучить ребенка иностранным языкам, подтянуть его знания по тому или иному предмету, развить «хромоающие» качества и способности. Безусловно, компьютер не должен стать единственным источником развития – по-прежнему актуальными остаются книги, развивающие настольные игры, конструкторы, пазлы. Полученные при игре навыки и умение быстро принимать решение, когда на экране появляется совсем не то, что ребенок ожидал, помогут ориентироваться в сложных жизненных ситуациях. Именно поэтому прямая обязанность взрослых – не запрещать ребенку взаимодействовать с компьютером, а подобрать оптимальные варианты компьютерных игр, составить план занятий по ним, позволить играть в игры на компьютере определенное количество времени, стимулировать ребенка к отдыху не только в виртуальном мире, но и в мире реальном.

Интеллектуальные игры, в числе которых головоломки, ребусы, стратегии, не требуют повышенного внимания, скорости, напряжения глаз. Они размерены и предназначены для длительного времяпровождения. Их можно прервать в любой момент, не рискуя быть убитым или съеденным. Существует ряд развивающих компьютерных игр для самых маленьких детей от 5 до 7 лет. Они научат ребенка буквам и цифрам, познакомят с миром животных и растений, окажут благотворное влияние на развитие эмоциональной сферы, способствуют развитию моторики рук, зрительной памяти, музыкального слуха [3].

Существует множество обучающих игр, которые помогут углубить свои познания в той или иной области, научат действовать в различных ситуациях, будут способствовать формированию усидчивости, сосредоточенности, внимательности. Наименее опасны, так называемые, аркадные игры, с простой графикой и звуком.

#### **Заключение**

В результате нашего исследования мы установили, что компьютерные игры могут приносить и пользу, и вред. Однако игры оказываются больше вредными для здоровья. Дети, которые играют в жестокие компьютерные игры, имеют более высокий уровень агрессии. Сегодня многие ученые и социологи считают, что компьютерные игры – это «наркотики». Они вызывают привыкание. От них сложно отвыкнуть. Не каждый осознает, что такие игры очень вредны. В детские подвижные игры на свежем воздухе во дворе, которые укрепляют и поддерживают здоровье, почти никто не играет. Дети практически не бывают на свежем воздухе, мало двигаются, возникают сложности с личным общением.

В то же время исследования показывают, что играть можно, но только в меру и учитывая разновидность игры. Виртуальная реальность не должна занимать все свободное время младшего школьника, она также не должна провоцировать его на жестокость, развивать в нем агрессию и озлобленность [4-7]. Это должен быть один из вариантов отдыха, наряду с занятиями спортом, прогулками на свежем воздухе, чтением книг, просмотром фильмов, встречами с друзьями.

#### **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

- 1 Ахрямкина Т.А., Матасова И.Л. Особенности проявления и факторы формирования компьютерной зависимости различных возрастных групп. – Методическое пособие для студентов психологического факультета и практикующих психологов. – Самара: Асгард, 2015. – 180 с.
- 2 Будунув Г.М. Компьютерные технологии в образовательной среде: «за» и «против». – М.: АРКТИ, 2016. – 192 с.
- 3 Бурлаков И.В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр. – М.: Класс, 2010. – 88 с.
- 4 Варашкевич С.А. История конверсии компьютерной игры. – М.: ИП РАН, 2011, – 206 с.
- 5 Войскунский А.Е. Актуальные проблемы зависимости от Интернета // Психологический журнал. – 2014. – № 1. – С. 90-100 с.
- 6 Войскунский А.Е. Психологические аспекты деятельности человека в Интернет-среде [Электронный ресурс] // Режим доступа: URL: [http:// web.psychology.ru/internet/ecjlogy/01.stm](http://web.psychology.ru/internet/ecjlogy/01.stm). (дата обращения: 18.02.2012).
- 7 Егоров А.Ю. Нехимические (поведенческие) аддикции (обзор) [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.narcom.ru/cabinet/online/88.html>.

**REFERENCE**

- 1 Ahrjamkina, T.A. & Matasova, I.L. (2015). Osobnosti proiavleniia i faktory formirovaniia kompjuternoї zavisimosti razlichnyh vozrastnyh grupp [Features of manifestation and factors of formation of computer dependence of various age groups]. – Metodicheskoe posobie dlia studentov psihologicheskogo fakulteta i praktikuiushhih psihologov [Methodological guide for students of the Faculty of Psychology and practicing psychologists]. – Samara: Asgard [in Russian].
- 2 Budunov, G.M. (2016). Kompiuternye tehnologii v obrazovatelnoi srede: «za» i «protiv» [Computer technologies in the educational environment: pros and cons]. – Moscow: ARKTI [in Russian].
- 3 Burlakov, I.V. (2011). Homo Gamer: Psihologija kompiuternyh igr [Homo Gamer: Psychology of computer games]. – Moscow: Klass [in Russian].
- 4 Varashkevich, S.A. (2016). Istoriia konversii kompiuternoї igry [Computer Game Conversion History]. – Moscow: IP RAN [in Russian].
- 5 Vojskanskii, A.E. (2014). Aktualnye problemy zavisimosti ot Interneta [Current problems of Internet addiction]. – Psihologicheskii zhurnal [Psychological Journal], 1. 90-100. [in Russian].
- 6 Vojskanskii, A.E. (2012). Psihologicheskie aspekty deiatelnosti cheloveka v Internet-srede [Psychological aspects of human activity in the Internet environment]. Retrieved from: URL: <http://web.psychology.ru/internet/ecjlogy/01.stm>. [in Russian].
- 7 Egorov, A.Ju. Nehimicheskie (povedencheskie) addikcii (obzor) [Non-chemical (behavioral) addictions (review)] Retrieved from: URL: <http://www.narcom.ru/cabinet/online/88.html> [in Russian].

