

УДК 159.9.07

Романова Юлия Александровна,

Romanova Yulia Alexandrovna,

аспирант кафедры дошкольной психологии и педагогики
Московского городского психолого-педагогического
университета, Москва
Flegt2007@yandex.ru

Postgraduate Student, Chair of Pre-school Pedagogics
and Psychology, Moscow State University
of Psychology and Education (MSUPE)
Flegt2007@yandex.ru

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ДОШКОЛЬНИКА

COMPUTER GAMES AND COGNITIVE ABILITIES OF A PRESCHOOL CHILD

В статье представлены результаты исследования развития познавательных способностей детей дошкольного возраста, которые играют и не играют в компьютерные игры. В исследовании приняли участие 270 детей старшего дошкольного возраста. Показано, что уровень познавательных способностей у детей, играющих в компьютерные игры, выше, чем у не играющих. Отмечается, что в большей степени познавательному развитию способствуют стратегии и развивающие игры, в меньшей степени – экшен, аркады и приключения.

The paper presents the study results on cognitive power development in preschool children, those who play computer games and don't. The study involved a sampling of 270 children of a late preschool age. The results have shown that the level of cognitive abilities in children playing computer games is higher than the level of cognitive abilities in children who don't. Both cognitive strategy' and development games are considered rather conducive to cognitive development than action games (shooters), arcade games and adventure games.

Ключевые слова: дошкольный возраст, социальная ситуация развития, познавательные способности, компьютерная игра.

Key words: pre-school age, social environment for development, cognitive abilities, personal development of a child, computer games.

Современный этап развития общества характеризуется всеобщей компьютеризацией. Информационные технологии охватывают многие сферы человеческой деятельности. Сегодня компьютер играет существенную роль в повседневной жизни как взрослых, так и детей. С появлением персональных компьютеров в семье взаимодействие ребенка с компьютером стало элементом игровой, учебной деятельности, частью его жизнедеятельности, повседневных занятий, формой общения.

С каждым годом все больше детей проводят много времени в интерактивном мире игры: за компьютером, планшетом или игровой приставкой. Как показывают проведенные нами ранее исследования, в последнее время сохраняется тенденция к увеличению количества детей, которые пользуются компьютером. Если в 2011 г. опрос 400 родителей детей старшего дошкольного возраста Москвы и Московской области показал, что 62% детей играют в компьютерные игры, то в 2013 г. количество играющих детей составило 92% [4].

Результаты исследования в США также позволяют говорить о высоком проценте играющих детей: 99% мальчиков и 94% девочек играют в компьютерные игры [10].

Каждый или почти каждый день, в любое время и в любом месте у дошкольника есть возможность поиграть в компьютерную игру. Наш опрос показал, что в среднем в неделю на компьютерные игры дошкольники тратят около 6 часов. Для сравнения: в зарубежных странах средняя продолжительность времени, которое ребенок проводит за компьютером, составляет более 9 часов в неделю [9].

Эти данные свидетельствуют о том, что время, проводимое за компьютером, становится значимой частью распорядка дня дошкольника, а компьютерные игры становятся существенной составляющей социальной ситуации развития современных дошкольников и, соответственно, вносят свой вклад в развитие ребенка.

Возрастающая популярность компьютерных игр спровоцировала дискуссию среди родителей, преподавателей, психологов, чиновников и ученых относительно их вреда или положительного влияния на детей. На сегодняшний день сформировались противоположные точки зрения о влиянии компьютерных игр на познавательное развитие детей.

В нашей стране экспериментальных исследований влияния компьютерных игр на познавательное развитие детей не проводилось. При этом в теоретическом аспекте тема часто за-

трагируется в рамках изучения детского развития (Гуляева Е.В., Соловьева Ю.А., Марцинковская Т.Д., Венгер А.А., Шмелев А.Г., Войскунский А. Е., Бабаева Ю. Д. и др.).

Солдатова Г.В. отмечает, что компьютер для детей, рано и интенсивно начинающих им пользоваться, выступает новым культурным орудием, опосредующим формирование у них высших психических процессов. Если раньше, когда детям не были доступны компьютеры, психические процессы развивались в непосредственном социальном взаимодействии взрослого и ребенка, самих детей между собой, то сегодня компьютер как культурное орудие в значительной степени опосредует такое взаимодействие. В соответствии с культурно-исторической теорией Л.С. Выготского, ВПФ являются социальными по происхождению, формируются обществом и его культурой [5].

