

УРОВЕНЬ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В СВЯЗИ С ИХ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ПРЕДПОЧТЕНИЯМИ

И. Г. Ярошевич

В настоящее время одной из актуальных проблем в науке является проблема взаимодействия ребенка младшего школьного возраста с компьютером. Использование ребенком компьютера предполагает, в первую очередь, контроль со стороны родителей программ, в которых заинтересованы их дети, так как ребенок данного возраста самостоятельно не может определить положительный и отрицательный эффект от какой-либо игры. Как правило, дети данного возраста чаще заинтересованы компьютерными играми. Компьютерные игры бывают разных видов. В общем плане, существуют игры развивающего типа и игры развлекательные. Как показало теоретическое исследование проблемы взаимодействия ребенка с компьютером, младшие школьники тратят практически все время за компьютером на развлекательные игры, а также на общение в социальных сетях. Совсем небольшой процент младших школьников использует компьютер с целью повышения своего образовательного уровня. Основной причиной неиспользования программ, направленных на развитие младшего школьника, является малая осведомленность о существовании таких программ. Компьютер оказывает влияние и на уровень знаний младших школьников, и на уровень развития их познавательных процессов, и на уровень общей осведомленности. В первую очередь, компьютерные программы влияют на такие психические процессы: внимание, память, мышление. Память – это процесс сохранения, закрепления и воспроизведения впечатлений, получаемых человеком из окружающей среды [3]. Память изучали Б.Д. Эльконин, Р.С. Немов. Внимание – это познавательный процесс, отвечающий за способность человека к сосредоточению на каком-либо объекте [2]. Внимание изучали Р.С. Немов, С.Л. Рубинштейн. Мышление – это психологический процесс познания, связанный с открытием субъективно нового знания, с решением задач, с творческим преобразованием действительности [3]. Мышлением занимались Выготский Л.С., Эльконин Д.Б., Немов Р.С. Влияние компьютера на психическое развитие в младшем школьном возрасте и увлеченность компьютером младшими школьниками исследовали С.И. Жожикова, А.А. Бушуева, Л.Н. Юрьева, Т.Ю. Больбот. Теоретическое исследование показало, что многие дети проводят за компьютером время, резко превышающее норму. И как ука-

зывали сами дети, основной причиной такого поведения является невнимательность со стороны родителей, их чрезмерная увлеченность «своими делами» [1].

С целью выявления воздействия разных компьютерных игр на уровень развития познавательных процессов у младших школьников было проведено эмпирическое исследование. Выборкой исследования стали младшие школьники, учащиеся 4-ых классов в количестве 66 человек. Из них – 33 девочки и 33 мальчика. В исследовании изучались познавательные процессы (мышление, память, внимание) и компьютерные предпочтения младших школьников (игры, в которые играют). В дальнейшем был сравнен уровень развития познавательных процессов школьников с разными компьютерными предпочтениями. В исследовании диагностировалось словесно-логическое мышление с помощью методики Э.Ф. Замбацявичене. Память была изучена с помощью «методики смысловой и механической памяти». Продуктивность и устойчивость внимания были изучены с помощью методики «Кольца Ландольта». Компьютерные предпочтения исследовались с помощью анкеты, разработанной в исследовании, которая выявляла время работы за компьютером и направленность игр, за которыми ребенок проводит время. Степень компьютерной увлеченности была определена с помощью «Методики диагностики компьютерной зависимости». Гипотезой исследования было предположение о том, что существуют различия в уровне развития познавательных процессов младших школьников в зависимости от их компьютерных предпочтений.

Итак, были получены следующие результаты:

1. Преобладающий уровень развития словесно-логического мышления – «высокий» уровень развития, который составил 82 % младших школьников (табл. 1).

Таблица 1

Результаты изучения словесно-логического мышления

Уровень развития словесно-логического мышления	Количество человек	% -ное соотношение
Высокий	54	82 %
Средний	11	17 %
Низкий	1	1 %
Всего	66	100 %

2. У большинства младших школьников смысловая память находится на «высоком» уровне развития (51,5 % испытуемых), механическая память характеризуется «средним» уровнем развития (51,5 %) (табл. 2).

Таблица 2

Результаты анализа уровня развития памяти

Уровень развития памяти	Смысловая память		Механическая память	
	Кол-во человек	% -ное соотношение	Кол-во человек	% -ное соотношение
Очень высокий	17	25,8 %	3	4,6 %
Высокий	34	51,5 %	14	21,2 %
Средний	13	19,7 %	34	51,5 %
Низкий	1	1,5 %	13	19,7 %
Очень низкий	1	1,5 %	2	3 %
Всего	66	100 %	66	100 %

3. Продуктивность и устойчивость внимания, т.е. внимание у 92 % младших школьников развито на «среднем» уровне (табл. 3).

