

Влияние компьютерных игр на произвольное внимание старших дошкольников

dovosp.ru
«Дошкольное воспитание»

Е. Клопотова,

кандидат психологических наук, доцент, klopotova@yandex.ru;

Т. Кузнецова,

магистр по направлению «Психолого-педагогическое образование», kuznetsovatu@bk.ru;

кафедра дошкольной педагогики и психологии факультета психологии образования,

ГБОУ ВПО МГППУ, Москва

Аннотация. В статье представлены результаты экспериментального исследования влияния различных жанров компьютерных игр и затрачиваемого на них времени на характеристики произвольного внимания старших дошкольников. В эксперименте приняли участие 100 родителей дошкольников и их дети. Результаты экспериментального исследования показали, что компьютерные игры различных жанров могут оказывать как позитивное, так и негативное влияние на произвольное внимание старших дошкольников. Полученные данные позволяют говорить о том, что неограниченный доступ к компьютерным играм отрицательно влияет на развитие произвольного внимания в старшем дошкольном возрасте.

Ключевые слова: познавательное развитие детей дошкольного возраста, современный дошкольник, произвольное внимание дошкольников, компьютерные игры.

Развитие информационных технологий привело к тому, что сегодня нам сложно представить ребенка старшего дошкольного возраста, не умеющего пользоваться современными гаджетами и не играющего в компьютерные игры. По данным исследований, проведенных в нашей стране, число

старших дошкольников, являющихся компьютерными пользователями, составляет почти 90% [3, 9]. Наш опрос, в котором приняли участие 100 родителей дошкольников, показал, что они рассматривают гаджеты не только как предмет развлечения для своих детей, но и как возможность обучения. Выяснив у родителей, что делают дети, проводя время за компьютером или планшетом, мы получили следующую картину: 4% – слушают музыку, 14% – смотрят мультфильмы, а 82% – играют в компьютерные игры. За компьютерными играми дошкольники в среднем проводят до шести часов в неделю, но некоторые сильно превышают это время [там же]. То есть компьютерные игры занимают существенную часть свободного времени современных дошкольников. При этом сами родители отмечают как положительные изменения в поведении детей после компьютерных игр (36%), так и отрицательные (32%). Как правило, позволяя дошкольнику проводить время за компьютером, родители ожидают от игр развивающего и обучающего эффекта.

Увлеченность детей компьютерными играми вызывает беспокойство у психологов, педагогов и врачей. Большинство исследований о влиянии компьютерных игр на развитие детей, проведенных в нашей стране и за рубежом, показало потенциальный вред для личностного развития дошкольников (повышение агрессивности и эмоциональной лабильности, несформированность коммуникативной сферы и др.) [2, 8]. Когда же речь заходит о влиянии компьютерных игр на познавательное развитие дошкольников, здесь нет однозначного мнения [2]. Очевидно, что отрыв ребенка от практической деятельности и переход к двумерному пространству экрана с невозможностью практических проб никак не способствует сенсорному развитию и развитию наглядно-действенного мышления, а в дальнейшем приводит и к проблемам образного мышления. Вытеснение компьютерными играми реальной игры из жизни дошкольника также лишает его возможностей развития, поскольку игра является ведущей деятельностью и именно в ней создаются условия для формирования основных новообразований возраста – воображения, произвольности и др. [7].

В то же время в ряде исследований отмечается, что внедрение компьютерных игр для развития определенных способностей у дошкольников содержит ряд плюсов [2]. К примеру, предъявление информации на экране компьютера в игровой форме увлекательно для ребенка. Интеграция аудио- и видеозаписи позволяет надолго удерживать его внимание благодаря презентации явлений и объектов в динамике. В компьютерных играх заложен яркий и красочный эффект поощрения ребенка за правильно выполненную игровую задачу, что безусловно повышает его мотивацию к выполнению тех или иных заданий. Нужно отметить, что в последние годы активно внедряются так называемые «серьезные», или «умные», компьютерные игры («serious games»), направленные на решение конкретных задач развития или воспитания детей: формирование важных поведенческих навыков, саморегуляции, самоконтроля и др. [4].

На сегодняшний день существуют успешные попытки создания компьютерных игр, основная цель которых – не развлечение, а решение образовательных, развивающих задач. Пытаясь сделать компьютерную игру эффективным средством развития ребенка, ее создатели опираются на концепции психологических, соци-

альных и физиологических школ. Проведенные исследования позволяют говорить о том, что, обладая большей привлекательностью, интерактивными возможностями и др., такого типа игры действительно являются более эффективным средством решения поставленных задач, чем традиционные способы работы с детьми [1, 2, 5].