В зарубежной литературе делается предположение, что существует связь между развитием способностей и компьютерными играми (Greenfield P.M, Li & Atkins, Lin S. & Leeper M.R, Shute & Miksad) [6, 7, 8]. Например, Agne Suziedelyte отмечает, что компьютерные игры влияют на такие способности, как абстрактное мышление, восприятие, пространственные представления, на способности решать проблемные ситуации [9].

В связи с этим, одной из актуальных задач является выявление особенностей развития познавательных способностей детей дошкольного возраста, играющих и не играющих в компьютерные игры.

В термин «познавательные способности» обычно включают достаточно широкий диапазон психических процессов: ощущение, восприятие, распознавание образов, внимание, обучение, память, формирование понятий, мышление, язык, эмоции и процессы развития.

Как указывал А.В. Запорожец, в дошкольном детстве создаются особо благоприятные условия для развития образных форм познания – восприятия, наглядно-образного мышления, воображения, причем сформировавшиеся психологические новообразования имеют непреходящее значение для всей последующей жизни человека [3].

В основу нашего исследования легла концепция умственного развития дошкольников, разработанная Л.А. Венгером и его сотрудниками. Л.А. Венгер под познавательными способностями понимал ориентировочные действия, позволяющие решать интеллектуальные задачи, основными способами решения которых являются перцептивные и мыслительные действия [3].

Для выявления уровня развития познавательных способностей у детей были использованы следующие стандартизированные диагностические методики: методика «Эталоны» (О.М. Дьяченко), методика «Перцептивное моделирование» (В.В. Холмовская), методика «Схематизация» (Р.И. Бардина), методика «Систематизация» (Н.Б. Венгер) [2]. Результаты данных методик оценивались по стандартной шкале.

Уровень развития произвольности выявлялся с помощью методики «Учебная деятельность» Л.И. Цеханской [2]. Уровень развития воображения выявлялся с помощью методики «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко [2]. Уровень развития познавательной активности выявлялся с помощью методики «Вопросы к картинкам» И.А. Бурлаковой [1].

В оценке влияния компьютерных игр на познавательные способности детей мы учитывали следующие критерии: продолжительность игры на компьютере и жанр компьютерной игры. При этом вопрос о первоначальном уровне развития ребенка, эмоциональном благополучии и социальном статусе семьи не ставился и требует специального изучения.

В начале исследования 270 детей старшего дошкольного возраста были разделены на три группы в зависимости от того, сколько времени они проводят за компьютерными играми. В первую группу вошли дети, которые не играют в компьютерные игры – 79 человек (29%). Вторая группа – дети, которые играют до 6 часов в неделю – 146 человек (54%). Третью группу составили дети, которые играют более 6 часов в неделю – 45 человек (17%) (Рис. 1).

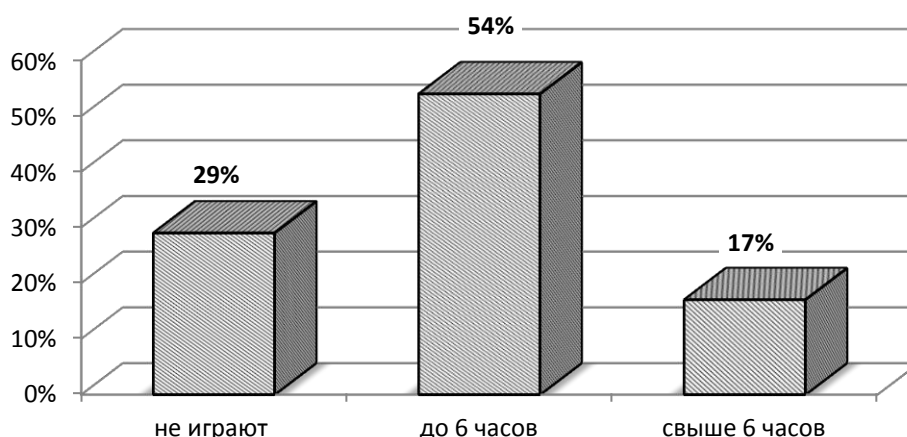


Рис.1. Распределение детей на три группы не играющих и играющих в компьютерные игры, в соответствии со временем, проводимым за игрой на компьютере, в неделю

Нами выяснялось, есть ли особенности в развитии познавательных способностей детей, не играющих и играющих в компьютерные игры. Для ответа на этот вопрос нами было проведено исследование познавательных способностей детей, играющих и не играющих в компьютерные игры.

