

Книга посвящена рассмотрению проблемы чрезмерного увлечения детей компьютерными играми, которое может привести к так называемой компьютерной зависимости, оказывающей отрицательное влияние на все сферы жизнедеятельности ребенка, в частности, на учебную деятельность, и соответственно – школьную успеваемость. Различные психолого-педагогические исследования показывают, что проблема раннего предупреждения компьютерной и игровой зависимости среди младших школьников заключается в первичной профилактике, которая может позитивно воздействовать как на саму личность младшего школьника, так и на все сферы жизнедеятельности ребенка. В работе приводится описание и анализ результатов экспериментального исследования игровой компьютерной зависимости у младших школьников и возможной профилактики негативного влияния компьютерных игр на учебную успеваемость. Издание можно адресовать практическим психологам и учителям с целью первичной профилактики игровой компьютерной зависимости детей с использованием предложенной программы профилактики для решения проблем, возникающих в процессе обучения.



Дмитрий Малий  
Татьяна Куликова

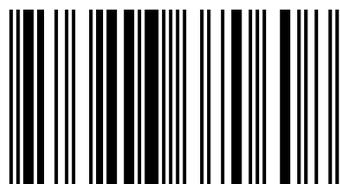


### Дмитрий Малий

Дмитрий Малий: аспирант кафедры педагогики и методик профессионального образования ФГБОУ ВПО "ТГПУ им. Л.Н. Толстого". Научные интересы: аддиктивное поведение, психологическая безопасность образовательной среды. Татьяна Куликова: доцент кафедры практической психологии и педагогики ФГБОУ ВПО "ТГПУ им. Л.Н. Толстого", к.п.н, профессор РАЕ.

# Влияние компьютерных игр на школьную успеваемость

Опыт экспериментального исследования



978-3-8433-7060-8

LAP  
**LAMBERT**  
Academic Publishing

**Дмитрий Малий  
Татьяна Куликова**

**Влияние компьютерных игр на школьную  
успеваемость**

**Дмитрий Малий  
Татьяна Куликова**

**Влияние компьютерных игр на  
школьную успеваемость**  
**Опыт экспериментального исследования**

**LAP LAMBERT Academic Publishing**

## **Impressum / Выходные данные**

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle in diesem Buch genannten Marken und Produktnamen unterliegen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz bzw. sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Die Wiedergabe von Marken, Produktnamen, Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen u.s.w. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutzgesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Библиографическая информация, изданная Немецкой Национальной Библиотекой. Немецкая Национальная Библиотека включает данную публикацию в Немецкий Книжный Каталог; с подробными библиографическими данными можно ознакомиться в Интернете по адресу <http://dnb.d-nb.de>.

Любые названия марок и брендов, упомянутые в этой книге, принадлежат торговой марке, бренду или запатентованы и являются брендами соответствующих правообладателей. Использование названий брендов, названий товаров, торговых марок, описаний товаров, общих имён, и т.д. даже без точного упоминания в этой работе не является основанием того, что данные названия можно считать незарегистрированными под каким-либо брендом и не защищены законом о брендах и их можно использовать всем без ограничений.

Coverbild / Изображение на обложке предоставлено: [www.ingimage.com](http://www.ingimage.com)

Verlag / Издатель:

LAP LAMBERT Academic Publishing

ist ein Imprint der / является торговой маркой

AV Akademikerverlag GmbH & Co. KG

Heinrich-Böcking-Str. 6-8, 66121 Saarbrücken, Deutschland / Германия

Email / электронная почта: [info@lap-publishing.com](mailto:info@lap-publishing.com)

Herstellung: siehe letzte Seite /

Напечатано: см. последнюю страницу

**ISBN: 978-3-8433-7060-8**

Copyright / АВТОРСКОЕ ПРАВО © 2012 AV Akademikerverlag GmbH & Co. KG

Alle Rechte vorbehalten. / Все права защищены. Saarbrücken 2012

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	3
<b>ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ПРОБЛЕМЫ ВЗАИМОСВЯЗИ УВЛЕЧЕННОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ И ШКОЛЬНОЙ УСПЕВАЕМОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ</b> .....	7
1.1. Игровая компьютерная увлеченность как социально-психологический феномен .....	7
1.2. Причины и особенности проявления игровой компьютерной увлеченности в младшем школьном возрасте .....	11
1.3. Особенности школьной успеваемости младших школьников .....	13
1.4. Влияние компьютерных игр на школьную успеваемость младших школьников .....	16
<b>ВЫВОДЫ ПО I ГЛАВЕ</b> .....	21
<b>ГЛАВА 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ВЛИЯНИЯ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ УВЛЕЧЕННОСТИ НА ШКОЛЬНУЮ УСПЕВАЕМОСТЬ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ</b> .....	23
2.1. Организация экспериментального исследования .....	23
2.2. Характеристика диагностической программы исследования .....	29
2.3. Программа профилактики негативного влияния компьютерных игр на школьную успеваемость младшего школьника .....	31
<b>ГЛАВА 3. ПРЕДСТАВЛЕНИЕ И ИНТЕРПРЕТАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ</b> .....	39
3.1. Анализ результатов констатирующего этапа эксперимента .....	39
3.2. Сравнительный анализ констатирующего и контрольного этапов эксперимента .....	49
3.3. Статический анализ результатов исследования для проверки эффективности программы первичной профилактики .....	56
3.4. Теоретические выводы и практические рекомендации по результатам экспериментальной работы .....	60
<b>Заключение</b> .....	65
<b>Литература</b> .....	67



## **ВВЕДЕНИЕ**

Развитие индустрии компьютерных игр в XXI веке привело к появлению огромного количества жанров игры. Все больше и больше детей младшего школьного возраста увлекаются компьютерными играми, исходя из своих интересов и уровня развития. Проблема увлечений остаётся еще мало освещенной в современной психологической литературе. В отличие от влечений, увлечение не имеет непосредственной связи с инстинктами, со сферой безусловных рефлексов. В отличие же от интересов и наклонностей, увлечения всегда более эмоционально окрашены. Чаще всего большой интерес к чему-либо проявляется в именно младшем школьном возрасте.

Различные психолого-педагогические исследования показывают, что проблема раннего предупреждения компьютерной и игровой зависимости среди младших школьников основана на том, что первичная профилактика должна позитивно воздействовать, как на саму личность младшего школьника, так и на три основные сферы, в которых реализуется его жизнедеятельность: эмоциональную, мотивационную и познавательную. Более того, необходимо определять направления психологической работы по повышению учебной мотивации и успеваемости школьника.

Многие ученые сходятся во мнении, что существует взаимосвязь между увлеченностью компьютерными играми и учебной успеваемостью младших школьников. На учебную успеваемость могут воздействовать различные факторы, главными из которых можно выделить следующие: социальные условия и условия семейного воспитания; владение коммуникативными навыками общения; общая структура направленности личности; наличие мотивации на учебную деятельность; уровень притязаний и самооценка школьника, их соотношение; особенности познавательной и эмоционально-волевой сферы. В свою очередь на каждые из перечисленных факторов компьютерные игры могут оказывать как положительное, так и отрицательное влияние. Изучению специфики взаимодействия детей и подростков с

компьютерами посвящали свои исследования: К. Янг (признаки наступившей интернет-аддикции), М.С. Иванов (влияние ролевых компьютерных игр на формирование зависимости человека от компьютера), А.Е. Войскунский (поведенческие формы зависимостей), Л.К. Фортова и З.И. Кекелидзе (стадии игровой компьютерной зависимости, переживания в процессе заболевания).

Сущность проблемы заключается в том, что чрезмерное увлечение детей компьютерными играми, может привести к так называемой компьютерной зависимости, которая в последующем может оказывать отрицательное влияние на все сферы жизнедеятельности ребенка, в частности, на учебную деятельность, и соответственно – школьную успеваемость. В результате теоретического анализа психолого-педагогической литературы и практического опыта по профилактике игровой зависимости, нами была обнаружена недостаточная разработанность вопроса по первичной профилактике игровой компьютерной зависимости у младших школьников.

Все вышеизложенное позволяет заключить о важности и необходимости изучения проблемы увлеченности компьютерными играми и школьной успеваемости младших школьников, что и определило цель нашего исследования, которая заключается в теоретическом и экспериментальном изучении характера взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и школьной успеваемости младших школьников и возможной профилактики негативного влияния компьютерных игр.

В своем исследовании мы исходим из того, что существуют разнонаправленные взаимосвязи увлеченности младших школьников компьютерными играми и их школьной успеваемостью.

Теоретическая новизна исследования заключается в систематизации теоретических положений по проблеме взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и школьной успеваемости младших школьников, а также в классификации факторов, влияющих на школьную успеваемость.

Практическая значимость данной работы определяется возможностью использования результатов исследования в практической деятельности

психологов и учителей с целью первичной профилактики игровой компьютерной зависимости, а также при непосредственном проведении программы профилактики с детьми в целях решения проблем, возникающих в процессе обучения.

Структура предлагаемой книги «Влияние компьютерных игр на школьную успеваемость: опыт экспериментального исследования» включает в себя три главы.

В первой главе рассматриваются теоретические основы проблемы взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и школьной успеваемости младших школьников, выявляются причины и особенности проявления игровой компьютерной увлеченности в младшем школьном возрасте, раскрывается социально-психологический характер игровой компьютерной увлеченности.

Во второй главе рассматриваются методические основы исследования влияния игровой компьютерной увлеченности на школьную успеваемость младших школьников, описана организация экспериментального исследования, дается характеристика диагностической программы и программы профилактики негативного влияния компьютерных игр на школьную успеваемость младшего школьника.

В третьей главе приводится описание и анализ результатов экспериментального исследования игровой компьютерной зависимости у младших школьников и возможной профилактики негативного влияния компьютерных игр на учебную успеваемость.

Данная работа, естественно, не претендует на полный охват всего проблемного поля компьютерной увлеченности. Вместе с тем она достаточно четко ориентирована на постановку и обсуждение целого ряда значимых проблем, которые в одном случае ставятся; в другом – в той или иной мере решаются; в третьем – выделяются определенные позиции авторов по тем или иным аспектам осмысления игровой компьютерной зависимости.



## **ГЛАВА 1.**

### **ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ПРОБЛЕМЫ ВЗАИМОСВЯЗИ УВЛЕЧЕННОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ И ШКОЛЬНОЙ УСПЕВАЕМОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

В данной главе на основе анализа работ отечественных и зарубежных педагогов и психологов по проблеме психологической зависимости человека рассматривается игровая компьютерная увлеченность как социально-психологический феномен, указываются основные причины и особенности проявления игровой компьютерной зависимости у младших школьников, раскрываются особенности школьной успеваемости детей, определяется взаимосвязь увлеченности компьютерной игрой и школьной успеваемости детей.

#### **1.1. Игровая компьютерная увлеченность как социально-психологический феномен**

Компьютеры стремительно внедряются в человеческую жизнь, занимая свое место в нашем сознании, а мы зачастую не осознаем того, что начинаем во многом зависеть от их работоспособности. Современный человек взаимодействует с компьютером постоянно: на работе, дома, в машине и даже в самолете. Из этого необходимо отдельно выделить увлечение компьютерами и их многовекторное использование в различных областях. Кроме практического использования (обучающие и контролирующие знания программы), наблюдается еще более распространенное увлечение компьютерными играми, присущее большинству детей, имеющих к ним доступ. В этой связи компьютерные игры необходимо рассматривать как своеобразный социально-психологический феномен, что на сегодняшний день занимает все большее место в жизни ребенка, а также существенно влияет на процесс формирования и развития личности.

Феномен психологической зависимости человека как следствие увлечения компьютерными играми имеет место быть в современном мире. Тем не менее психологи лишь недавно обратили на него пристальное внимание. Б.Э. Вульф говорит об увлечении, как о первичном эмоциональном проявлении потребности человека в чём-либо. А.Г. Асмолов утверждает что, увлечения составляют категорию психических феноменов, структурных компонентов личности, располагаясь где-то между инстинктами и влечениями, с одной стороны, и наклонностями и интересами - с другой [1].

Последствия увлеченности компьютерными играми обсуждаются в средствах массовой информации, причем, как правило, с негативных позиций. Не всегда благосклонны к компьютерным играм родители и учителя. Чрезмерное увлечение компьютерными играми перерастает в своего рода зависимость, которая выражается в таких психопатологических симптомах как неспособность ребенка переключаться на другие развлечения, чувство мнимого превосходства над окружающими. Вместе с тем, зачастую даже в раннем возрасте может формироваться аддиктивное поведение. Отечественными психологами аддиктивное поведение понимается как «пагубная привычка, порочная склонность – одна из форм отклоняющегося, девиантного поведения с формированием стремления к уходу от реальности». По определению Ц.П. Короленко аддиктивное поведение характеризуется стремлением ухода от реальности посредством изменения своего психического состояния [23]. Происходит процесс, во время которого человек не только не решает важных для себя проблем, но и останавливается в своём личностном развитии. Одним из современных исследователей такого рода аддикции, а именно компьютерной зависимости является А.Е. Войскунский. Он пишет о том, что для квалификации аддикции достаточно эмоциональной привязанности человека к тем ощущениям и чувствам, которые дарит следование аддиктивным формам поведения [7].

Понимание феномена психологической зависимости от компьютерных игр невозможно без понимания феномена *«виртуальной реальности»*.

Виртуальная реальность, которая формирует виртуальный "мир" компьютерной игры, воспринимается играющим как реальный мир, появляется эффект "присутствия". Это очень интересный феномен автоматической "доработки" сознанием несовершенного виртуального мира до уровня реальности. В этом смысле виртуальная реальность представляет собой средство изучения познавательных психических процессов. Нарастание увлеченности компьютерными играми ведет к тому, что ценность виртуального мира и нахождения в нем возрастает наряду с угасанием интереса к реальности. В связи с этим, человек начинает все больше времени проводить в виртуальном мире компьютерных игр и все меньше интересоваться реальным миром, более того - человек развивается в виртуальности, развивая свое "Я виртуальное", а развитие реальной личности резко затормаживается.

Признаком игровой компьютерной увлеченности является время, проводимое ребенком за компьютером. Игровая компьютерная увлеченность характеризуется сосредоточением всех интересов ребенка вокруг компьютера и отказом от других видов деятельности. У младших школьников компьютерная зависимость обычно проявляется в форме увлечения к компьютерным играм. Компьютерная зависимость часто наблюдается у детей с интеллектуализмом, ее возникновению способствуют нарушения общения со сверстниками. Компьютерная зависимость приводит к закреплению и дальнейшему прогрессированию этих нарушений.

Проблема компьютерной зависимости широко освещалась в исследованиях зарубежных психологов (М. Шоттон, Ш. Текл и К. Янг) [44]. Основными симптомами компьютерной аддикции, по мнению вышеуказанных авторов, являются: нежелание отвлечься от игры с компьютером; раздражение при вынужденном отвлечении; неспособность спланировать окончание сеанса игры с компьютером; расходование больших денег на необходимость постоянного обновления программного обеспечения (в том числе и игр); забывание в ходе игры на компьютере о домашних делах, учебе;

пренебрежение собственным здоровьем, гигиеной и сном в пользу проведения большего количества времени за компьютерной игрой.