**Е.М. Раклова<sup>1\*</sup>, С.Х. Апаева<sup>2</sup>, А.Т. Ташимова<sup>3</sup>, А.Б. Уайканова<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Инновациялық Еуразия университеті, Қазақстан

<sup>2</sup>Ж. Баласағын атындағы Қырғыз ұлттық университеті, Қырғызстан

<sup>3</sup>Павлодар медициналық жоғары колледжі, Қазақстан

**Кіші мектеп жасындағы балалардың эмоционалдық мінез-құлқына  
компьютерлік ойын әрекетінің әсері**

Компьютерлік технология дамыған заманда компьютер өмірдің ажырамас бөлігі болып табылады. Қазіргі ойын теориясының дамуы мен қалыптасуы адамзат қоғамы дамуының әртүрлі кезеңдерінде тұлғаны оқыту мен тәрбиелеуде болып жатқан әлеуметтік-педагогикалық өзгерістерге сәйкес келеді. Баланың қоршаған әлемге қатынасы үлкендердің бағалауы мен олардың оқиғаларға, құбылыстарға, адамдарға эмоционалды-экспрессивті қатынасы әсерінен қалыптасатыны белгілі. Тақырыпты таңдаудың өзектілігі бір адамға шаққандағы ДК-нің өсуімен, компьютерлік ойындарды жақсы көретін мектеп оқушыларының санының көбеюімен, оқушының психоэмоционалдық саласына кері әсер етуімен (ережелерді бұзумен) анықталады. компьютерді пайдалану).

Мақсаты - компьютерлік ойындардың оқушының эмоционалдық жағдайы мен мінез-құлқына оң және теріс әсерін анықтау және кіші жастағы оқушылардың компьютерлік ойындарды қауіпсіз пайдалануы бойынша ұсыныстар әзірлеу.

Зерттеу барысында В.В. Ткачевтің «Мектеп жасына дейінгі балалардың эмоционалдық және мінез-құлық саласын бағалау» атты ата-аналарға арналған сауалнамасы жүргізілді; Эмоционалды тұрақтылық пен психоәлеуметтік бейімделу деңгейін бағалауға арналған Кохтың «Ағашты сызу» проективтік әдістемесі; мазасыздықтың жалпы деңгейін анықтауға көмектесетін Р.Теммл, М.Дорки, V.Аминнің проективтік мазасыздық тесті; «Болмайтын жануар» атты агрессивтілік диагностикасы үшін сурет салу әдістемесі.

Зерттеу нәтижелері бойынша оқушылар, ата-аналар және сынып жетекшілері: компьютерлік ойындардың пайдалылығын бағалай алады, ойлауды, логиканы, табандылықты дамытатын ойындарды таңдай алады, бұлшықеттер мен көздерге гимнастика жасай алады, компьютерде өткізетін уақытты бақылаңыз, туыстарыңыз бен достарыңызға компьютерде қауіпсіз мінез-құлық ережелерін сақтау қажеттілігі туралы сөйлесіңіз. Зерттеу нәтижелерінің теориялық маңызымен қатар практикалық мәні де бар, ол бастауыш мектеп жасындағы балалардың жеке ерекшеліктерін ескере отырып, пәнді оқудың тиімділігін арттырудан тұрады. Автор ұсынған ұсыныстар кіші жастағы оқушылардың компьютерлік ойындарды қауіпсіз пайдалануына ықпал етеді.

Түйін сөздер: балалардың эмоционалды-мінез-құлық саласы, компьютерлік технологиялар, ойын теориясы.

**Е.М. Raklova<sup>1\*</sup>, S.H. Чапаева<sup>2</sup>, А.Т. Tashimova<sup>3</sup>, А.В. Uaykanova<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Innovative University of Eurasia, Kazakhstan

<sup>2</sup>Kyrgyz National University named after J. Balasagyn, Kyrgyzstan

<sup>3</sup>Pavlodar Medical Higher College, Kazakhstan

**Influence of gaming computer activity on the emotional and behavioral sphere of children of primary school age**

In the age of computer technology, the computer is an integral part of life. The development and formation of modern game theory is in line with the socio-pedagogical changes taking place in the education and upbringing of a person at various stages of the development of human society. It is known that the child's attitude to the world around is formed under the influence of adults' assessments and their emotionally expressive attitude to events, phenomena, people. The relevance of the choice of topic is determined by the increase in PC per person, the increase in the number of schoolchildren who are fond of computer games, the negative impact on the psycho-emotional sphere of the student (in violation of the rules for using the PC).

The purpose is to determine the positive and negative impact of computer games on the emotional state and behavior of the student and develop recommendations for the safe use of computer games by younger students.

Questionnaire for parents «Assessment of the emotional and behavioral sphere of preschool children» V.V. Tkachev; Koch's projective technique «Drawing Tree» for assessing emotional stability and the level of psychosocial adaptation; projective anxiety test by R. Temml, M. Dorki, V. Amen, which helps to determine the general level of anxiety; for the diagnosis of aggressiveness drawing technique "Non-existent animal". Based on the results of the study, students, parents and a class teacher will be able to evaluate the usefulness of computer games, choose games that develop thinking, logic, perseverance, perform gymnastics for muscles and eyes, monitor the time spent at the computer, talk about the need to follow the rules of safe behavior for computer to relatives and friends. The results of the study, in addition to theoretical significance, also have practical significance, which consists in increasing the efficiency of studying the discipline by taking into account the individual characteristics of children of primary school age. The recommendations proposed by the author will contribute to the safe use of computer games by younger students.

Keywords: emotional-behavioral sphere of children, computer technologies, game theory.

**Дата поступления рукописи в редакцию:** 20.11.2022 г.