Сегодня компьютер уже вошел в практику дошкольного образования. В детских садах появляются компьютерные классы, где под руководством специалиста за компьютером воспитанники рисуют, решают ребусы, собирают пазлы и т.д. Психологи используют в работе с дошкольниками диагностические, развивающие и коррекционные программы [1, 5]. Несмотря на широкое применение компьютерных игр, мы до сих пор не можем однозначно говорить об их пользе или вреде для познавательного развития детей.

Среди познавательных процессов особое место занимает внимание, которое влияет на успешность протекания практически всех видов деятельности, и не только на этапе дошкольного детства. Ведь умение удерживать внимание во время уроков на протяжении учебного дня на том, что само по себе не особенно интересно, но необходимо для усвоения школьных знаний, является важным условием успеха в учебной деятельности. С точки зрения понимания внимания как деятельности психического контроля все конкретные акты внимания – и произвольного и непроизвольного – являются результатом формирования новых умственных действий. Поэтому можно говорить о том, что развитие произвольного внимания как высшей психической функции тесно связано со всеми познавательными процессами.

Описание экспериментального исследования

Анализ исследований, проведенных в нашей стране и за рубежом, показал [2, 4, 8], что в качестве важных факторов, влияющих на развитие ребенка, выступают время, затрачиваемое на компьютерную игру, и содержание предпочитаемых игр. Мы попытались выяснить, как различные жанры компьютерных игр и время, затрачиваемое на игру, влияют на произвольное внимание старших дошкольников.

В исследовании приняли участие 80 детей старшего дошкольного возраста (от 5 до 7 лет). Для оценки характеристик произвольного внимания использовались стандартизированные методики: «Шифровка» (тест Векслера. Детский вариант. Субтест 11) и «Красно-черная таблица» (методика Ф.Д. Горбова. Детский вариант). По сути, эти методики направлены на выявление одних и тех же характеристик произвольного внимания (концентрация, распределение, переключение), а их совместное применение повышает точность полученных результатов.

Для выявления предпочтений в выборе компьютерных игр мы провели опрос родителей дошкольников (100 человек) и их детей. Оказалось, что наиболее распространенными являются развивающие компьютерные игры (61%), симуляторы (22%) и аркадные игры (17%). В качестве развивающих игр, как правило, производители предлагают традиционные дидактические игры для дошкольников, перенесенные на экран монитора (лабиринты, «Исключение лишнего», «Поиск пары», «Прочтение пиктограмм» и др.), сюда же относятся пазлы и раскраски. Игры-симуляторы создают ситуации максимальной включенности игрока в процесс, задача

которого состоит в имитации управления каким-либо аппаратом или транспортным средством, осуществлении какой-либо деятельности (различные варианты гонок, «Парикмахер», «Кондитер», «Чистим пони» и др.). Аркады предполагают короткий по времени, но интенсивный игровой процесс («Тетрис», Pac-Man). Ребенку необходимо пройти какое-то количество постепенно усложняющихся уровней, каждый из которых может быть одновременно представлен на экране. Обычно игрок имеет несколько «жизней».

Для проведения исследования было выбрано по две игры каждого жанра (меморины «Олени» и «Цифры», симуляторы «Чистим пони» и «Кондитер», аркадные игры Mario и Pac-Man). Исследование включало в себя три встречи с ребенком, во время которых ему предлагалось в течение 20 минут поиграть в одну из компьютерных игр на выбор (одну из двух игр одного жанра и близких по содержанию). До и после сеанса игры проводилась оценка произвольного внимания с помощью выбранных методик («Шифровка» и «Красно-черная таблица»).

Анализ результатов экспериментального исследования

Проведя экспериментальное исследование для получения более достоверных данных, в качестве показателей улучшения или ухудшения произвольного внимания ребенка мы рассматривали только те результаты, которые совпадали в методиках «Шифровка» и «Красно-черная таблица».

На рис. 1 видно, что положительное влияние на характеристики произвольного внимания старших дошкольников оказали развивающие игры (в нашем исследовании это были меморины «Олени» и «Цифры»; в каждой из них требовалось запомнить изображения на перевернутых картинках и открывать их в определенной последовательности). У 53% детей после 20-минутного сеанса игры было зафиксировано улучшение таких характеристик произвольного внимания, как концентра-