Механизм формирования игровой зависимости основан на частично неосознаваемых стремлениях, потребностях, например, «принятие роли». В основе лежит потребность в игре, которая еще свойственна младшему школьнику. Ролевые игры, особенно в детском возрасте, являются частью познавательной деятельности человека. Все дети играют в игры, сознательно принимая на себя роль взрослых, удовлетворяя бессознательную потребность в познании окружающего мира. Потребность в познании мира – это видоизмененный исследовательский инстинкт, унаследованный людьми от животных. Предположительно, эта потребность находится в области бессознательного, так как в большинстве случаев частично или полностью не осознается человеком. Однако неосознанность потребности не говорит о ее отсутствии или слабости как мотивирующего фактора; скорее наоборот, бессознательные потребности оказывают большее влияние на наше поведение, чем осознаваемые.

Несмотря на существующую проблему компьютерной увлеченности, в психологической литературе отсутствует четкое определение увлечения, что позволило нам на основе систематизации разных точек зрения психологов по данной проблеме вывести собственное определение: *увлечение* – это эмоциональное первичное проявление потребности человека в чём-либо, характеризующееся осознанностью цели и мотива. В отличие от понятия «влечение», понятие «увлечение» не имеет непосредственной связи с инстинктами, со сферой безусловных рефлексов. В сравнении с интересами и склонностями, увлечения всегда более эмоционально окрашены.

Однако, для определения влияния компьютерной увлеченности на школьную успеваемость, необходимо выявить причины и особенности проявления игровой компьютерной увлеченности в младшем школьном возрасте.

## **1.2. Причины и особенности проявления игровой компьютерной увлеченности в младшем школьном возрасте**

*Игровая компьютерная увлеченность – пристрастие к компьютерным играм, приводящее к сокращению всех остальных видов деятельности. Увлечение компьютерными играми наиболее характерно для детей младшего школьного и подросткового возраста, особенно мальчиков.* Одной из основных причин увлечения компьютерными играми исследователи считают потребность в игре как таковой, свойственной человеку на протяжении всей его жизни. В процессе игры удовлетворяется неосознаваемая познавательная потребность, вследствие чего ребенок получает удовольствие. Также можно указать и другие причины, которые в той или иной степени влияют на возникновения увлеченности от компьютерной игры.

1. Отсутствие или недостаток общения и доверительных, эмоциональных отношений в семье. В семьях, где родители не уделяют ребёнку времени для общения, не интересуются состоянием его душевного мира, его мыслями и чувствами, дети уходят в виртуальный мир.

2. Отсутствие у ребёнка увлечений, интересов, хобби, привязанностей, не связанных с компьютером, способствует развитию компьютерной увлеченности.

3. Отсутствие у ребенка навыков взаимодействия с окружающими, отсутствие реальных друзей приводит к установлению дружеских отношений в виртуальном пространстве.

4. Психологи выделяют еще одну причину – это «наличие тяжёлой инвалидности, серьёзного заболевания». Если ребёнок-инвалид учится на дому, если круг его общения очень ограничен, если он почти или вовсе не выходит из дома, если тяжёлые увечья препятствуют установлению контактов с окружающими или отворачивают окружающих от ребёнка, то компьютер может стать единственным средством общения, получения информации, единственным развлечением и занятием [29].

Изучая особенности проявления игровой компьютерной увлеченности в младшем школьном возрасте, можно выделить три стадии развития увлечения компьютерными играми, характерные для данного возраста (по А.Г. Асмолову).

1) *Стадия влечения.* После того, как ребенок один или несколько раз поиграл в компьютерную игру, он начинает "чувствовать вкус", ему нравится компьютерная графика, звук, сам факт имитации реальной жизни или каких-то фантастических сюжетов. Компьютер позволяет ребенку с довольно большой приближенностью к реальности осуществить свои мечты. Начинает реализовываться неосознаваемая потребность в принятии роли. Играя, ребенок получает удовольствие. Природа человека такова, что он стремится повторить действия, доставляющие удовольствие, удовлетворяющие потребности. Вследствие этого ребенок начинает играть, уже не случайным образом очутившись за компьютером, а его стремление к игровой деятельности принимает некоторую целенаправленность. Однако специфика этой стадии в том, что игра в компьютерные игры носит скорее ситуационный, нежели систематический характер. Устойчивая, постоянная потребность в игре на этой стадии не сформирована, игра не является значимой ценностью для ребенка.

2) *Стадия лёгкой увлечённости.* Фактором, свидетельствующим о переходе ребенка на эту стадию формирования, является появление в иерархии потребностей новой потребности - участие в компьютерной игре. На самом деле стремление к игре - это потребность в бегстве от реальности. Игра в компьютерные игры на этом этапе принимает систематический характер.

3) *Стадия увлечённости.* Эта стадия характеризуется не только сдвигом потребности в игре на нижний (базовый) уровень пирамиды потребностей, но и другими, не менее серьезными изменениями в ценностно-смысловой сфере личности. Увлечённость может оформляться в одной из двух форм: социализированной и индивидуализированной. Социализированная форма увлеченностью игрой на компьютере отличается тем, что такие дети очень любят играть совместно, играть с помощью компьютерной сети друг с другом. Игра в основном носит соревновательный характер. Эта форма увлечения менее

пагубна в своем влиянии на психику человека. Индивидуализированная форма является крайней формой увлечения, которую чаще всего называют зависимостью, когда нарушаются не только нормальные человеческие особенности мировоззрения, но и взаимодействие с окружающим миром. Нарушается основная функция психики, она начинает отражать не воздействие объективного мира, а виртуальную реальность. Такие дети часто подолгу играют в одиночку, потребность в игре находится у них на одном уровне с базовыми физиологическими потребностями. Для них компьютерная игра - это своего рода наркотик. Если в течение какого-то времени они не "принимают дозу", то начинают чувствовать неудовлетворенность, испытывают отрицательные эмоции, впадают в депрессию.

В группу риска «неуспевающих» попадают учащиеся, если:

- 1) в семье отсутствует атмосфера дружелюбия, покоя, комфорта и доверия;
- 2) у ребёнка в качестве основного интереса и увлечения выступает компьютерная игра;
- 3) ребёнок не умеет налаживать позитивных отношений с окружающими;
- 4) ребёнок не умеет ставить перед собой самые простые и достижимые цели.

### **1.3. Особенности школьной успеваемости младших школьников**

Школьная успеваемость школьника определяется не столько его способностями, сколько его желанием учиться, то есть его мотивацией. Эта закономерность отмечена ещё в теории интеллектуального порога Г. Перкинса, который обнаружил, что для успешного овладения каждой деятельностью необходим определённый уровень интеллекта; дальнейший же успех обуславливается не интеллектом, а другими индивидуально-психологическими особенностями. Известно большое количество примеров, когда дети,

обладающие блестящими умственными способностями, имели слабую успеваемость и, наоборот, дети «отличники» отличались вполне посредственными способностями.

Если говорить о желании учиться, то можно отметить, что это сложное многофакторное образование. В его составе психологи выделяют познавательные мотивы, связанные с содержанием учебной деятельности и процессом её выполнения, а также социальные мотивы, связанные с различными отношениями учащегося с другими людьми. Познавательные мотивы в самом широком смысле – это желание ребёнка освоить новые знания или способы получения новых знаний. Социальные мотивы – стремление быть полезным обществу или занять в этом обществе определённую позицию. Считается, что для того, чтобы ребёнок учился успешно, необходимо сочетание познавательной и социальной мотивации. Если мотивация будет только познавательной, знания школьника скорее будут однобокими и, возможно, оторванными от практики. Если желание имеет только социальную природу, то интерес ко всем предметам будет довольно поверхностным, школьник станет учиться только ради оценки.

*Младший школьный возраст* характеризуется первичным вхождением ребенка в учебную деятельность. Мотивация учения в младшем школьном возрасте развивается в нескольких направлениях. Широкие познавательные мотивы (интерес к знаниям) могут уже к середине этого возраста преобразоваться в учебно-познавательные мотивы (интерес к способам приобретения знаний); мотивы самообразования представлены пока самой простой формой - интересом к дополнительным источникам знаний; широкие социальные мотивы развиваются от общего неразделенного понимания социальной значимости учения к более глубокому осознанию причин необходимости учиться; узкие социальные мотивы представлены желанием ребенка получить, главным образом, одобрение учителя. Мотивы сотрудничества и коллективной работы широко присутствуют у младших школьников, но пока в самом общем представлении [20].

Младший школьник только ещё учится понимать и принимать цели, исходящие от учителя, выполняет действия по инструкции. При правильной организации учебной деятельности младших школьников можно закладывать умения самостоятельной постановки цели. В младшем школьном возрасте начинает складываться умение соотносить цели деятельности со своими возможностями.

Представления детей младшего школьного возраста о том, для чего они учатся в школе, достаточно смутные. В основном их ответы касаются стандартных заученных фраз: «чтобы уметь читать, писать, считать; чтобы много знать, быть умным». Попытка уточнения этих высказываний часто заводит детей в тупик. Наиболее смыслённые высказывают предположение о возможности найти в будущем хорошую, интересную работу. Но подобная перспектива в силу своей отдалённости не может стать серьёзным стимулом к учению.

Часто родителям младших школьников приходится «стимулировать» интерес к учебной деятельности методом «кнута и пряника». В результате у учащихся окончательно формируется представление об учёбе как о нудном, малоприятном деле, которым приходится заниматься только под угрозой расправы или за очень приличное вознаграждение.

При появлении отметки в обучении младшего школьника среди всего многообразия мотивов, главное место занимает мотив получения высокой отметки как источника других поощрений и залога эмоционального благополучия. Учебно-познавательные и другие широкие мотивы (долг, ответственность, необходимость получить образование) не занимают ведущего места на протяжении всего младшего школьного возраста. Закономерным итогом становится снижение учебной мотивации к концу этого возраста. Важно обеспечить такое формирование мотивов, которое поддерживало бы эффективную и плодотворную учебную работу каждого ученика на протяжении всех лет его пребывания в школе, и было бы основой для его самообразования и самосовершенствования в будущем.

#### **1.4. Влияние компьютерных игр на школьную успеваемость младших школьников**

Большинство психологов утверждают, что существует взаимосвязь между увлеченностью компьютерными играми и учебной успеваемостью младших школьников. Под учебной успеваемостью понимается соответствие подготовки учащихся требованиям содержания образования, фиксируемое по истечении какого-либо значительного отрезка процесса обучения – цепочки уроков, посвященных изучению одной темы или раздела курса, учебной четверти, полугодия, года. На учебную успеваемость могут воздействовать различные факторы, главными из которых можно выделить следующие:

1) социальные условия и условия семейного воспитания. Это условия, в которых дети живут, учатся, воспитываются, бытовые условия, культурный уровень родителей и окружающей среды, наполняемость классов, оборудование школы, квалификация учителей, наличие и качество учебной литературы. Этот фактор учитывается при определении содержания обучения;

2) владение коммуникативными навыками общения; характеристика межличностных отношений школьника в классе: сколько лет учится в данном классе, школе; устойчивый ли круг друзей; отношение к просьбам, поручениям; личностная характеристика: авторитетен, активен или пассивен; проявление конформности в поведении; общительность, понимание или конфликтность;

3) общая структура направленности личности: характеристика осознанных мотивов (глубина, устойчивость, действительность), направленность мотивации на учебную деятельность. Исследования показывают, что младшие школьники в большинстве случаев очень любят учиться. Ведущей деятельностью в данном возрасте является учебная. Социальный смысл учения отчетливо виден из отношения маленьких школьников к отметкам. Они долгое время воспринимают отметку как оценку своих стараний, а не качества проделанной работы. Однако если в младших классах у ребенка не выработались навыки и желание учиться, то с каждым

годом трудности в обучении будут расти, как снежный ком. В таком случае у ребенка формируется негативное отношение к процессу обучения, обнаруживаются трудности в учебе;

4) уровень притязаний и самооценка школьника, их соотношение: а) дети, имеющие сильную мотивацию достижения успехов и низкую мотивацию избегания неудач, обладают адекватной или умеренно повышенной самооценкой, а также достаточно высоким уровнем притязаний; б) дети, имеющие завышенные притязания, низкую самооценку и низкий уровень силы воли свойственна низкая мотивация достижения успехов. Происходит несоответствие завышенных притязаний ребенка с его реальными возможностями, что приводит к внутреннему конфликту;

5) особенности познавательной сферы: эффективность функций внимания – из всех изучаемых свойств внимания самая большая связь обнаружена между успеваемостью и переключаемостью внимания. Для успешного усвоения многих школьных предметов учащиеся должны обладать высоким уровнем развития памяти, так как память – важнейший познавательный процесс, лежащий в основе обучения. Причиной неуспеваемости могут стать особенности развития мышления. Недостатки развития мыслительных процессов в ряде случаев могут быть вызваны возрастными особенностями мыслительной деятельности, что следует учитывать в работе с детьми различных возрастных групп.

В свою очередь на каждые из перечисленных факторов компьютерные игры могут оказывать как положительное, так и отрицательное влияние. С одной стороны простые игры, созданные ради развлечения и отдыха, способны развивать внимание, быстроту реакции. Взрослея, ребенок начинает интересоваться более сложными – интеллектуальными играми. Так, прохождение лабиринтов может быть неплохой умственной тренировкой, развивающей логическое мышление. Им на смену пришли игры посложнее – стратегические. Они уже существенно отличаются от предыдущих, поскольку моделируют реальность, в которой находится игрок. Вернее, они создают эту

реальность самостоятельно. Исходя из названия, можно сказать, что такие игры учат планированию, хорошо развивают аналитическое мышление.

В целом, дети, играющие в компьютерные игры, отличаются широтой кругозора: у них прекрасно развито представление об окружающем мире, и оно больше отвечает мировоззрению взрослых людей. Такие «компьютерно-развитые» дети обычно опережают своих сверстников в психическом развитии, легче усваивают учебный материал, уверены в своих знаниях. Все это положительно сказывается на учебной успеваемости младших школьников.

Однако есть и негативная сторона увлечения компьютерными играми. Так как время, проводимое ребенком за компьютерной игрой обычно никак не контролируется родителями, то может возникнуть опасность, что киберпространство станет для ребенка реальностью жизни. В таком случае чтение книг и творчество уже требуют усилий от ребенка. А в компьютерных играх все просто, создается впечатление собственного могущества. В результате дети растут физически слабыми, со страхом перед реальной жизнью. Завышенные притязания, низкий уровень силы воли – и как результат - в реальности нет желания добиваться желаемого. Несоответствие завышенных притязаний ребенка с его реальными возможностями приводят в душе к внутреннему конфликту. При малейшей трудности у них опускаются руки, нет привычки доводить начатое до конца. Именно эти причины приводят к низкой успеваемости в школе, дети не любят читать, не проявляют интереса к творчеству.