Таблица 3

Результаты анализа уровня развития внимания

Уровень развития внимания	Количество человек	% -ное соотношение
Высокий	4	6 %
Средний	61	92 %
Низкий	1	2 %
Всего	66	100 %

4. Большинство младших школьников предпочитает одновременно играть в игры и развлекательного, и развивающего характера, а также пользоваться социальными сетями. Такие младшие школьники составляют 44 % испытуемых (рис. 1). Относительно времени работы за компьютером получились также интересные результаты: большинство младших школьников проводят за компьютером больше 30 минут в день (71 %), норма времени за компьютером для младшего школьника – 15–20 минут в день. По результатам обследования относительно компьютерной увлеченности было выявлено, что 54,6 % младших школьников находятся на стадии увлеченности компьютером.

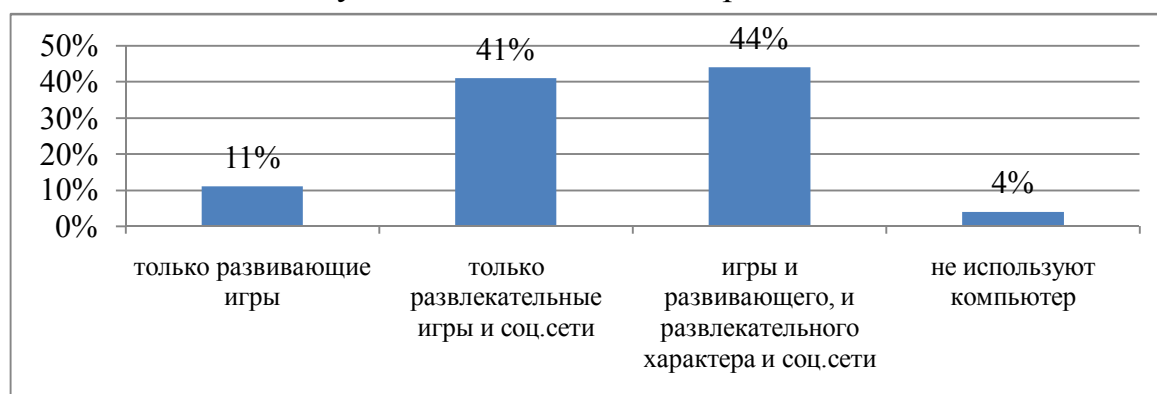


Рис. 1. Соотношение младших школьников по компьютерным предпочтениям

5. Результаты статистической обработки констатировали наличие статистически значимых различий в уровне развития смысловой и механической памяти в группах с разными компьютерными предпочтениями. Было выявлено, что смысловая и механическая память лучше развита у младших школьников, которые играют только в развивающие игры, чем у младших школьников, которые предпочитают только развлекательные игры, социальные сети (в случае смысловой памяти – $p\text{-level} = 0,018$, $U = 6,00$; в случае механической памяти – $p\text{-level} = 0,005$, $U = 2,50$) или одновременно комбинируют и развлекательные, и развивающие игры и социальные сети (в случае смысловой памяти – $p\text{-level} = 0,0298$, $U = 7,50$; в случае механической – $p\text{-level} = 0,005$, $U = 2,50$). А также было определено, что механическая память лучше развита у тех младших школьников, которые комбинируют одновременно игры разного характера (развивающие и развлекательные) и социальные сети, чем у младших школьников, играющих только в развлекательные игры и пользующиеся социальными сетями ($p\text{-level} = 0,038$, $U = 244,50$).

Таким образом, гипотеза о существовании различий в уровне развития познавательных процессов младших школьников в зависимости от их компьютерных предпочтений подтвердилась частично. Это значит, что младшие школьники, предпочитающие играть за компьютером в развивающие игры, обладают лучшей памятью, чем младшие школьники, которые играют в развлекательные игры или проводят время в социальных сетях. Другими словами, младшие школьники, воспринимающие компьютер не только как средство развлечения, но и как средство саморазвития, тренировки своих способностей, развиты лучше в отношении смысловой и механической памяти. И, как следствие, можно предположить, что в школе они более успешны, чем их ровесники, предпочитающие играть в игры развлекательного типа. Результаты данного исследования могут быть использованы при индивидуальном консультировании ребенка и его родителей, при разработке рекомендаций относительно психического развития ребенка.

Литература

1. Бушueva А. А. Психолого-педагогическое исследование игровых компьютерных страхов младших школьников. Интернет-адрес: http://www.rusnauka.com/10_DN_2012/Psihologia/5_106779.doc.htm.
2. Козубовский В. М. Внимание // Общая психология: познавательные процессы: учебное пособие. Мн.: Академия, 2004. Ч. 2. С. 120–142.
3. Немов Р. С. Психология: в 3 кн. / 4-е изд. Москва, 2003. Кн. 1: Общие основы психологии.