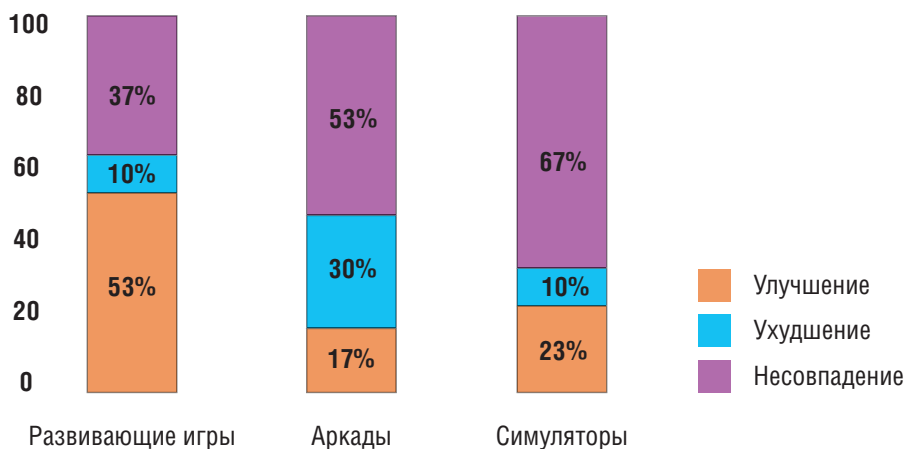


Рис. 1. Сравнение характеристик произвольного внимания до и после компьютерных игр различных жанров, %

ция, распределение и переключение. В то же время ухудшение этих характеристик произошло только у 10% детей, играющих в развивающие игры. У остальных детей в этой группе (37%) либо не произошло никаких изменений в характеристиках произвольного внимания, либо нельзя говорить об их однозначности, так как данные двух методик не совпали.

Наименее положительное и наиболее негативное влияние на характеристики произвольного внимания старших дошкольников оказали аркады и симуляторы.

В аркадах (в нашем исследовании это были игры Mario и Pac-Man) задача игрока – «съесть» все точки в лабиринте, избегая встречи с негативными факторами. С повышением уровня игры изменяется только ее сложность, архитектура лабиринта остается идентичной. У 17% детей было зафиксировано улучшение характеристик произвольного внимания. В то же время ухудшение этих характеристик произошло у 30% детей. У остальных дошкольников в этой группе (53%) либо отсутствовали изменения характеристик произвольного внимания, либо нельзя говорить об их однозначности, так как данные двух методик не совпали.

Только у 23% детей после 20-минутного сеанса игры в симуляторы (в нашем исследовании это были игры «Чистим пони» и «Кондитер», в каждой из которых происходила имитация вида деятельности) было зафиксировано улучшение концентрации, распределения и переключения произвольного внимания. В то же время ухудшение этих характеристик произошло у 10% детей. У остальных участников в этой группе (67%) либо не произошло никаких изменений в характеристиках произвольного внимания, либо нельзя говорить об их однозначности, так как данные двух методик не совпали.

Для расчета статистической значимости изменения результатов был использован Т-критерий Вилкоксона [6]. Его применение позволило выявить, что интенсивность положительного сдвига показателя характеристик произвольного внимания превышает интенсивность отрицательного сдвига ($p < 0,05$) у детей до и после игры в компьютерные игры развивающего жанра. В то же время интенсивность отрицательного сдвига показателя характеристик произвольного внимания превышает интенсивность положительного сдвига ($p < 0,05$) у детей до и после игры в компьютерные игры аркадного жанра. Статистически значимых изменений характеристик произвольного внимания у детей до и после игры в симуляторы выявить не удалось. Это позволяет говорить о том, что игры различных жанров оказывают влияние на характеристики произвольного внимания старших дошкольников. Компьютерные игры развивающего жанра оказывают положительное влияние, в то время как влияние игр аркадного жанра является негативным.

Мы попытались выяснить, как связана продолжительность игры ребенка на компьютере с развитием произвольного внимания. Был проведен опрос родителей и их детей о том, сколько времени в день они (дети) проводят за компьютерными играми. Опрос показал, что половина дошкольников (50%) тратят на компьютерные игры от 45 до 60 минут в день, 41% – от 20 до 30 минут в день, 9% проводят за компьютерными играми более 60 минут в день. Разделив детей, участвовавших в экспериментальном исследовании, на три группы в соответствии со временем, затрачиваемым на компьютерную игру в день, мы измерили их уровень развития произвольного внимания. Полученные результаты представлены на рис. 2.

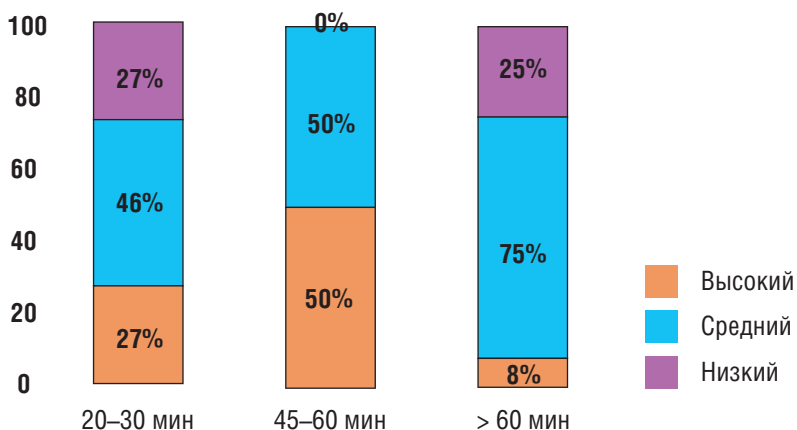


Рис. 2. Сравнение уровней развития характеристик произвольного внимания у дошкольников, затрачивающих разное время на компьютерные игры, %