Полученные результаты диагностики показали, что в группе детей, играющих в компьютерные игры, лучше сформированы действия перцептивного моделирования, действия образного и логического мышления. У дошкольников, которые не играют на компьютере, уровень развития познавательных способностей ниже (Рис. 2).

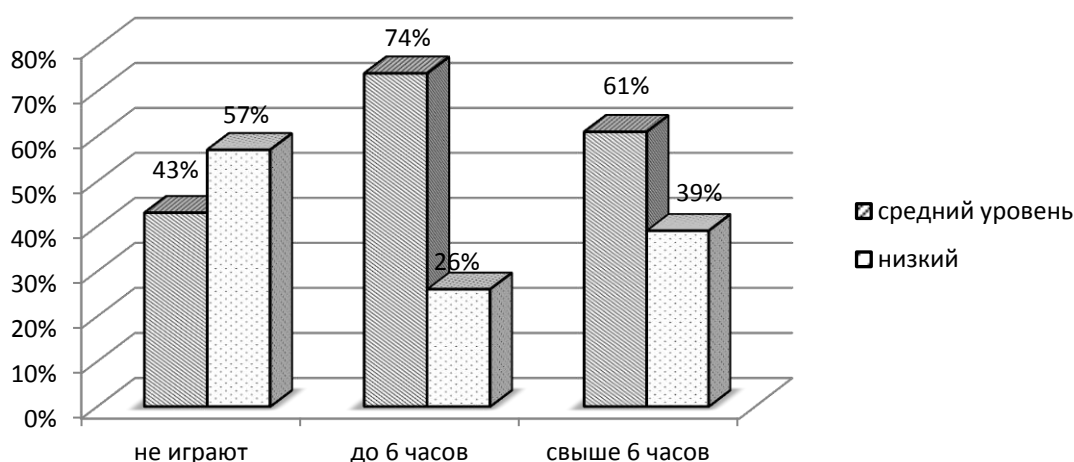


Рис.2. Результаты обследования детей старшего дошкольного возраста с помощью комплекта стандартизированных диагностических методик Л.А. Венгера, направленного на выявление уровня развития познавательных способностей

Стоит отметить, что в нашей выборке отсутствовали дети с высоким уровнем развития перцептивных и мыслительных действий.

У старших дошкольников, умеренно играющих в компьютерные игры (до 6 часов), уровень развития познавательной активности выше, чем у остальных детей (не играющих и неограниченно играющих детей).

Более высокий уровень развития воображения – у детей, которые играют в компьютерные игры свыше 6 часов.

Далее выяснялось влияние жанра компьютерной игры на познавательные способности дошкольников.

В настоящее время нет общепринятого понимания, что подразумевается под детской компьютерной игрой и игровым жанром.

Наиболее известной и используемой является классификация компьютерных игр по жанрам. В данной классификации отдельно выделяют жанр «детские игры», в которых присутствует мультипликационная графика, персонажи, как правило, герои из детских сказок, мультфильмов, предназначенные для ребенка, с целью обучения чтению, счету, иностранному языку и др. Подразумевается, что данный жанр игр носит обучающий и развивающий характер.

Следует отметить, что выделенный жанр не включает в себя все множество игр, в которые играют современные дети.

Сегодня кроме игр развивающего характера многими фирмами, и не только западными, в огромных количествах тиражируются компьютерные развлекательные игры. В этих играх ребенок азартно гоняет по экрану корабли, ракеты, фигурки полицейских, стремясь что-либо взорвать, догнать, от кого-либо убежать и т. п. Стоит обратить внимание на то, что некоторые авторы говорят о принципиальном различии между подходом к компьютерным играм как к развлекательной деятельности и подходом к компьютерным играм специального назначения (обучающего и развивающего характера). В то же время сами развлекательные игры требуют освоения некоторого багажа знаний, содержат информацию, помогают приобрести разные навыки.

Проведенный опрос родителей показал, что большинство современных родителей контролируемых компьютерные игры детей, стремятся, чтобы они были развивающими и обучающими. Остальные дети играют в игры развлекательного плана (Рис.3).