Так как компьютерные игры оказывают разное влияние на личность, а также на школьную успеваемость детей, то существует необходимость выделить определенные жанры компьютерной игры. *Компьютерная игра – это программа, построенная с использованием мультимедийных возможностей компьютера, служащая для организации игрового процесса, который заключается в прохождении определенного алгоритма и выполнении конкретных заданий, предусмотренных данной программой.* Все компьютерные игры можно поделить на два класса – это *ролевые* и *неролевые* [21].

**I. Ролевые компьютерные игры.** Именно они дают больше всего возможностей для реализации потребности в принятии роли и ухода от реальности.

1. Игры с видом "из глаз" компьютерного героя. В таких играх очень быстро происходит идентификация с героем, полное вхождение в роль, погружение в виртуальную реальность игры.

2. Игры с видом извне на "своего" компьютерного героя. Иногда их называют "квесты" (от англ. quest). Здесь тоже происходит отождествление себя с компьютерным персонажем, хоть и не такое выраженное. Тем не менее, поражение или гибель "своего" персонажа может переживаться играющим чуть ли не как собственные.

3. Стратегические игры. Они же "руководительские": играющий может выступать в роли командира спецназа, главнокомандующего армиями, или даже Творца. Роль не задается конкретно, а воображается самим играющим, и на экране нет собственно героя. Уйти в такую игру "с головой" больше шансов у людей, наделенных хорошей фантазией. Многие исследователи пишут о том, что подобные игры развивают системное мышление, другие считают, что играющие, предпочитающие именно этот тип, таким образом реализуют свою потребность в доминировании и власти.

**II. Неролевые компьютерные игры.** Игрок не принимает на себя роль компьютерного персонажа, то есть формирование зависимости и влияние игр на личность человека не так выражены. Основные мотивации: азарт достижения цели, "прохождение" игры и набор очков.

1. Аркады. Такие игры еще называют "приставочными". Сюжет, как правило, слабый, линейный. Все, что нужно делать играющему - быстро передвигаться, стрелять и собирать различные призы, управляя компьютерным персонажем или транспортным средством. Эти игры в большинстве случаев весьма безобидны в смысле влияния на личность играющего, психологическая зависимость от них если и возникает, то, как правило, носит кратковременный характер.

2. Головоломки. Компьютерные варианты различных настольных игр (шахматы, шашки, нарды), а также разного рода головоломки, реализованные в виде компьютерных программ. Мотивация, основанная на азарте, сопряжена здесь с желанием обыграть компьютер, доказать свое превосходство над машиной.

3. Игры на быстроту реакции. Сюда относятся все игры, в которых играющему нужно проявлять ловкость и быстроту реакции. Отличие от аркад в том, что они совсем не имеют сюжета и, как правило, совершенно абстрактны, никак не связаны с реальной жизнью. Мотивация, основанная на азарте, потребности "пройти" игру, набрать большее количество очков, может формировать вполне устойчивую психологическую зависимость человека от этого типа игр.

4. Традиционно азартные игры. Сюда входят компьютерные варианты карточных игр, рулетки, имитаторы игровых автоматов, одним словом - компьютерные варианты игрового репертуара казино. Механизмы формирования зависимости от этих компьютерных игр и их реальных аналогов схожи.

Выделение ролевых компьютерных игр из всего многообразия компьютерных игр делается потому, что только при игре в них можно наблюдать процесс "вхождения" человека в игру, процесс своего рода интеграции человека с компьютером, отождествление себя с компьютерным персонажем [18]. Игры именно этого жанра, на наш взгляд, пытаются моделировать настоящие жизненные процессы, "создают миры", дают простор для человеческой фантазии, обеспечивают небывалую свободу играющему, позволяют погрузиться целиком и полностью в неизведанный прекрасный мир, свободный от стандартных проблем и, соответственно, стандартных решений. Ролевые игры – это несколько видоизмененные модели человеческого общества, и в них, как и в обществе, есть герои и негодяи, мошенники и благодетели. Более того, вам дается право выбора, как обращаться с теми и другими [17].

В психологических исследованиях компьютерных игр изучаются, как правило, два аспекта — *психофизиологический* и *личностный*. В первом случае особое внимание уделяется тому факту, что компьютерные игры утомительны для психики, поскольку главным образом рассчитаны на быстроту реакции. Это, как правило, аркадные игры или военизированные, остросюжетные игры (на сленге игроков «стрелялки», «убивалки», «догонялки», «бродилки»). Следствием увлечения такими играми становятся повышенная раздражительность, возбудимость и утомляемость детей. Во втором случае психологов настораживает присутствие в сюжетах игр жестокости и насилия. Здесь уместно говорить о риске формирования агрессивности, легкого отношения к смерти, циничности и жестокости. В отношении агрессии в компьютерных играх существуют две точки зрения. С одной стороны можно предположить, что игра предоставляет возможность реализовать агрессивные импульсы в социально приемлемых и безопасных способах. С другой, можно рассуждать о формировании у школьников социально опасных личностных черт, вспомнив принцип С.Л. Рубинштейна, о том, что личностные черты в деятельности как проявляются, так и формируются.

## **ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1**

1. Чрезмерное увлечение компьютерными играми перерастает в зависимость, что в свою очередь может стать причиной школьной неуспеваемости младших школьников.

2. Существует два основных психологических механизма зависимости компьютерными играми:

*а) навязчивая потребность в уходе от реальности*, которая выражается не сколько как в отстранении ребенка от школьных проблем, сверстников, семьи, а как в создании другого мира – виртуального, жизненных ситуаций, доселе не испытанных и невозможных в реальности.

*б) механизм принятия роли другого* выражающийся в потребности в игре как таковой, которая свойственна каждому человеку.

3. В младшем школьном возрасте сохраняется актуальность игровой деятельности, которая очень тесно связана с учебной деятельностью. Большое значение приобретают игры с достижением известного результата, которая в свою очередь позволяет сделать смысл вещей более явным. В мотивационной сфере младшего школьника ещё отсутствуют мотивы, направляющие его деятельность на усвоение новых знаний, на овладение общими способами действий, сохраняется неустойчивость мотивов.

4. Компьютерные игры, в зависимости от жанра и длительности «игрового процесса» могут оказывать как положительное, так и отрицательное влияние на школьную успеваемость младших школьников.

5. Ролевые компьютерные игры в большей степени оказывают влияние на личностные качества ребенка (уверенность в себе; эмоциональная невозбудимость; добросовестность; самоконтроль), необходимые для поддержания учебной мотивации.

6. Основными критериями, характеризующие наличие игровой компьютерной увлеченности, являются: время, проводимое ребенком за компьютерной игрой; наличие игрового мотива; низкая социальная приспособленность; уровень школьной успеваемости.

## ГЛАВА 2.

### МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ВЛИЯНИЯ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ УВЛЕЧЕННОСТИ НА ШКОЛЬНУЮ УСПЕВАЕМОСТЬ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Во второй главе раскрываются методические основы исследования влияния игровой компьютерной увлеченности на школьную успеваемость младших школьников, указываются основные этапы организации экспериментального исследования, дается характеристика экспериментальной диагностической и профилактической программ, реализуемых в исследовании.

#### 2.1. Организация экспериментального исследования

Экспериментальная работа по исследованию взаимосвязи увлеченности компьютерными играми и школьной успеваемости младших школьников проводилось в три 3 этапа в течение 2011/2012 уч. года.

*Первый этап – подготовительный.* В рамках проводимого нами экспериментального исследования был проведен анализ школьных журналов учащихся 4 класса для выявления уровня школьной успеваемости и интереса к конкретному учебному предмету (таблица 1, 2).

*Таблица 1*

*Уровень школьной успеваемости учащихся по МОУГ № 4*

<b>Уровень школьной успеваемости</b>	<b>Количество учащихся (%)</b>
низкий ( $\leq 3,0$ )	0 (0%)
средний (от 3,1 до 4,0)	11 (34%)
высокий ( $\geq 4,1$ )	21 (66%)

Таблица 2

*Распределение учебных предметов по среднему баллу и уровню школьной успеваемости учащихся*

Учебный предмет	Средний балл успеваемости учащихся	Количество учащихся (%) по уровню школьной успеваемости		
		низкий	средний	высокий
Трудовое обучение	4,4	0%	6%	94%
Информатика	4,3	0%	13%	88%
Физическая культура	4,3	0%	25%	75%
Литература	4,2	0%	31%	69%
ИЗО	4,2	0%	16%	84%
Природоведение	4,2	0%	34%	66%
Музыка	4,1	0%	47%	53%
Русский язык	3,9	0%	75%	25%
Математика	3,4	16%	84%	0%

В результате беседы с классным руководителем и психологом школы, были выявлены дети, проявляющие агрессивность, повышенную тревожность, имеющие низкую самооценку. Как правило, происходит это в различных ситуациях, связанных с переживанием школьной тревожности. Причин такого аддиктивного поведения множество, одной из таких причин является увлечение компьютерными играми.

*Второй этап – теоретический.* На данном этапе осуществлялось изучение, обобщение и систематизация информации по проблеме исследования в психолого-педагогической научной литературе и психологической практике; накапливался и анализировался личный опыт работы в данном направлении. Это позволило сформулировать исходные позиции исследования, разработать понятийный аппарат, определить основные причины и особенности проявления игровой компьютерной увлеченности. Были определены критерии игровой компьютерной увлеченности: время; игровой мотив; социальной приспособленность; школьная успеваемость.

*Третий этап – экспериментальный.* На данном этапе осуществлен формирующий эксперимент в единстве трех его этапов: констатирующего, формирующего и контрольного. Были разработаны и реализованы:

- диагностическая программа по выявлению влияния компьютерной увлеченности на школьную успеваемость младших школьников;
- программа профилактики негативного влияния компьютерных игр на школьную успеваемость детей.

## **2.2. Характеристика диагностической программы исследования**

Разработанная диагностическая программа была использована на этапе констатирующего эксперимента с целью установления наличия или отсутствия взаимосвязи изучаемых явлений при определенных контролируемых условиях, измерения их количественных характеристик и представления качественного описания.

*Цель программы:* исследование личностных особенностей младших школьников, увлекающихся компьютерными играми, а также выявление уровня школьной успеваемости и склонности к определенному учебному предмету.

Данная программа предназначена для диагностики детей от 7 до 10 лет, находящихся в состоянии увлеченности компьютерными играми. В диагностической программе (таблица 3) представлены методики, позволяющие получить данные количественного и качественного характера.

*Таблица 3*

*Содержание диагностической программы*

<b>№ п/п</b>	<b>Название методики и автор</b>	<b>Цель методики</b>	<b>Исследуемые параметры</b>	<b>Исследуемый критерий</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	Анкета «Увлеченность компьютерными играми»	выявление увлеченности ребенка компьютерными играми	увлеченность	время, жанр игры

продолжение (таблица 3)

1	2	3	4	5
2	Методика «Оценка уровня школьной мотивации» (Н. Лусканова)	выявление уровня школьной мотивации	уровень мотивации, ведущий мотив	игровой мотив
3	Многофакторный личностный опросник (Р.Б. Кеттелл PF11)	исследование личностных особенностей младших школьников	экстраверсия; уверенность в себе; эмоциональная невозбудимость; добросовестность; самоконтроль;	уровень социальной приспособленности
4	Методика «Направленность на отметку» (Е.П. Ильин, Н.А. Курдюкова)	выявление признаков волевых качеств младших школьников	тенденция на знания/ отметку	Уровень школьной успеваемости
5	Биографический метод (Анализ школьных журналов)	выявление уровня школьной успеваемости	успеваемость	

Ниже дается описание методик, которые были включены в диагностическую программу и использовались для исследования личностных особенностей младших школьников - учащихся 4 класса МОУГ № 4 г.Тулы, а также изучения их школьной успеваемости под воздействием компьютерных игр. Представленная диагностическая программа применялась на констатирующем и контрольном этапах исследования.

### *1. Анкета «Увлеченность компьютерными играми»*

Игровая компьютерная увлеченность - это пристрастие к играм, связанное с использованием компьютера, приводящее к сокращению всех остальных видов деятельности, ограничению общения с другими людьми.

Одним из главных критериев компьютерной увлеченности является время, проводимое ребенком за компьютерной игрой.

Результаты данной анкеты позволяют получить информацию о количестве времени, которое дети уделяют компьютерным играм, а также о предпочтениях в выборе жанров компьютерной игры.

## ***2. Методика «Оценка уровня школьной мотивации» (Н. Лусканова)***

Целью данной методики является диагностика уровня школьной мотивации. Методика предназначена для выявления трёх уровней школьной мотивации: высокого, среднего и низкого, а также показывает положительное или негативное отношение учащегося к школе. Методика включает в себя 10 вопросов с вариантами ответов.

Школьная мотивация – это процесс, который запускает, направляет и поддерживает усилия, направленные на выполнение учебной деятельности. Это сложная, комплексная система, образуемая мотивами, целями, реакциями на неудачу, настойчивостью и установками ученика.

Данная методика позволит выяснить, какая сфера школьной жизни вызывает у ребенка больший, а какая – меньший интерес, а также дифференцировать детей по уровню школьной мотивации.

## ***3. Многофакторный личностный опросник Р.Б. Кеттелла***

Данная методика является оригинальной и специально разработанной для детей младшего школьного возраста и представляет собой модификацию взрослого варианта 16-факторного личностного опросника Р. Кеттелла. Опросник предназначен для исследования личностных особенностей младших школьников. Тест включает в себя 11 шкал, соответствующих основным чертам личности ребенка. Каждая черта может быть как положительной, так и отрицательной. В методике принято выделять три уровня развития разных черт личности: низкий (от 1 до 3 баллов), средний (от 4 до 7 баллов) и высокий (от 8 до 10 баллов).

Компьютерные игры оказывают сильное влияние на неокрепшую психику детей разного возраста, а также на формирование их личностных качеств.

Таким образом, благодаря результатам данной методики мы сможем выявить личностные особенности детей, увлекающихся компьютерными играми, а также проследить влияние компьютерной игры на такие свойства личности как общительность, тревожность, эмоциональная устойчивость.

#### ***4. Методика «Направленность на отметку» (Е.П. Ильин, Н.А. Курдюкова)***

Под направленностью на отметку понимается стремление рассматривать главным результатом учебной деятельности поставленную учителем отметку.

Отметка тесным образом связана с такими психологическими характеристиками, как самооценка, мотивация достижения, тревожность, эмоциональный комфорт, взаимоотношения с окружающими, творчество. Психологами давно доказано, что успешно действует и достигает результатов человек, у которого сформирована адекватная высокая самооценка своей личности, и менее успешны в жизни, как правило, люди с низкой самооценкой. Оценочная деятельность педагога также может оказывать воздействие на мотивацию достижения. Мотивация достижения - это стремление к улучшению результатов, неудовлетворенность достигнутым, настойчивость в достижении своих целей.