На гистограмме видно, что выделенные группы детей в зависимости от времени, затрачиваемого на компьютерную игру, различаются по уровню развития произвольного внимания. Среди дошкольников, принимавших участие в эксперименте, наиболее высокий уровень развития произвольного внимания продемонстрировали дети, затрачивающие на компьютерные игры от 45 до 60 минут в день. Наиболее низкий уровень был выявлен у играющих больше часа в день – как правило, это дети, имеющие неограниченный доступ к компьютеру. Средний уровень развития произвольного внимания продемонстрировали дошкольники, играющие в компьютерные игры 20–30 минут в день. Эти результаты позволяют констатировать, что неограниченный доступ к компьютерным играм отрицательно влияет на развитие произвольного внимания в старшем дошкольном возрасте. А так как внимание является условием функционирования всех процессов познания, то очевидно, что это негативное влияние распространится на познавательное развитие ребенка.

Выводы

Проведенное нами экспериментальное исследование позволяет говорить о том, что компьютерные игры оказывают влияние на характеристики произвольного внимания старших дошкольников. Это влияние может носить как позитивный, так и негативный характер.

Влияние компьютерных игр (позитивное или негативное) на характеристики произвольного внимания старших дошкольников может определяться двумя факторами: жанром компьютерной игры и временем, проводимым ребенком за компьютером.

На характеристики произвольного внимания старших дошкольников *наиболее положительно* влияют развивающие игры. Возможно, это связано с тем, что они требуют концентрации внимания, при этом факторы утомления (интенсивные звуки, быстрая смена картинок, резкие спецэффекты и др.) достаточно низкие.

Наиболее отрицательное влияние на характеристики произвольного внимания старших дошкольников оказывают аркады. Возможно, из-за того, что в них присутствуют факторы, приводящие к утомлению нервной системы (быстрая смена изображения, интенсивная динамика, постоянно нарастающий темп и др.).

И, конечно же, неограниченный доступ к компьютерным играм отрицательно сказывается на развитии произвольного внимания у детей старшего дошкольного возраста.

Источники

1. Бурлакова И.А., Клопотова Е.Е. Выявление познавательной активности ребенка старшего дошкольного возраста // Справочник педагога-психолога. Детский сад. 2011. № 1.
2. Войскунский А.Е. «За» и «против» компьютерных игр / Аветисова А.А., Войскунский А.Е. // Игра, обучение и Интернет. М., 2006.
3. Клопотова Е.Е. К проблеме изучения субкультуры современных дошкольников // Дошкольное воспитание. 2017. № 1.
4. Клопотова Е.Е., Кузнецова Т.Ю. Использование «серьезных» компьютерных игр в образовательной работе с детьми // Современная зарубежная психология. 2017. Т. 6. № 4. http://psyjournals.ru/jmfp/2017/n4/Klopotova_Kuznetsova.shtml
5. Митина О.В., Сорокина В.В. Осваиваем компьютерные среды: «Лого Миры» на службе у практического психолога. Опыт создания Лого-проектов в учебной практике МГППУ // Психолого-педагогические исследования. 2011. № 2. http://psyjournals.ru/psyedu_ru/2011/n2/41671.shtml
6. Сидоренко Е.В. Методы математической обработки в психологии. СПб: Речь, 2001.
7. Смирнова Е.О. Детская психология. 4-е изд. М.: Кнорус, 2013.
8. Солдатова Г.У. Они другие // Дети в информационном обществе. 2013. № 14. http://detionline.com/assets/files/journal/14/22_33.pdf
9. Солдатова Г.У., Олькина О.И. Игры по правилам // Дети в информационном обществе. 2017. № 27. [http://detionline.com/assets/files/journal/27/igri_po%20pravilam%20\(1\).pdf](http://detionline.com/assets/files/journal/27/igri_po%20pravilam%20(1).pdf)

The effect of computer games on the attention of preschoolers

E. Klopotova,
T. Kuznetsova

Abstract. The article presents the results of an experimental study of the impact of various genres of computer games and the time spent on them, on the characteristics of attention of older preschoolers. 100 parents of preschool children and their children took part in the experiment. The results of the experimental study showed that computer games of different genres could have both positive and negative impact on the attention of preschoolers. The data obtained allow us to say that unlimited access to computer games adversely affects the development of attention in the older preschool age.

Keywords: cognitive development of children, modern preschooler, attention of preschool children, computer games.