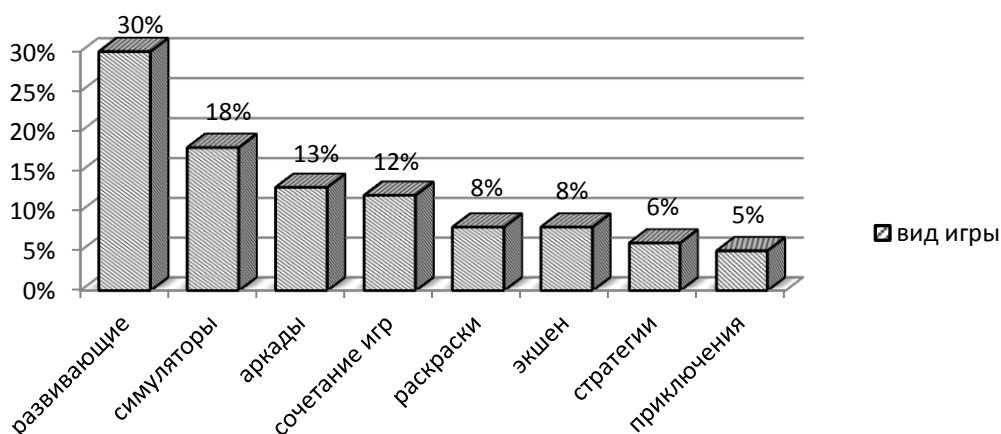


Рис. 3 Количественное распределение детей, играющих в компьютерные игры различного жанра (в % соотношении)

В каждой из выделенных групп детей, предпочитающих играть в определенный жанр игры, мы проанализировали результаты выполнения заданий диагностических методик и выявили особенности развития познавательных способностей у детей, играющих в игры различных жанров.

Оказалось, что в большей степени познавательному развитию способствуют стратегии и развивающие игры, в меньшей степени – экшен, аркады и приключения.

Стоит отметить, что у детей, играющих в стратегии и экшен, имеется высокий уровень развития воображения (Рис. 4,5).

Дети, играющие в стратегии и развивающие игры, имеют более высокий уровень развития познавательной активности, в отличие от детей, играющих в экшен и приключения.

Наиболее высокий уровень произвольности отмечается у детей, которые не отдают предпочтения какой-либо определённой игре. Низкий уровень развития произвольности отмечается у детей, играющих в приключения и аркады.

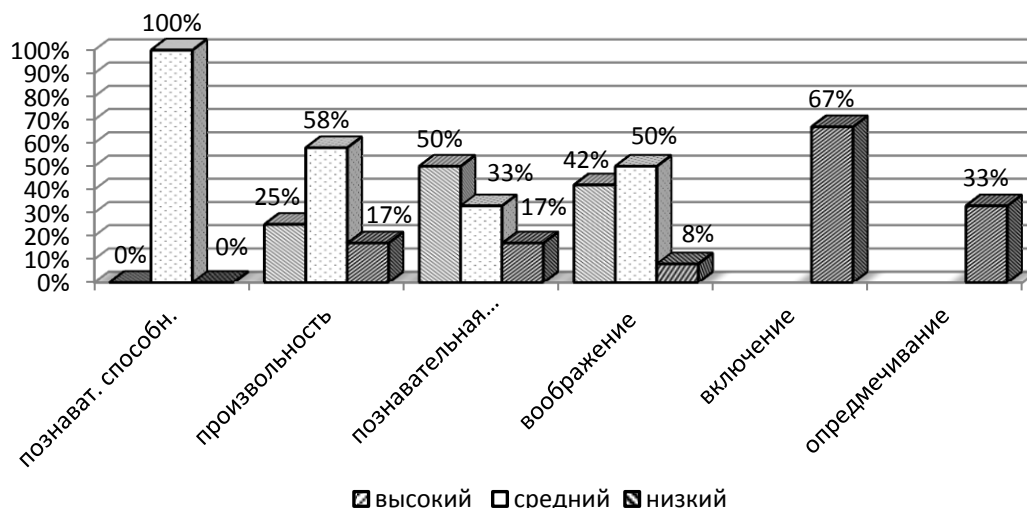


Рис. 4. Результаты обследования, направленного на оценку познавательного развития детей старшего дошкольного возраста, играющих в игры жанра стратегии