Данная методика, предложенная Е.П. Ильиным и Н.А. Курдюковой, поможет выявить и понять, какая из двух направленностей - на отметку или на знания - преобладает у испытуемых.

#### ***5. Анализ школьных журналов***

Анализ четвертных, итоговых и годовых отметок позволяет получить информацию об успеваемости каждого учащегося. Данные, полученные в ходе анализа, необходимо сравнить с результатами других методик, что в свою очередь позволит выявить взаимосвязь школьной успеваемости и увлеченности компьютерными играми, позволит выявить влияние определенных жанров игры на школьную успеваемость.

## **2.4. Программа профилактики негативного влияния компьютерных игр на школьную успеваемость младшего школьника**

Одним из основных направлений деятельности психолога в школе является профилактическая работа. Традиционно профилактическая работа делится на три больших составляющих: первичную, вторичную и третичную профилактику, отличающихся друг от друга степенью развития зависимости.

***Первичная профилактика** – это превентивные меры воздействия на детей, не затронутых зависимостями, с целью влияния на их поведение и взгляды, личностное и социальное развитие, предупреждение возникновения игровой компьютерной зависимости.*

**Цель программы:** первичная профилактика трудностей в обучении младших школьников посредством использования развивающих компьютерных игр в учебном процессе.

### ***Задачи программы:***

1. Подготовить сознание детей к пониманию негативного влияния бессистемной и нецеленаправленной компьютерной увлеченности на школьную успеваемость.
2. Помочь осознать детям их образовательные потребности и способы их удовлетворения посредством развивающих компьютерных игр.
3. Способствовать развитию учебной мотивации младших школьников через раскрытие индивидуальных интересов к определенным жанрам компьютерной игры.

**Структурно программа** включает в себя два блока: I блок – предусматривает работу с учащимися, II блок – работу с их родителями и учителями. Время занятий от 60 до 90 минут (время может варьироваться в зависимости от желания детей и родителей). Общее количество занятий – 13.

Содержательно каждое занятие включает в себя: название (тему) занятия, цели, задачи, примерную структуру (вводный этап, основной этап, этап обратной связи или рефлексия). При работе в группе всем участникам

необходимо соблюдать определенные правила для создания комфортной обстановки в процессе общения во время занятий, чтобы оно помогало решать поставленные задачи. Также важно учитывать некоторые психологические принципы: принцип добровольного участия в группе и доверительный стиль общения.

### ***Структура занятия.***

1. *Вводный этап* включает в себя набор упражнений, способствующих активизации участников группы, создает благоприятную атмосферу, повышает сплоченность.

2. *Основной этап занятия* включает в себя беседы, игры, упражнения, помогающие понять и усвоить главную тему занятия.

3. *Этап обратной связи (рефлексия)* предполагает обмен участников своими чувствами, впечатлениями.

### ***Предполагаемые результаты:***

– информированность детей и их родителей в области влияния компьютерных игр на учебную мотивацию и школьную успеваемость;

– уменьшение процента детей, в наибольшей степени увлеченных компьютерными играми;

– осознание детьми и их родителями возможности преодоления трудностей в обучении посредством использования развивающих компьютерных игр.

Предложенная программа может быть рекомендована школьным психологам, учителям начальных классов, владеющим технологией проведения тренингов и профилактических программ.

**Программа первичной профилактики компьютерной зависимости  
детей младшего школьного возраста**

№ п/п	Тема занятия	Время на занятие	Цель занятия	Задачи решаемые на занятии	Упражнения и психотехники
1	2	3	4	5	6
<b>Блок I. Работа с учащимися</b>					
1	Познаем друг друга	60 мин.	развитие доверительных отношений	1) познакомить детей друг с другом; 2) создать атмосферу взаимного доверия в группе;	<p><b>Вводная часть:</b> упр.1 Знакомство. Установление контакта с детьми упр.2 Разминка. «Поменяйтесь местами»</p> <p><b>Основное содержание:</b> упр.3 «Поздороваемся» упр.4 «Прекрасный сад»</p> <p><b>Рефлексия занятия:</b> Понравилось ли тебе играть вместе с сверстниками, и или ты предпочитаешь играть в одиночку; тебе было весело, или ты быстро устал от общения с ребятами.</p>

1	2	3	4	5	6
	Роль компьютера в твоей жизни	60 мин.	выявление предпочтений ребенка жанров компьютерной игры	1) выяснить, на что ребенок тратит большую часть своего свободного времени; 2) провести классный час на тему: «Роль компьютера в твоей жизни». 3) обсудить с детьми такие вопросы как: представляешь ли ты свою жизнь без компьютерной игры? Что привлекает тебя в компьютерной игре?	<p><b>Вводная часть:</b> упр.1 рисунок на тему «Я в компьютерной игре» упр.2 «Шарики»</p>
2					<p><b>Основное содержание:</b> упр.3 Проведение классного часа на тему: «Роль компьютера в твоей жизни» упр.4 Упражнение «Исключение от негативных эмоций» <b>Рефлексия занятия:</b> Для чего тебе нужен компьютер? Используют ли ты компьютер в подготовке к урокам?</p>
3	Виртуальный мир	60 мин.	изучение влияния компьютерных игр на школьную успеваемость ребенка	1) сформировать у детей общее представление об негативном воздействии компьютерной игры; 2) обсудить вопросы, затронутые в фильме	<p><b>Вводная часть:</b> упр.1 «Согласие и противодействие» упр.2 «Геневые картинки» <b>Основное содержание:</b> упр.3 Демонстрация фильма «Виртуальный мир» упр.4 «Контрконцепция» <b>Рефлексия занятия:</b> Ваше впечатление после просмотра фильма; понравилось ли вам изображать своих супергероев;</p>

1	2	3	4	5	6
4	Компьютерные игры в моей жизни	60 мин.	изучение влияния различных жанров компьютерной игры на школьную успеваемость и учебную мотивацию ребенка	1) сформировать общее представление у детей о жанрах компьютерной игры («стрелялки», квесты, стратегии, RPG); 2) рассказать о наиболее опасных жанрах компьютерной игры.	<p><b>Вводная часть:</b></p> <p><u>упр.1</u> «Кто Я и кем я буду в будущем»</p> <p><u>упр.2</u> «Создание линии времени»</p> <p><b>Основное содержание:</b></p> <p><u>упр.3</u> Проведение просветительской беседы на тему «Жанры компьютерных игр»;</p> <p><b>Рефлексия занятия:</b></p> <p>В какие игры ты предпочитаешь играть? что привлекает тебя в том или ином жанре игр?</p>
5	Конкурс стенгазет	60 мин.	формирование представления о негативных сторонах компьютерной игры	провести конкурс лучших стенгазет на тему «Тёмный мир компьютерной игры»;	<p><b>Вводная часть:</b></p> <p><u>упр.1</u> «Рисунок на спине»</p> <p><u>упр.2</u> «Найди и коснись»</p> <p><b>Основное содержание:</b></p> <p><u>упр.3</u> Нарисовать стенгазету на тему «Тёмный мир компьютерной игры»</p> <p><b>Рефлексия занятия:</b></p> <p>Насколько трудно тебе было передать рисунок, нарисованный на твоей спине; какое впечатление на тебя произвела нарисованная стенгазета;</p>

1	2	3	4	5	6
6	Герой компьютерной игры	60 мин.	формирование у детей различных видов виртуальным и реальным мирами	<p>1) провести письменную работу на тему «Мой компьютерный герой»;</p> <p>2) выявить какими качествами наделяют дети героев компьютерных игр;</p> <p>3) сравнить героев и их поведение с обычным человеком, сделать выводы.</p>	<p><b>Вводная часть:</b>  <u>упр.1</u> «Храм тишины»  <u>упр.2</u> «Хорошие и плохие поступки»  <b>Основное содержание:</b>  <u>упр.3</u> Проведение письменной работы на тему «Мой компьютерный герой»  <u>упр.4</u> «Знакомство с нашими внутренними актами»  <b>Рефлексия занятия:</b>                      Что ты ощущал, когда рисовал с закрытыми глазами; ты бы хотел быть супергероем; какими суперсилами ты хотел бы обладать; какой герой игры тебе ближе: сильный и злой или слабый и добрый.</p>
7	Взаимовыгодный обмен	60 мин.	привлечение учащихся, учителей и родителей к проблеме влияния компьютерных игр на мотивационную сферу ребенка	<p>провести мероприятие по обмену диска с компьютерной игрой на интересную книгу, мягкую игрушку и т.п.;</p>	<p><b>Вводная часть:</b>  <u>упр.1</u> «Люди к людям»  <u>упр.2</u> «Изучение своего страха»  <b>Основное содержание:</b>  <u>упр.3</u> Проведение мероприятия по обмену диска с компьютерной игрой на подарок.  <b>Рефлексия занятия:</b>                      Ты был рад при замене диска на подарок; тебе было сложно изобразить свой страх на рисунке;</p>

1	2	3	4	5	6
8	Суд над компьютерными играми	60 мин.	выявление как положительных, так и отрицательных сторон компьютерных игр	1) провести игру «Суд над компьютерными играми»; 2) изучить доводы сторонников и противников компьютерных игр; 3) вынести «окончательный вердикт»	<p><b>Вводная часть:</b>  <u>упр.1</u> «Волшебная страна чувств внутри нас»  <u>упр.2</u> «Определение границ своей свободы»  <b>Основное содержание:</b>  <u>упр.3</u> Проведение игры «Суд над компьютерными играми»  <b>Рефлексия занятия:</b>                      Понравились ли тебе игры; сложно ли было тебе отстаивать свою точку зрения; как ты думаешь, нужны ли вообще компьютерные игры</p>
<b>Блок II. Работа с родителями</b>					
9	Знакомство. Компьютерные игры и дети	90 мин	объяснение роли компьютера в жизни ребенка и влияния компьютерной игры на его учебную деятельность	1) познакомить родителей друг с другом; 2) сформировать общее представление об роли компьютерной игры в жизни ребенка	<p><b>Вводная часть:</b>  <u>упр.1</u> «Саморезентация»;  <u>упр.2</u> «Интервью»;  <b>Основное содержание:</b>  <u>упр.3</u> Проведение просветительской беседы на тему «Компьютерные игры и дети»;  <u>упр.4</u> «Ребенок в нас»;  <b>Рефлексия занятия:</b>                      Какое впечатление на вас произвели новые люди; какие чувства вы испытывали, вспоминая себя в детстве; ваше отношение к компьютерным играм.</p>

1	2	3	4	5	6
10	Игровая компьютерная зависимость	90 мин	разъяснение понятия «игровой компьютерной зависимости»; признаки её проявления	<p>1) сформулировать общее представление об игровой компьютерной зависимости;</p> <p>2) научить распознавать у детей игровую компьютерную зависимость</p>	<p><b>Вводная часть:</b>  <u>упр.1</u> «Игра-разминка»;  <u>упр.2</u> «Доверие»;  <b>Основное содержание:</b>  <u>упр.3</u> Проведение просветительской беседы на тему «Игровая компьютерная зависимость и признаки ее проявления?»;  <u>упр.4</u> «Поделись со мной»;  <b>Рефлексия занятия:</b>                      Насколько искренне вы выражаете свои чувства с незнакомыми людьми;</p>
11	Виртуальный мир	60 мин.	продемонстрировать на конкретных примерах влияние компьютерных игр на школьную успеваемость детей	<p>1) на примере фильма показать как именно влияет на развитие ребенка пристрастие к компьютерным играм;</p> <p>2) обсуждение вопросов, затронутые в фильме</p>	<p><b>Вводная часть:</b>  <u>упр.1</u> «Неформальное общение»;  <u>упр.2</u> «Весы обязанностей»;  <b>Основное содержание:</b>  <u>упр.3</u> Демонстрация фильма «Виртуальный мир»;  <b>Рефлексия занятия:</b>                      Ваши впечатления о просмотренном фильме; что вы чувствовали, когда отказывали в просьбе ребенка; как вы отнесетесь к тому, что список ваших обязанностей относительно ребенка, будет меньше, чем список обязанностей ребенка по отношению к вам.</p>

1	2	3	4	5	6
12	Узник компьютерной игры	90 мин.	продемонстрировать на конкретных примерах влияние компьютерных игр на учебную мотивацию ребенка	<p>1) пригласить группу лиц, страдающих и избавившихся от компьютерной игровой зависимости;</p> <p>2) выяснить причины возникновения компьютерной игровой зависимости</p>	<p><b>Вводная часть:</b>  <u>упр.1</u> «Конфликтная ситуация»;  <u>упр.2</u> «Снятие напряжения»;  <b>Основное содержание:</b>  <u>упр.3</u> Проведение просветительской беседы на тему «Игровая компьютерная зависимость и причины ее возникновения?»;  <b>Рефлексия занятия:</b>            Что вы почувствовали при встрече с людьми, страдающими игровой компьютерной зависимостью; охватило ли вас чувство страха за своих детей;</p>
13	Что делать?	60 мин.	определение рекомендаций по профилактике компьютерной зависимости	<p>1) научить родителей способам и конкретным приемам устранения компьютерной игровой зависимости;</p> <p>2) дать рекомендации по профилактике компьютерной зависимости</p>	<p><b>Вводная часть:</b>  <u>упр.1</u> «Родительские установки»;  <u>упр.2</u> «Свинский родитель»;  <b>Основное содержание:</b>  <u>упр.3</u> Проведение просветительской беседы на тему «Игровая компьютерная зависимость и как с ней бороться?»;  <u>упр.4</u> «Мастер класс для родителей»;  <b>Рефлексия занятия:</b>            Согласны ли вы с предложенными приемами по устранению игровой компьютерной зависимости; какие приемы вы взяли бы за основу для своей семьи.</p>



## ГЛАВА 3.

### ПРЕДСТАВЛЕНИЕ И ИНТЕРПРЕТАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

В третьей главе анализируются результаты констатирующего этапа эксперимента, дается сравнительный анализ констатирующего и контрольного этапов эксперимента, для отображения эффективности программы первичной профилактики дается статистический анализ полученных результатов исследования, делаются теоретические выводы и практические рекомендации по результатам экспериментального исследования.

#### 3.1. Анализ результатов констатирующего этапа эксперимента

1. Результаты проведения анкеты «Увлеченность компьютерными играми» представлены на рисунках 1, 2, 3.

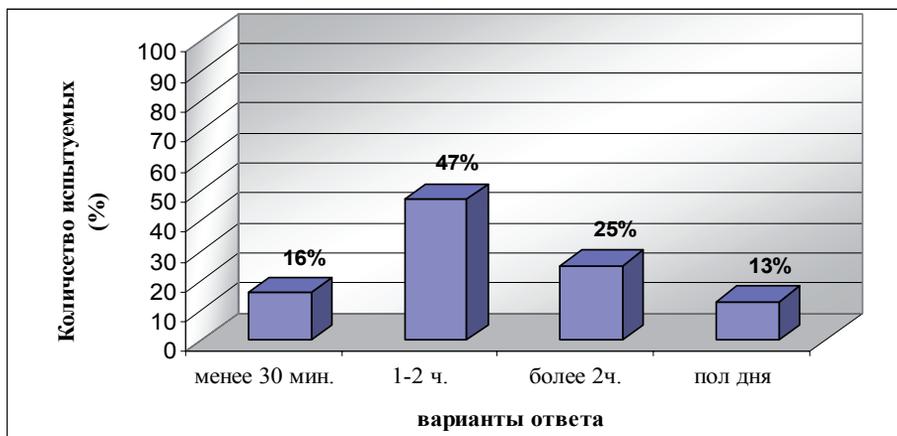


Рис.1. Распределение испытуемых по результатам ответов на вопрос анкеты: «Сколько времени в день ты тратишь на компьютерные игры?»

Как видно из рисунка 1, практически половина детей (47%) играют в компьютерные игры от 1 до 2 часов в день, 25% детей тратят на компьютерные

игры более 2 часов в день, 16% - менее 30 мин., и 13% – уделяют компьютерным играм полдня. Установленная норма – не более 45 минут в день, с перерывами в 10-15 минут. Таким образом, по результатам анкеты видно, что только 50% детей соблюдают норму.

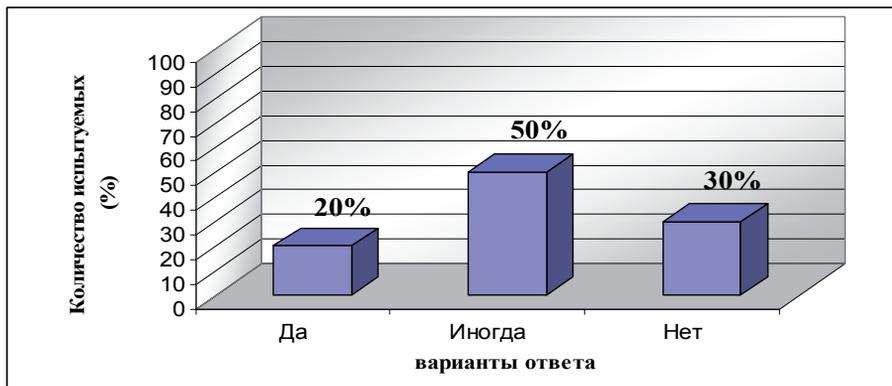


Рис.2. Распределение испытуемых по результатам ответов на вопрос анкеты: «Ты ешь, пьешь чай за компьютерной игрой?»

Как видно из диаграммы (рис.2), более половины детей принимают пищу за компьютером, это говорит об их увлеченности компьютерными играми, и неспособности «оторваться» от них. У 30% детей этого не наблюдается.

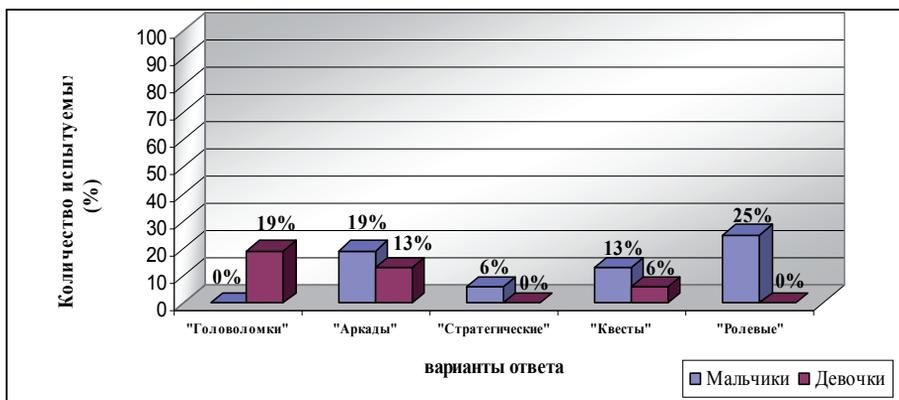


Рис.3. Распределение испытуемых по результатам ответов на вопрос анкеты: «В какой из жанров игры тебе нравится играть?»

Как видно из диаграммы (рис.3), девочки в большей степени предпочитают играть в головоломки и аркады, где от них требуется умственная работа и сосредоточенность, мальчикам же нравится играть в игры стратегического жанра, где нужно строить дома, руководить войсками, также им нравятся квесты и ролевые игры, где необходимо выполнять различные задания, управляя своим героем.

По результатам проведенной анкеты можно сделать вывод, что все дети в той или иной степени увлечены компьютерными играми.

Таблица 5

*Результаты методики «Оценка уровня школьной мотивации»*

*(Н. Лускановой)*

<b>№ п/п</b>	<b>Испытуемые</b>	<b>Всего баллов</b>	<b>Уровень школьной мотивации</b>	<b>Ведущий мотив</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	Саша Н.	26	высокий	познавательный
2	Маша Ч.	24	выше среднего	социальный
3	Ваня Е.	23	выше среднего	социальный
4	Маша Ф.	21	выше среднего	социальный
5	Дима З.	19	средний	позиционный
6	Яна М.	19	средний	позиционный
7	Никита К.	18	средний	позиционный
8	Полина К.	21	выше среднего	социальный
9	Ваня В.	23	выше среднего	социальный
10	Лиза К.	19	средний	позиционный
11	Паша З.	21	выше среднего	социальный
12	Настя Н.	24	выше среднего	социальный
13	Саша М.	14	ниже среднего	игровой
14	Алина А.	14	ниже среднего	игровой
15	Максим Греч.	21	выше среднего	социальный
16	Ксюша К.	24	выше среднего	социальный
17	Костя С.	22	выше среднего	социальный
18	Рита Т.	21	выше среднего	социальный
19	Григорий Х.	14	ниже среднего	игровой
20	Лена Ф.	21	выше среднего	социальный

продолжение (Таблица 5)

1	2	3	4	5
21	Дима А.	26	высокий	познавательный
22	Даша Н.	20	выше среднего	социальный
23	Денис Г.	21	выше среднего	социальный
24	Дима Б.	23	выше среднего	социальный
25	Егор М.	24	выше среднего	социальный
26	Максим Гер.	24	выше среднего	социальный
27	Ирина П.	24	выше среднего	социальный
28	Женя М.	21	выше среднего	социальный
29	Саша В.	14	ниже среднего	игровой
30	Святослав Ж.	17	средний	позиционный
31	Андрясов В.	14	ниже среднего	игровой
32	Сердар А.	25	высокий	познавательный

Для удобства представления результатов исследования в виде диаграммы мы выбрали следующие условные обозначения:

высокий уровень, познавательный мотив – *Vn*;

уровень выше среднего, социальный мотив – *BCc*;

средний уровень, позиционный – *Cn*;

уровень ниже среднего, игровой – *Hci*;

низкий уровень, игровой – *Hu*;

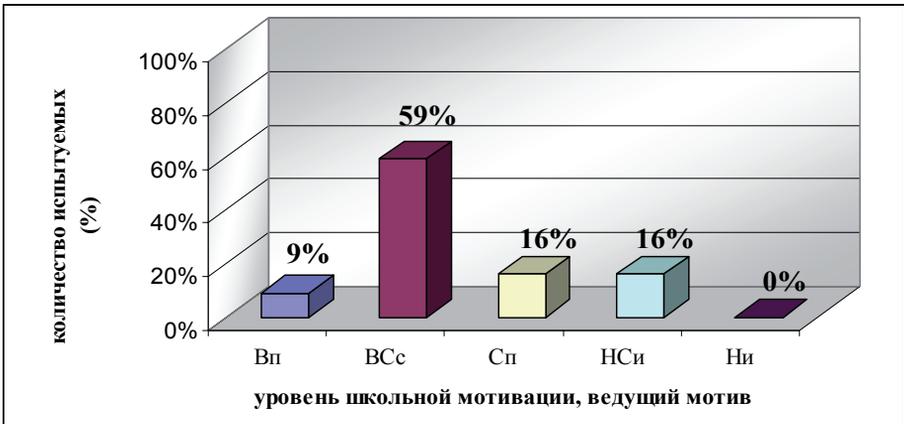


Рис.4. Количественные показатели распределения уровней школьной успеваемости и ведущих мотивов среди учащихся

Анализируя результаты методики оценки уровня школьной мотивации Н. Лускановой, мы ориентируемся на ключ методики и исходим из того, что для детей с высоким уровнем школьной мотивации, ведущим является познавательный мотив, с низким уровнем школьной мотивации – игровой мотив. На основе полученных результатов было выведено 4 уровня школьной мотивации. Для удобства в выделении конкретного мотива (а не просто суждения о высокой или низкой мотивации) мы в каждом случае выделяем ведущий мотив.

Для 9% детей характерен высокий уровень школьной мотивации и ведущим мотивом является – познавательный. Такие дети отличаются наличием высоких познавательных мотивов, стремлением наиболее успешно выполнять все предъявляемые школой требования. Они очень четко следуют всем указаниям учителя, добросовестны и ответственны, сильно переживают, если получают неудовлетворительные оценки или замечания педагога. В рисунках на школьную тему они изображают учителя у доски, процесс урока, учебный материал.

У большинства детей (59%) уровень школьной мотивации находится на уровне выше среднего, ведущий мотив - социальный. В основном это дети, успешно справляющиеся с учебной деятельностью. В рисунках на школьную тему они также изображают учебные ситуации, а при ответах на вопросы проявляют меньшую зависимость от жестких требований и норм. Подобный уровень является средней нормой.

У 16% детей развитие школьной мотивации находится на среднем уровне, ведущим мотивом является позиционный. Такие дети достаточно благополучно чувствуют себя в школе, однако чаще ходят в школу, чтобы общаться с друзьями, с учителем. Им нравится ощущать себя учениками, иметь красивый портфель, ручки, тетради. Познавательные мотивы у таких детей сформированы в меньшей степени, и учебный процесс их мало привлекает. В рисунках на школьную тему такие дети, как правило, изображают школьные, но не учебные ситуации.

Для остальных детей (16%) характерен низкий уровень школьной мотивации, для них ведущим мотивом является игровой. Эти дети посещают школу неохотно, предпочитают пропускать занятия. На уроках часто занимаются посторонними делами, играми. Испытывают серьезные затруднения в учебной деятельности. Находятся в состоянии неустойчивой адаптации к школе. В рисунках на школьную тему такие дети изображают игровые сюжеты, хотя косвенно они связаны со школой.

Таблица 6

Результаты методики «Многофакторный личностный опросник»

(Р.Б. Кеттелл – PF11)

Номер шкалы	Черта личности	Степень выраженности черт личности (кол-во испытуемых в %)		
		высокая	средняя	низкая
I	Экстраверсия	0%	91%	9%
II	Уверенность в себе	28%	72%	0%
III	Эмоциональная невозбудимость	47%	53%	0%
VI	Добросовестность	38%	62%	0%
X	Самоконтроль	15%	69%	16%

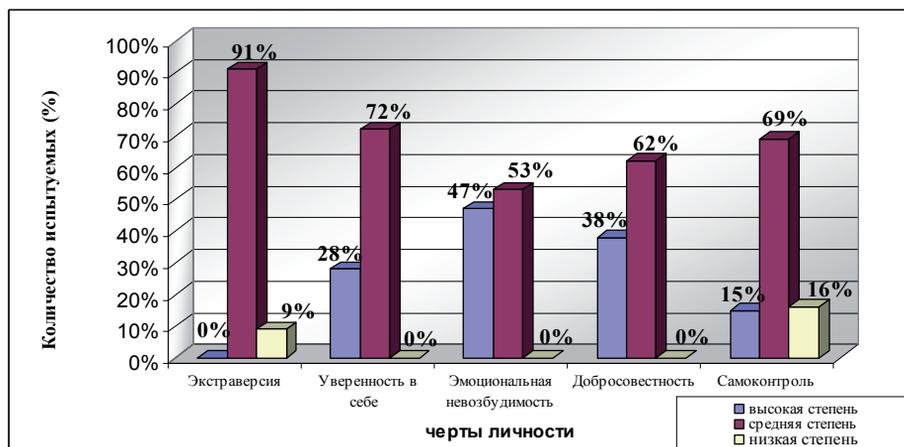


Рис.5. Степень выраженности черт личности у испытуемых

Анализ результатов по данной методике позволяет выделить те черты личности, которые акцентированы и мало выражены у испытуемых. Из диаграммы (рис.5) по шкале «экстраверсия» у 9% детей наблюдается низкая степень выраженности данной черты, им характерна недоверчивость, обидчивость, неспособность скрывать свои отрицательные эмоции, строить взаимоотношения с окружающими людьми на положительной основе. В их поведении часто наблюдаются эгоцентризм и упрямство. По шкале «уверенность в себе» у 28% детей данная черта акцентирована, что характеризует их как уверенных в себе, с низкой тревожностью, социально адаптированных. У 47% учащихся по шкале «эмоциональная возбудимость» данная черта личности также ярко выражена, у таких детей наблюдается повышенная возбудимость, двигательная активность и неустойчивость внимания. По следующей шкале «добросовестность» можно сказать, что всем детям свойственно чувство ответственности, добросовестности, целеустремленности, однако у 38% детей данные черты личности более выражены. По шкале «самоконтроль» у 84% детей можно отметить об их хорошей социальной приспособленности. У 16% детей наблюдается неумение контролировать свое поведение.

Таблица 7

Результаты методики «Направленность на отметку»  
(Е.П. Ильина, Н.А. Курдюкова)

Этап экспериментального исследования	Количество испытуемых (%)		
	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий этап	41%	44%	15%



Рис.6. Распределение учащихся по результатам методики «Направленность на отметку» (Е.П. Ильина, Н.А. Курдюкова)

Анализируя результаты методики «Направленность на отметку» (рис.6) можно утверждать о направленности на отметку, целеустремленности и, вместе с этим, развитости волевых качеств: для 40% детей характерен низкий уровень развитости вышеуказанных показателей, почти для половины детей (44%) характерен средний уровень и 16% детей имеют высокий уровень развитости волевых качеств.