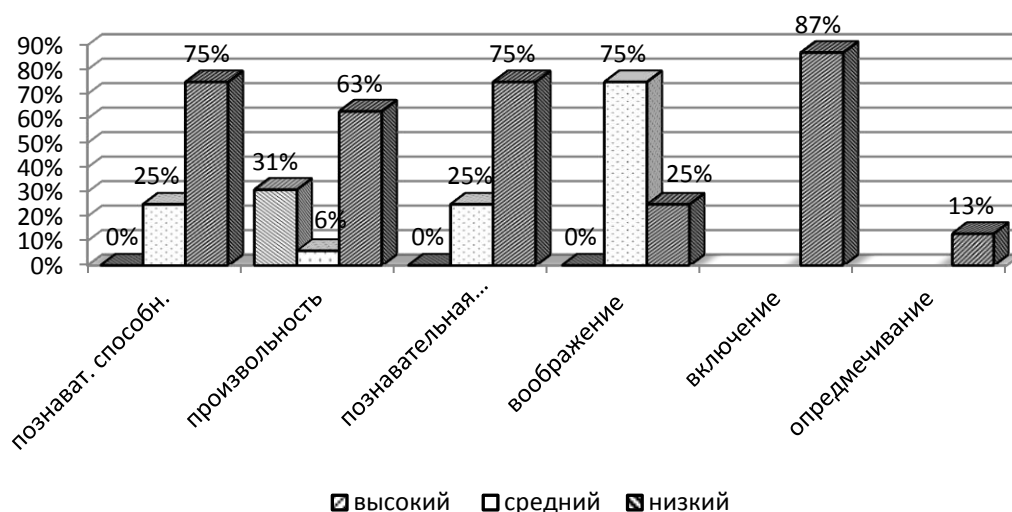


Рис. 5. Результаты обследования, направленного на оценку познавательного развития детей старшего дошкольного возраста, играющих в игры жанра экшен

Проведенное нами исследование позволяет говорить о том, что компьютерные игры действительно занимают существенное место в жизни современных детей старшего дошкольного возраста. Стоит отметить, что большинство родителей, контролирующих компьютерные игры детей, стремятся, чтобы они были развивающими и обучающими, считая, что они положительно влияют на развитие ребенка.

Несмотря на сложность и неоднозначность в оценивании влияния компьютерных игр на познавательное развитие детей, полученные нами результаты исследования, позволяют говорить о том, что уровень развития познавательных способностей у детей, играющих в компьютерные игры, выше, чем у не играющих. А такие компьютерные игры, как стратегии, игры обучающего и развивающего характера, способствуют развитию восприятия, мышления и воображения детей старшего дошкольного возраста. При этом родителям необходимо контролировать время, проведенное за игрой, проверять содержание игры и маркировки ее упаковки на соответствие.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Бурлакова И.А., Клопотова Е.Е. Выявление познавательной активности ребенка старшего дошкольного возраста // Справочник педагога-психолога. Детский сад. – 2011. - №1. – С.13-23

2. Диагностика умственного развития детей старшего дошкольного возраста. – М.: МОиПК, 1996. – 113 с.
3. Развитие познавательных способностей в процессе дошкольного воспитания / Под ред. Л. А. Венгера; Науч.-исслед. ин-т дошкольного воспитания Акад. пед. наук СССР. — М.: Педагогика, 1986. — 224 с.
4. Романова Ю.А. Компьютерные игры в социальной ситуации развития ребенка в дошкольном возрасте // Молодые ученые – нашей новой школе. Материалы XI Межвузовской научно-практической конференции с международным участием. – М. МГППУ, 2012. – С.67-69
5. Солдатова Г. В. Они другие? // Дети в информационном обществе, №14, 2013, С. 26
6. Greenfield P.M. Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers. Cambridge Mass.: Harvard University Press, 2004. – 232 p.
7. Shanahan-Braun T. A. Computer use with preschool children. - Northern Michigan University, 2009
8. Shawn Green C., Daphne Bavelier The Cognitive Neuroscience of Video Games// Digital Media:Transformations in Human Communication, 2004
9. Suziedelyte A. Can video games affect childrens cognitive and noncognitive skills? Australia, 2012
10. Whitaker Jodi L., Bushman Brad J. A Review of the Effects of Violent Video Games on Children and Adolescents. University of Michigan, USA, 2009