Таблица 8

Результаты анализа школьных журналов успеваемости

№ п/п	Имя, фамилия ученика	Учебный предмет									Индивидуальный показатель учебной успеваемости
		русский язык	математика	информатика	труд	музыка	ИЗО	природоведение	литература	физическая культ.	
		Среднее значение отметок									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Саша Н.	4,5	3,6	4,5	4,8	4,4	4,4	4,1	4,3	4,7	4,4
2	Маша Ч.	4,5	3,8	4,5	4,7	4,3	4,4	4,4	4,6	4,7	4,4
3	Ваня Е.	3,8	3,5	4,3	4,4	4,2	4,4	4,2	4,5	4,4	4,2
4	Маша Ф.	3,9	3,3	4,2	4,5	4	4	4,3	4,6	4,1	4,1
5	Дима З.	4,1	3,4	4,5	4,2	4,2	4,4	4,4	4,5	4,5	4,2
6	Яна М.	4,6	3,5	4,2	4,5	4,2	4,1	4,3	4,4	4,8	4,3
7	Никита К.	3,8	3,5	4,3	4,5	4,2	4,3	4,4	4,3	4,2	4,2
8	Полина К.	3,6	3,6	4,5	4,5	4,2	4,4	4,5	4,2	4,1	4,2
9	Ваня В.	3,7	3,8	4,3	4,5	4,4	4,2	4,6	4,5	4,4	4,3
10	Лиза К.	3,8	3,4	4,3	4,5	4	4,2	4,1	4,1	3,9	4,0
11	Паша З.	3,9	3,3	4,4	4,5	3,9	3,9	4	4	4,4	4,0
12	Настя Н.	4,1	3,5	4,2	4,5	4,2	4,1	4	4	4,6	4,1
13	Саша М.	3,5	3,4	4,1	4,3	4	4	4,1	4,3	3,8	3,9
14	Алина А.	3,4	3	4,5	4,2	3,9	4,4	4	4	4,1	3,9
15	Максим Греч.	3,9	3,3	4,6	4,2	3,9	4,5	4	4	4,2	4,1
16	Ксюша К.	3,8	3,3	4,5	4,5	3,9	4,4	4,2	4,1	3,8	4,1
17	Кося С.	3,5	3,4	4	4,5	4	4	4,4	4,2	4	4,0
18	Рита Т.	3,6	3,8	4,3	4,2	4,4	4,2	4,5	4	4,1	4,1
19	Григорий Х.	3,5	3	4	4,1	4,2	4	4	4	4,6	3,9
20	Лена Ф.	4,5	3,9	4,5	4	4,6	4,4	4	4	4,3	4,2
21	Дима А.	4,7	3,8	4,4	4	4,7	4,5	3,9	4,1	4,5	4,3
22	Даша Н.	3,8	3,3	4,2	4,1	3,9	4,2	4,4	4,3	4	4,0
23	Денис Г.	4	3,4	4,5	4,5	4	4,4	4	4,5	4	4,1
24	Дима Б.	3,8	3,4	4,3	4,5	4	4,2	4,2	4,3	4,5	4,1
25	Егор М.	3,9	3,5	4,2	4,5	4,2	4,3	4	4,5	4,6	4,2
26	Максим Гер.	4,1	3,6	4	4,5	4	4,2	4,1	4,6	4,8	4,2
27	Ирина П.	3,8	3	4,3	4,3	3,9	4,3	4,4	4,1	4,3	4,0
28	Женя М.	3,9	3,8	4,1	4,3	4,2	4,2	4,4	4,4	4,4	4,2

продолжение (Таблица 8)

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
<b>29</b>	Саша В.	3,9	3,6	4,3	4,5	4,2	4,3	4,3	4,1	4,1	<b>4,1</b>
<b>30</b>	Святослав Ж.	3,5	3	4,1	4,3	4	4,1	4,1	4	3,7	<b>3,9</b>
<b>31</b>	Андрисов В.	3,3	2,9	4	4,4	3,9	4,1	4	4	4	<b>3,8</b>
<b>32</b>	Сердар А.	3,8	3,5	4,1	4,5	4,2	4	4	4	4,1	<b>4,0</b>
Средний обще- групповой показатель успеваемости		<b>3,9</b>	<b>3,4</b>	<b>4,3</b>	<b>4,4</b>	<b>4,1</b>	<b>4,2</b>	<b>4,2</b>	<b>4,2</b>	<b>4,3</b>	<b>4,1</b>

С целью установления взаимосвязи между увлеченностью компьютерной игрой и школьной успеваемостью младших школьников был проведен корреляционный анализ критериев, которые с одной стороны характеризуют уровень увлеченности компьютерными играми (время, жанр игры), а с другой стороны – уровень школьной мотивации (уровень школьной успеваемости, личностные качества). В таблице 8 представлены сводные данные по двум показателям: времени, проводимом испытуемым в день за компьютерной игрой и показателем школьной успеваемости.

Таблица 9

Сводная таблица данных, полученных из анкеты «Увлеченность компьютерными играми» и анализа школьных журналов (количество испытуемых, %)

<b>Время проведенное за компьютерной игрой</b>	<b>&lt; 30 мин.</b>	<b>1-2 ч.</b>	<b>&gt; 2 ч.</b>	<b>пол дня</b>
<b>Показатель школьной успеваемости</b>				
Низкий уровень ( $\leq 3,0$ )	0	0	0	0
Средний уровень (от 3,1 до 4,0)	0	0	7 (22%)	4 (13%)
Высокий уровень ( $\geq 4,1$ )	5 (16%)	15 (47%)	1 (3%)	0

Выявление корреляционных связей свидетельствует о зависимости исследуемых признаков. Корреляционные связи различаются по направлению и силе. По направлению корреляционная связь может быть положительной (прямой) и отрицательной (обратной). При положительной прямой корреляции более высоким значениям одного признака соответствуют более высокие значения другого, а более низким значениям одного признака – низкие значения другого. При положительной корреляции коэффициент имеет положительный знак ( $r=+0,736$ ), при отрицательной корреляции – отрицательный знак ( $r = -0,821$ ).

Сила корреляционной связи определяется по абсолютному значению коэффициента корреляции.

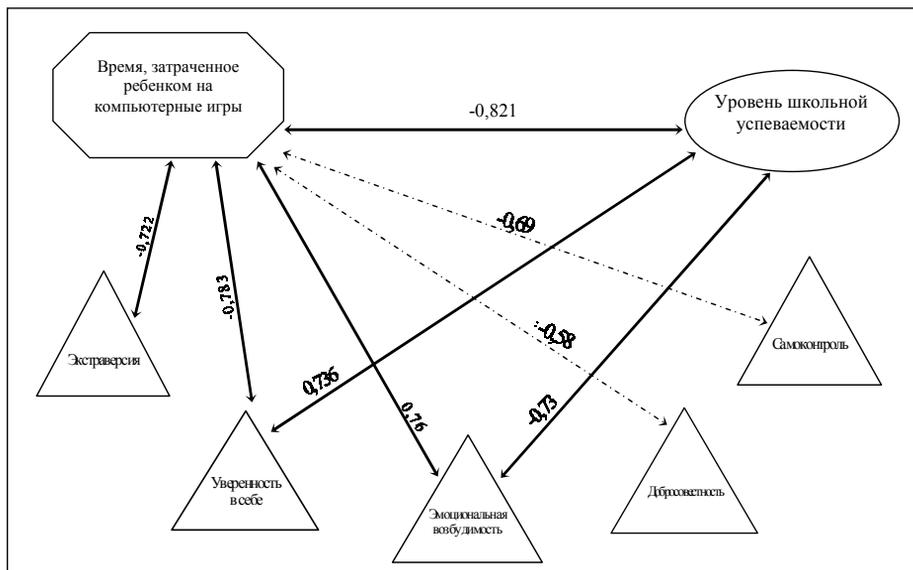


Рис. 7. Взаимосвязь критериев увлеченности компьютерными играми и школьной успеваемости у младших школьников

Условные обозначения:

$r$  – корреляционный коэффициент;

↔ – сильная взаимосвязь ( $r \geq 0,7$ );

<-----> – средняя взаимосвязь ( $0,49 \geq r \geq 0,69$ );

По результатам, представленным на рисунке 7, можно сделать следующие выводы.

1. Существует обратная зависимость между двумя критериями **T** и **L**, а именно: чем *больше* времени дети уделяют компьютерным играм, тем *ниже* их уровень школьной успеваемости. Корреляционный коэффициент в данном случае составил  $r = -0,821$ , что говорит о сильной корреляции.

2. Существует обратная зависимость между критерием **T** и критериями **I** ( $r = -0,722$ ), **II** ( $r = -0,783$ ), **VI** ( $r = -0,58$ ), **X** ( $r = -0,69$ ), а именно: чем *больше* времени дети уделяют компьютерным играм, тем *ниже* степень выраженности

таких черт личности как экстраверсия, уверенность в себе, добросовестность и самоконтроль. Выраженность данных черт личности мы рассматриваем как критерии успешной школьной успеваемости, следовательно, компьютерные игры опосредованно отрицательно воздействуют на школьную успеваемость.

3. Существует прямая зависимость между критерием **Т** и **III**, а именно: чем *больше* времени дети уделяют компьютерным играм, тем *выше* эмоциональная возбудимость. Корреляционный коэффициент в данном случае составил  $r = 0,766$ , что говорит о сильной корреляции.

Для того, чтобы выявить взаимосвязь между жанром игры и школьной успеваемостью мы объединили детей в группы по жанрам компьютерной игры, далее подсчитали показатель средней успеваемости каждой группы.

Таблица 10

*Влияние жанра компьютерной игры на школьную успеваемость*

№ п/п	Жанр компьютерной игры	Показатель школьной успеваемости по группам	Уровень школьной успеваемости
1	Аркады	4,3	Высокий
2	Головоломки	4,2	Высокий
3	Стратегии	4,1	Высокий
4	Квесты	4,0	Средний
5	Ролевые игры	3,8	Средний

Проанализировав данные, отраженные в таблице 10, можно утверждать о влиянии жанров компьютерной игры на школьную успеваемость школьников. У детей, играющих в ролевые игры, уровень школьной успеваемости ниже, чем у детей, играющих в другие жанры компьютерной игры.

### **3.2. Сравнительный анализ констатирующего и контрольного этапов эксперимента**

С целью установления в процессе исследования изменений личностных качеств школьников, изменений в степени увлеченности компьютерными играми и школьной успеваемости, мы провели контрольный этап эксперимента с младшими школьниками после проведения профилактической работы. Ниже приведен сравнительный анализ результатов констатирующего и контрольного этапов.

Сравнительный анализ результатов проведения анкеты «Увлеченность компьютерными играми» представлены на рисунке 8.



Рис.8. Распределение испытуемых по результатам ответов на вопрос анкеты: «Сколько времени в день ты тратишь на компьютерные игры?»

Анализ динамики распределения количества школьников по времени, проведенным ими за компьютерной игрой по анкете «Выявления увлеченности компьютерными играми» (рисунок 8) позволяет констатировать, что на контрольном этапе заметно снизилось количество испытуемых играющих в компьютерные игры от 1 до 2 часов в день на 27%. Также увеличилось количество детей (на 44%), уделяющих компьютерным играм менее 30 мин в день. Благодаря проведенной профилактической работе, родители стали уделять больше внимания своим детям и контролировать время, проводимое детьми за компьютерными играми. Проигрывая различные конфликтные ситуации, которые могут возникнуть в результате «отрывания» ребенка от компьютерной игры, родители научились применять конкретные методы и конструктивно решать данную проблему.

Сравнительный анализ результатов проведения методики «Оценка уровня школьной мотивации» (Н. Лускановой) представлены в таблице 11 и на рисунке 9.

Для удобства представления результатов исследования в виде диаграммы мы выбрали следующие условные обозначения:

высокий уровень, познавательный мотив – *Vn*;

уровень выше среднего, социальный мотив – *BCc*;

средний уровень, позиционный – *Сп*;  
 уровень ниже среднего, игровой – *Нси*;  
 низкий уровень, игровой – *Ни*;

Таблица 11

Результаты методики «Оценка уровня школьной мотивации»  
 (Н. Лусканова)

Этап экспериментального исследования	Уровни школьной успеваемости и ведущие мотивы (% испытуемых)				
	<i>Вп</i>	<i>ВСс</i>	<i>Сп</i>	<i>Нси</i>	<i>Ни</i>
Констатирующий этап	9	59	16	16	0
Контрольный этап	19	66	13	3	0



Рис.9. Количественные показатели распределения испытуемых по уровням школьной успеваемости и ведущим мотивам

Обратившись к таблице 11 и рисунку 9, мы наблюдаем динамику распределения испытуемых по уровням школьной успеваемости и ведущим мотивам. На контрольном этапе количество испытуемых с высоким уровнем школьной мотивации увеличилось на 10% по сравнению с констатирующим этапом (9% и 19% соответственно). Можно говорить о наличии у данных испытуемых познавательного мотива и стремления наиболее успешно выполнять все предъявляемые школой требования. Также небольшое увеличение количества испытуемых (на 7%) произошло на уровне выше среднего. Наблюдается динамика уменьшения количества испытуемых на среднем уровне и на уровне ниже среднего (в целом на 16%), что говорит об

уменьшении количества детей, испытывающих серьёзные затруднения в учебной деятельности и находящихся в состоянии неустойчивой адаптации к школе.

Сравнительный анализ результатов методики «Многофакторный личностный опросник» (Р.Б. Кеттелл – PF11) представлены в таблице 12 и рисунке 10.

Таблица 12

Результаты методики «Многофакторный личностный опросник»  
(Р.Б. Кеттелл – PF11)

Этап экспериментального исследования	Степень выраженности черт личности (кол-во испытуемых в %)														
	I			II			III			VI			X		
	уровни														
	B	C	H	B	C	H	B	C	H	B	C	H	B	C	H
Констатирующий этап	0	91	9	28	72	0	47	53	0	38	62	0	15	69	16
Контрольный этап	0	95	5	42	58	0	32	68	0	65	35	0	15	79	6

Условные обозначения: I – экстраверсия; II – уверенность в себе; III – эмоциональная невозбудимость; VI – добросовестность; X – самоконтроль; B – высокий; C – средний; H – низкий.

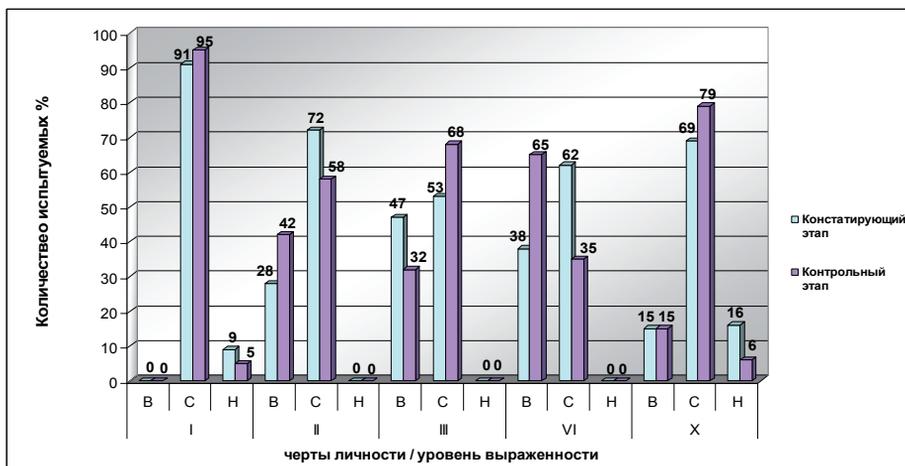


Рис.10. Степень выраженности черт личности у испытуемых

Представленные в таблице 12 и рисунке 10 результаты показывают динамику изменения уровня выраженности следующих черт личности: экстраверсия; уверенность в себе; эмоциональная невозбудимость; добросовестность; самоконтроль. Развитие и степень выраженности данных качеств в той или иной мере влияют на школьную успеваемость. По I шкале «экстраверсия» наблюдается уменьшение количества испытуемых (на 4%), характеризующихся замкнутым характером, не способных строить взаимоотношения с окружающими людьми на положительной основе. По II шкале – «уверенность в себе» на контрольном этапе наблюдается увеличение количества испытуемых на 14% по сравнению с констатирующим этапом (28% и 42% соответственно). Это говорит о развитии способности социальной адаптации и низкой тревожности данных испытуемых, что необходимо для успешного обучения в начальной школе. По шкале III «эмоциональная невозбудимость» наблюдается тенденция уменьшения количества испытуемых (на 15%) с высоким уровнем выраженности данной черты личности, что свидетельствует о появлении эмоциональной уравновешенности и сдержанности у данных испытуемых. После проведения профилактической работы произошло увеличение количества испытуемых по шкале «добросовестность» с высоким уровнем выраженности данного качества на 27%. Можно утверждать о развитии у данного процента испытуемых чувства ответственности, добросовестности и целеустремленности. По шкале X «самоконтроль» наблюдается уменьшение количества испытуемых с низким уровнем выраженности данного качества на 10%, что говорит о развитии у данных испытуемых способности контролировать свое поведение.

В целом можно сделать вывод, что проведенная программа первичной профилактики позволила снизить негативное влияние компьютерных игр на личностные качества младших школьников, которые в свою очередь способствуют школьной успеваемости.

Сравнительный анализ результатов методики «Направленность на отметку» (Е.П. Ильина, Н.А. Курдюкова) представлены в таблице 13 и рисунке 11.

Таблица 13

Результаты методики «Направленность на отметку»

(Е.П. Ильина, Н.А. Курдюкова)

Этап экспериментального исследования	Количество испытуемых (%)		
	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий этап	41%	44%	15%
Контрольный этап	21%	55%	24%



Рис.11. Распределение испытуемых по уровням направленности на оценку

Анализируя полученные результаты по методике «Направленность на отметку» после проведенной профилактической работы (таблицы 13 и рис. 11) можно утверждать об уменьшении количества испытуемых с низким уровнем направленности на оценку, что говорит о повышении мотивации достижения школьников и их стремлении к улучшению результатов. Количество испытуемых с низким уровнем направленности на оценку сократилось до 21%, что говорит об эффективности проведенной программы первичной профилактики.

Сравнительный анализ школьной успеваемости представлены в таблице 14 и на рисунке 12.

Таблица 14

Сравнительный анализ школьных журналов успеваемости

Этап экспериментального исследования	Распределение испытуемых по уровням школьной успеваемости		
	низкий ( $\leq 3,0$ )	средний (от 3,1 до 4,0)	высокий ( $\geq 4,1$ )
Констатирующий этап	0 (0%)	11 (34%)	21 (66%)
Контрольный этап	0 (0%)	5 (16%)	27 (84%)

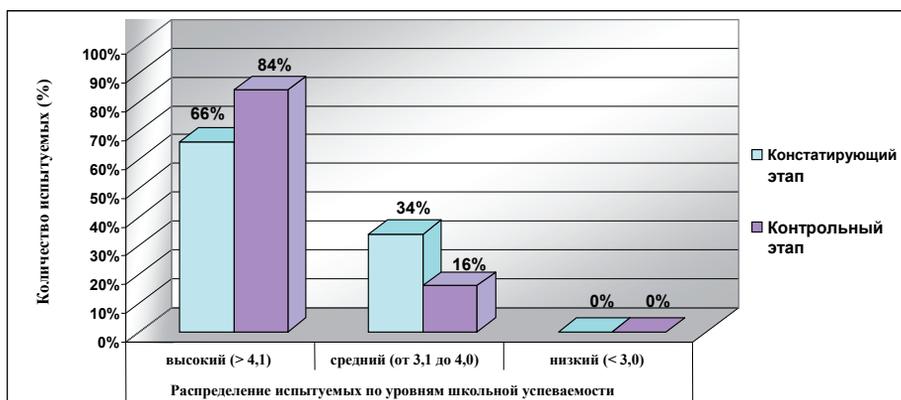


Рис.12. Распределение испытуемых по уровням школьной успеваемости

После проведенной профилактической работы наблюдается положительная динамика школьной успеваемости. Обратившись к таблице 14 и рисунку 12, мы видим, что количество испытуемых со средним уровнем школьной успеваемости уменьшилось с 34% до 16%, за счет чего увеличился процент испытуемых с высоким уровнем школьной успеваемости с 66% до 84%.

### 3.3. Статистический анализ результатов исследования для проверки эффективности программы первичной профилактики

Для статистического анализа полученных данных был выбран критерий Стьюдента (t-критерий). Критерий позволяет найти вероятность того, что оба средних значения в выборке относятся к одной и той же совокупности. В данном случае мы используем парный t-критерий, для зависимой, связанной выборки [37].

Статистический анализ полученных данных в ходе проведения анкеты «Увлеченность компьютерными играми», представлен в таблице 15, 16, 17 и на рисунке 14. В качестве основного показателя по данной методике выступает время, проводимое ребенком за компьютерной игрой.

На первом этапе анализа определяем нормальное распределение, для чего применяем следующий метод: вычисляем среднее, медиану и моду. Сопоставив значения этих показателей, делаем вывод (таблицы 15, 16):

Таблица 15

№ п/п	Группа А(х) (Констатирующий этап)	Проранжированный ряд	Группа А(у) (Контрольный этап)	Проранжированный ряд
1	2	3	4	5
1	21	21	21	21
2	30	22	30	24
3	37	24	30	27
4	50	28	50	30
5	39	29	35	30
6	22	30	27	30
7	35	30	30	30
8	36	30	35	30
9	24	32	24	30
10	89	35	80	30
11	80	36	80	35
12	45	37	50	35
13	150	39	145	37
14	140	45	110	45
15	60	50	50	46
16	52	50	46	50
17	75	52	70	50
18	50	58	45	50

продолжение (Таблица 15)

1	2	3	4	5
19	185	60	120	50
20	32	60	37	50
21	28	60	30	70
22	73	70	75	70
23	70	73	70	70
24	58	75	50	75
25	30	80	30	75
26	29	80	30	80
27	60	89	70	80
28	30	90	30	80
29	60	140	50	110
30	180	150	120	120
31	90	180	80	120
32	80	185	75	145

Таблица 16

Группа	Кол-во испытуемых (n)	Сумма баллов $\sum = x_1 + x_2 + \dots + x_n$	Среднее значение ( $\bar{x}$ , $\bar{y} = \sum/n$ )	Мода (Mo)	Медиана (Me)*
группа А (x)	32	2040	63,8	30	51
группа А (y)	32	1825	57	30	50

\* т.к. n – четное число, то медиана будет находится между (n/2) и (n/2+1) местами => 32/2 и (32/2+1) => между 16 и 17 местами.

**Вывод:** в обоих выборах мода, медиана и среднее арифметическое друг от друга значительно не отличаются, следовательно мы имеем дело с нормальным распределением.

Проведем статистическую обработку полученных данных с использованием t-критерия Стьюдента.

Выдвигаются следующие гипотезы:

**H<sub>0</sub>** – нет различий между количеством времени проводимым детьми за компьютерной игрой до (группа Аx), и после (группа Аy) проведения профилактической работы с детьми и их родителями.

$H_1$  – имеются различия: после проведения профилактической работы с детьми и их родителями испытуемые группы Ау (контрольный этап) стали меньше тратить времени на компьютерные игры по сравнению с группой Ах (констатирующий этап).

Необходимые формулы: 1)  $\bar{d} = \frac{\sum_{i=1}^n d_i}{n}$ ; 2)  $t_{эм} = \frac{\bar{d}}{Sd}$ ; 3)  $Sd = \sqrt{\frac{\sum d_i^2 - \frac{(\sum d_i)^2}{n}}{n \cdot (n-1)}}$ ;

где  $d_i = x_i - y_i$  – разности между соответствующими значениями переменной  $X$  и переменной  $Y$ , а  $d$  – среднее этих разностей.

Таблица 17

Статистический анализ данных

Группа (n=32)	Количество времени проведенное за компьютерной игрой (мин.)		Вспомогательные расчеты	
	Констатирующий этап группа А (x)	Контрольный этап группа А (y)	$d_i$	$d^2$
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	21	21	0	0
2	30	30	0	0
3	37	30	7	49
4	50	50	0	0
5	39	35	4	16
6	22	27	-5	25
7	35	30	5	25
8	36	35	1	1
9	24	24	0	0
10	89	80	9	81
11	80	80	0	0
12	45	50	-5	25
13	150	145	5	25
14	140	110	30	900
15	60	50	10	100
16	52	46	6	36
17	75	70	5	25
18	50	45	5	25
19	185	120	65	4225
20	32	37	-5	25
21	28	30	-2	4

1	2	3	4	5
22	73	75	-2	4
23	70	70	0	0
24	58	50	8	64
25	30	30	0	0
26	29	30	-1	1
27	60	70	-10	100
28	30	30	0	0
29	60	50	10	100
30	180	120	60	3600
31	90	80	10	100
32	80	75	5	25
<b>Σ</b>	<b>2040</b>	<b>1825</b>	<b>215</b>	<b>9581</b>
Среднее значение	<b>63,8</b>	<b>57,0</b>		

$$1) \bar{d} = \frac{\sum_{i=1}^n d_i}{n} = \frac{215}{32} = 6,7;$$

$$2) Sd = \sqrt{\frac{\sum d_i^2 - \frac{(\sum d_i)^2}{n}}{n \cdot (n-1)}} = \sqrt{\frac{9581 - (215 \cdot 215)/32}{32 \cdot (32-1)}} = \sqrt{\frac{9581 - 1444,5}{992}} = \sqrt{8,202} \approx 2,86;$$

$$3) t_{эм} = \frac{\bar{d}}{Sd} = \frac{6,7}{2,86} = 2,34$$

Число степеней свободы:  $k=32-1=31$  и  $t_{крит} = 2,04$ , при  $p = 0,95$ .

$t_{эмП} (2,34) > t_{крит} (2,04) \Rightarrow H_1$  – принимается альтернативная гипотеза, а именно имеются различия: после проведения профилактической работы с детьми и их родителями испытуемые группы А (у) (контрольный этап) стали меньше тратить времени на компьютерные игры по сравнению с группой А (х) (констатирующий этап).

### 3.4. Теоретические выводы и практические рекомендации по результатам экспериментальной работы

Результаты проведенного экспериментального исследования позволяют нам сделать следующие выводы.

1. В результате теоретического анализа литературы были выявлены причины и особенности проявления игровой компьютерной увлеченности в младшем школьном возрасте, а также факторы, влияющие на школьную успеваемость младших школьников, что и обусловило содержание диагностической программы.

2. Сравнивая полученные результаты анкеты «Увлеченность компьютерными играми» с журналом школьной успеваемости, можно сделать вывод о том, что дети, играющие в компьютерные от 30 минут до двух часов в день (63% общей выборки), учатся на «хорошо» и «отлично» имеют высокий уровень школьной успеваемости. Они выглядят более уверенными, решительными и рассудительными, в отличие от своих сверстников, которые тратят значительно больше времени (более 2 часов в день) на компьютерные игры. Количество таких детей в группе испытуемых составило 34%.

3. Наиболее популярными среди младших школьников являются следующие жанры компьютерной игры (*рисунок 3*): аркады (32%), ролевые игры (25%) и квесты (19%). Менее популярными являются игры стратегического жанра (6%). Аркадные игры характеризуются необходимостью последовательно проходить уровни, поиском непростых решений в заданиях, наличием бонусов, такие игры способствуют развитию внимания, мышления и восприятия школьника. Квесты способствуют развитию аналитических способностей, реакции и сообразительности ребенка. Выделение ролевых компьютерных игр из всего многообразия компьютерных игр делается потому, что только при игре в них можно наблюдать процесс "вхождения" ребенка в игру, процесс своего рода интеграции ребенка с компьютером, отождествление себя с компьютерным персонажем. Игры именно этого жанра отрицательно влияют на учебную мотивацию и школьную успеваемость детей.

4. Анализ динамики распределения количества школьников по времени, проведенному ими за компьютерной игрой по анкете «Выявление увлеченности компьютерными играми» позволяет констатировать, что на контрольном этапе заметно снизилось (на 27%) количество испытуемых, играющих в компьютерные игры от 1 до 2 часов в день. Напротив, увеличилось количество детей (на 44%), уделяющих компьютерным играм менее 30 мин в день. Благодаря проведенной профилактической работе, родители стали уделять больше внимания своим детям и контролировать время, проводимое детьми за компьютерными играми. Проигрывая различные конфликтные ситуации, которые могут возникнуть в результате «отрывания» ребенка от компьютерной игры, родители научились применять конкретные методы и конструктивно решать данную проблему.

5. Было установлено, что временной период разовой игры младшего школьника обуславливает качества личности, необходимые для поддержания учебной мотивации и интереса к учебному предмету. Чем больше времени дети уделяют компьютерным играм, тем ниже степень выраженности таких черт личности как экстраверсия, уверенность в себе, добросовестность и самоконтроль. Также у таких детей наблюдается повышенная эмоциональная возбудимость.

6. Выявлено, что чем больше времени дети уделяют компьютерным играм, тем ниже их показатели школьной успеваемости. Корреляция между двумя критериями: T – время, затраченное ребенком на компьютерные игры и L – уровень школьной успеваемости позволила сделать вывод о том, что существует обратная зависимость между двумя критериями T и L, а именно чем больше времени дети уделяют компьютерным играм, тем ниже их уровень школьной успеваемости. Корреляционный коэффициент в данном случае составил  $r = -0,821$ , что говорит о сильной корреляции. После проведенной нами профилактической работы наблюдается положительная динамика школьной успеваемости. Обратившись к *таблице 14* и *рисунку 12*, мы видим, что количество испытуемых со средним уровнем школьной успеваемости уменьшилось с 34% до 16%, за счет чего увеличился процент испытуемых с высоким уровнем школьной успеваемости с 66% до 84%. Таким образом,

можно говорить о том, что испытуемым удалось повысить свою школьную успеваемость.

7. Существует взаимосвязь между жанром компьютерной игры и школьной успеваемостью младшего школьника (*таблица 10*). Увлечение ролевыми компьютерными играми отрицательно влияет на школьную успеваемость младших школьников. У детей, играющих в ролевые компьютерные игры уровень школьной успеваемости ниже, по сравнению с детьми, предпочитающими игры в аркады, стратегии, головоломки. В среднем разница между показателями школьной успеваемости детей, играющих в ролевые компьютерные игры, и детей, играющих в жанр «Аркады», составила 0,5 балла (3,8 балла и 4,3 балла соответственно).

8. Анализируя полученные результаты по методике «Направленность на отметку» (*таблица 13* и *рисунок 11*) после проведенной профилактической работы, можно утверждать об уменьшении количества испытуемых с низким уровнем направленности на оценку, что говорит о повышении мотивации достижения школьников и их стремлении к улучшению результатов. Количество испытуемых с низким уровнем направленности на оценку сократилось до 21%, что говорит об эффективности проведенной программы первичной профилактики.

На основании полученных результатов и выводов можно сформулировать некоторые рекомендации для учителей начальных классов и родителей.

### **Рекомендации для учителей начальных классов**

1. Сложность предлагаемых заданий и задач в компьютерной игре должна быть на одном уровне, они все должны быть интеллектуально доступны ребенку по возрасту. Несоответствие сложности возрастным возможностям может вызвать ситуации непонимания, неопределенности, что, в свою очередь, может привести к переживанию негативных эмоций ребенком, снижению работоспособности.

2. В компьютерной игре должна отсутствовать агрессия и жестокость в характере рисунков, в оформлении, в поведении и эмоциях персонажей, в

звуковых эффектах и речевых текстах. Это определяет психологическую безопасность программы для ребенка, она не должна оказывать негативного влияния на его психику и морально-нравственное развитие.

3. Структура компьютерной игры и длительность предлагаемых игровых заданий (или локаций, сюжетов) должны давать возможность прекратить игру на компьютере максимум через 20 минут. Необходимо использовать компьютерные диски, построенные по принципу развивающих мини-игр, мини-заданий, чтобы завершение с компьютерной игрой при ограничениях времени не привело к раздражению ребенка, состоянию агрессии и стресса, важно, чтобы он закончил свою работу, прошел какой-то этап игры, доделал задание, выполнил поставленную задачу.

4. *Аркадные игры* развивают реакцию и способность принимать решения в сложной обстановке. *Логические игры* развивают мышление, сообразительность и находчивость. *Аркадно-логические* игры развивают сообразительность и скорость реакции. В *активных играх* большую роль имеет звук выстрелов и разрывов снарядов. *Деловые игры* помогают почувствовать себя специалистом в какой-нибудь сфере деятельности, познакомиться с интересными профессиями. Большинство *квестов* сделаны на английском языке, поэтому они помогают изучать язык. Из этого следует, что:

а) прежде всего, необходимо выбирать жанр игры в соответствии с темпераментом и склонностями ребёнка: одним детям лучше подходят спокойные, размеренные игры, другим – активные, динамические;

б) разрешать детям дольше играть в игры с исследовательским содержанием, чем с развлекательным. Если ребёнок проявляет инициативу, пытается разрешить возникшую проблему, анализирует сложившуюся ситуацию и делает из неё выводы – такая игра, несомненно, содержит элементы исследования;

в) продолжительность игры следует выбирать в соответствии с возрастом ребёнка и характером игры. Ритм и продолжительность игры должны быть сбалансированы: если ритм игры напряжён, то игра не должна быть продолжительной;

г) до завершения эпизода не стоит прерывать игру ребёнка – ребенок должен покинуть компьютер с сознанием успешно выполненного дела;

д) необходимо стремиться, чтобы ребёнок усвоил главный принцип продолжительности игровых сеансов – нельзя играть в игры в ущерб жизненно важным занятиям, таким как сон, еда, отдых, физкультура, игры на свежем воздухе и др.

### **Рекомендации для родителей**

1. Начинайте играть в компьютерную программу всегда вместе с ребенком. Обсуждайте с ним ход выполнения заданий, возможные действия, способы решения задач. Наблюдая за ребенком, вы сможете убедиться, насколько ему подходит эта компьютерная игра, интересна ли она ему, не слишком ли сложна или, наоборот, легка и насколько он сможет справиться с работой в дальнейшем самостоятельно.

2. Взаимодействие с родителем в процессе любой работы (в том числе и игры на компьютере) развивает речь и мышление ребенка, а также способствует установлению взаимопонимания и эмоциональной близости между ним и родителем, что очень важно для гармоничного развития ребенка. Также в совместной с ребенком игре вы сможете увидеть, с какими заданиями он может справиться сам, а с какими только с вашей помощью. Это подскажет, над какими темами нужно поработать с ребенком дополнительно, каких знаний у него еще нет, в чем он испытывает трудности.

3. Если во время компьютерной игры вы наблюдаете у ребенка такие симптомы, как головокружение, дезориентация, произвольные движения или подергивания, следует немедленно прекратить работу с компьютером и этой программой. Это может быть свидетельством сильного эмоционального воздействия содержания компьютерной игры на ребенка, особой его нервной реакции на яркий мерцающий экран, может говорить о сильной впечатлительности или иных особенностях нервной системы, темперамента и характера.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное экспериментальное исследование с целью выявления взаимосвязи увлеченности компьютерными играми школьной успеваемости младших школьников, выявило наличие проблемы в обществе, тем самым подтвердило свою актуальность. Констатирующий эксперимент проводился на базе МОУ Гимназии №4 г. Тула. Экспериментальную выборку составили 32 учащихся 4 класса, из них 12 девочек, и 20 мальчиков, в возрасте от 9 до 10 лет.

В процессе выполнения данной работы были последовательно решены следующие задачи.

1. Проведен теоретический анализ научной литературы по проблеме исследования, в результате которого были выявлены причины и особенности проявления игровой компьютерной увлеченности в младшем школьном возрасте, а также факторы, влияющие на школьную успеваемость младших школьников.

2. Подобраны методики для выявления увлеченности компьютерными играми, личностных особенностей младших школьников, выявления уровня школьной успеваемости; была разработана диагностическая программа и проведено исследование по выявлению взаимосвязи игровой компьютерной увлеченности и школьной успеваемости младших школьников.

3. Разработана профилактическая программа для младших школьников по снижению негативного влияния компьютерной увлеченности на личность и школьную успеваемость детей.

Полученные в ходе экспериментального исследования результаты подтверждают ранее выдвинутую гипотезу о том, что:

1) существуют разнонаправленные взаимосвязи увлеченности младших школьников компьютерными играми и их школьной успеваемостью. Компьютерные игры оказывают как положительное, так и отрицательное влияние, в зависимости от того, сколько времени они тратят на компьютерные игры и в какой жанр предпочитают играть;

2) существует взаимосвязь между жанром компьютерной игры и школьной успеваемостью младшего школьника;

3) увлечение ролевыми компьютерными играми отрицательно влияет на школьную успеваемость младших школьников;

4) временной период разовой игры младшего школьника обуславливает качества личности, необходимые для поддержания учебной мотивации и интереса к учебному предмету.

Результаты экспериментального исследования могут быть интересны и полезны практическим психологам, учителям школы и родителям.

Большинство современных детей не представляют себе без компьютера ни учебу, ни досуг, проводя все свободное время возле монитора. Но, несмотря на эпоху бурного развития информационных технологий, компьютер не должен восприниматься как неотъемлемая часть нашей жизни. Важно помнить о том, что здоровье и эмоциональное благополучие ребенка зависит от множества факторов, в том числе и от компьютерных игр. Конечно, не всякая игра способна вызвать у ребенка негативные эмоции. Так например, прохождение лабиринтов может быть неплохой умственной тренировкой, развивающей логическое мышление. Игры могут учить планированию, хорошо развивают аналитическое мышление. Родителям нужно знать о том, что для каждой игры существует свое время и возрастной критерий.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Асмолов А.Г. Принципы организации памяти человека. Системно-деятельностный подход к изучению познавательных процессов: Учебно-методическое пособие. М., 1983.
2. 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 2005. С. 17-23.
3. Белавина И.Г. Восприятие ребёнком компьютера и компьютерных игр //Вопросы психологии.– 1993. – №3. С.62-69.
4. Будунув Г.М. Компьютерные технологии в образовательной среде: «за» и «против».- М.: АРКТИ, 2005. С.192.
5. Бурлаков И.В. Номо Gamer: Психология компьютерных игр. – М.: Класс, 2000.
6. Варашкевич С.А. История конверсии компьютерной игры. М.: ИП РАН, 2001., с. 206
7. Войскунский А.Е. Актуальные проблемы зависимости от Интернета // Психологический журнал. – 2004. – Т. 25, № 1. – 90-100с.
8. Войскунский А.Е. Психологические аспекты деятельности человека в Интернет-среде. // А.Е. Войскунский, Режим доступа: URL: <http://web.psychology.ru/internet/ecjlogy/01.stm>. (дата обращения: 18.02.2012).
9. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Хрестоматия по детской психологии от младенца до подростка. М.: Московский психолого-социальный институт, - 2005. - 656 с.
10. Гриффит В. Виртуальный мир рождает реальные болезни // Финансовые известия. 1996. Вып. 54. № 183.
11. Гудимов В.В. Психология киберигр. // В.В. Гудимов. Режим доступа: URL:<http://psy-games.narod.ru> (дата обращения: 04.03.2012).

12. Дремов С.В., Уразаев А.М., Мамышева Н.Л., Малиновский И.В. Аддиктивные состояния человека. Учебное пособие. – Томск: Изд-во Томского государственного педагогического университета, 2000.
13. Ефимова Н.С. Основы общей психологии: учебник / С.Н. Ефимова. – М.: ИД «Форум»: ИНФА, 2007. – 288с.
14. Иванов М.С. Личностные предпосылки формирования игровой компьютерной аддикции / М.С. Иванов // Сибирская психология сегодня: сб. науч. тр. Вып. 2. Кемерово: Кузбассвуиздат, — 2004. — С. 368—374.
15. Иванов М.С. Направленность на развитие как особенность системы ценностей увлекающихся компьютерными играми /М.С. Иванов // Наука и образование: материалы Всерос. науч. конф. — Белово: Беловский полиграфист, 2003. - Ч.3, - С.264 - 269.
16. Иванов М.С. Особенности самореализации личности в компьютерной игровой деятельности: дисс. на соиск. ученой степ. канд. псих, наук / М.С. Иванов. Кемерово, - 2005. - 152 с.
17. Иванов М.С. Ролевая компьютерная игра как особый вид деятельности / М.С. Иванов, Г.М. Авилов // Сибирская психология сегодня: сб. науч. тр. - Кемерово: Кузбассвуиздат, 2004. - С. 41-55.
18. Иванов М.С., Авилов Г.М. Психологическая характеристика ролевой компьютерной игры как особого вида деятельности // Сибирская психология сегодня. – Кемерово: Кузбассвуиздат, 2002.
19. Ильин Е.П. Мотивация и мотивы. / Е.П. Ильин. СПб.: Питер, - 2000.-512 с.
20. Калугина И.Ю. Колоцкий В.П. Возрастная психология: полный жизненный цикл развития человека. – М.: ТЦ Сфера, 2006. – 464с.
21. Классификация компьютерных игр по жанрам. Электронный ресурс. Режим доступа: URL:<http://zhykrecords.biz/game/4369-klassifikaciya-kompyuternyh-igr-po-zhanram.html> (дата обращения: 22.02.2012).
22. Клименко С.А. Ребенок и компьютерная реальность моделируемого мира / С. А. Клименко // Психология и ее приложения, ежегод. Рос. псих, общества. М., - 2002. - Т.9 Вып.1. - С.78 - 86.

23. Короленко Ц.П. Аддиктивное поведение. Общая характеристика и закономерности развития // Обозрение психиатрии и медицинской психологии. – 1991. – № 1. – С. 8 – 15.
24. Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В. Жизненные ловушки зависимости и созависимости. – СПб.: Речь. 2002. С.6-16.
25. Краснова С.В., Казарян Н.Р., Тундалева В.С. «Как справиться с компьютерной зависимостью». Издательство: Эксмо 2008 г.
26. Кулагина И.Ю. Возрастная психология (Развитие ребенка от рождения до 17 лет): Учебное пособие. 4-е изд. М.: Изд-во Ун-та Российской академии образования, 1998. - с. 120.
27. Ломтева Т. “Большие игры маленьких детей”, изд. “Дрофа – плюс”, Москва–2005г.
28. Лысенко Е.Е. Игра с ЭВМ как вид творческой деятельности. Дисс.канд.психол.наук. М., 1998.
29. Могдалева Е.И. Компьютер: друг или враг. / Е.И. Могдалева. Электронный ресурс. Режим доступа: URL:<http://www.junior.by/74-kompyuter-drug-ili-vrag.html> (дата обращения: 26.05.2012).
30. Мухина В.С. Возрастная психология. Учебник для студ. вузов. 4-е изд., стереотип. М.: Издательский центр «Академия», 1999. - 456 с. - с. 286.
31. Мясников И.Н. Возможность применения компьютерных игр в качестве проективного метода исследования личности / И.Н. Мясников. Электронный ресурс. Режим доступа: URL:<http://flogiston.ru> (дата обращения: 12.05.2012).
32. Новосельцев В. И. Компьютерные игры: детская забава или педагогическая проблема?//Директор школы. – 2003. - № 9
33. Омельченко Н.В. Человек играющий: проблемы рационального использования личного времени / Н.В. Омельченко // Личность как субъект организации времени своей жизни: сб. науч. ст. Краснодар: Кубанский гос. ун-т, -2008.-С. 151-153.
34. Омельченко Н.В. Перспективы изучения личностных особенностей играющих в компьютерные игры / Н.В. Омельченко // Дружининские чтения:

материалы VI Всерос. науч.-практ. конф. Сочи: СГУТиКД, — 2007. Т. 2. - С. 184-186.

35. Омельченко Н.В. Психология восприятия и оценивания компьютерных игр разных жанров: исследование личностных конструктов / Н.В. Омельченко // Человек. Сообщество. Управление. 2009. - С. 10-21.

36. Прохоров А.О., Серёжкина, А.Е. Особенности психических состояний пользователей ЭВМ в процессе компьютеризированного обучения // Вопросы психологии. – 1995. - №3. С.53-61.

37. Русаков А.А., Богатырева Ю.И. Методы математической статистики и анализ данных на персональном компьютере. – Учебно-методическое пособие для студентов, аспирантов и соискателей. - Тула: изд-во ТГПУ, 2005.

38. Смирнов А.В. Технические средства в обучении и воспитании детей. М.: Академия, 2005. С.208

39. Фальков А.И. Ребенок и компьютер / А. И. Фальков // Новые исследования в психологии и возрастной физиологии, 2000. №4.- С. 14.

40. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал, 1999, том 20, №1, с 86-102.

41. Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок // Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. 1998. № 3. С. 16-84.

42. Шмелев А.Г. Психодиагностика и новые информационные технологии // Компьютеры и познание. М.: Наука, 1990. С. 95.

43. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.

44. Янг К.С. Диагноз — Интернет-зависимость // Мир Интернет. – 2000. –№ 2. 24-29с.