

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ДОШКОЛЬНИКА И ЕЕ ПСИХОДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ

Ю.В. Батенова

Рассматривается специфический вид деятельности дошкольника – компьютерная игра (КИ). Анализируются диагностические возможности КИ и предлагается схема наблюдения, с помощью которой можно изучать особенности познавательной сферы дошкольника, эмоционально-волевой и коммуникативной.

Ключевые слова: компьютерная игра, компьютерные обучающие игры для дошкольников, психодиагностика, эмоциональное реагирование, личность дошкольника.

Начиная с дошкольного возраста, дети приобщаются к новому виду деятельности – компьютерной игре. Более того, в последнее время сохраняется тенденция к увеличению времени, проведенному за компьютером, что должно стать объектом пристального внимания как педагогов и психологов, так и родителей. В связи с этим организация игры и развитие игровой деятельности как ведущей в развитии дошкольника сегодня становится сложной и важной проблемой.

В настоящее время исчерпывающая информация о применении компьютерных игр детьми отсутствует. По поводу влияния компьютерных игр на психику ребенка ведутся профессиональные споры как среди специалистов, так и в обществе в целом. Точки зрения не совпадают, так как достаточно выступлений противников участия детей в компьютерных играх и повествующих об угрозе их психическому здоровью, и не меньше работ, отрицающих этот факт.

Между тем, несмотря на то, что в настоящее время вопрос о психологическом воздействии компьютерных игр на игрока не может считаться решенным, следует заметить, что компьютерная игра сама по себе является прекрасным диагностическим инструментом. В своем большинстве компьютерные игры – это виртуальная модель объективной реальности, причем модель интерактивная. Анализируя направленность, динамику игры, характерные действия в той или иной ситуации, можно прогнозировать индивидуальный стиль поведения, переживания и аффективно-

го реагирования в значимых или конфликтных ситуациях реальной жизни индивида. Безусловно, это в первую очередь касается развлекательных (в т.ч. ролевых) игр, тем не менее в полной мере это относится и к обучающим (или, как заявляют производители, развивающим) играм.

В научной психологической литературе существуют убедительные основания использования компьютерных игр для исследования личностных особенностей индивида: схем его поведения в той или иной ситуации (знакомой или незнакомой), динамики его деятельности, эмоций, операционной стороны мышления, потребностей (в т.ч. латентных), мотивов, установок и т. д. [2, 4].

Использование игровой деятельности для выявления индивидуальных свойств личности практикуется уже давно. Мы предлагаем вариант этой процедуры, используя наиболее современные возможности компьютерных технологий на этапе дошкольного детства. Наша цель – показать практическую значимость применения компьютерной игры в психодиагностике.

Изучение рынка компьютерных игровых программ для дошкольников показало, что спектр игр велик. На сегодняшний день разработчиками-лидерами являются компании «Новый диск», «Медиа-Хауз», «Кирилл и Мефодий», «Бука», «1С», «Акелла». Многие из указанных программ активно используются в дошкольных образовательных учреждениях для решения ряда образовательных задач. Так, в предыдущих исследованиях нами были получены данные о благоприятном влиянии

компьютерной игры на правописание и формирование математических способностей у детей, на концентрацию внимания, на развитие учебной мотивации, моторных и перцептивных навыков, на формирование конструктивных способностей у ребенка-дошкольника.

Вместе с тем, многие педагоги и психологи отмечают угасание некоторых функций, в частности, речевой функции, когда ребенок, выполняя задание, предпочитает оперировать «мышью» и игнорирует проговаривание. Так, опираясь на теорию поэтапного формирования умственных действий П.Я. Гальперина, мы наблюдаем потерю одного из этапов – «внешнеречевого», на котором важным является использование речи для комментирования выполняемых учебных действий. К каким изменениям и преобразованиям познавательной сферы это приведет, покажут будущие исследования. Кроме того, среди основных трудностей называется утрата навыков совместной работы. Действительно, часто отмечается, что интерпсихические функции, возникающие в диалоге ребенка с компьютером, способствуют видоизменению совместной деятельности, а также могут затормозить и редуцировать нормальное развитие традиционных форм игры, которые обеспечивают полноценное личностное и психическое развитие дошкольника. В индивидуальной игре «нет жесткой необходимости ни в смене позиций, ни в координации своей точки зрения с точками зрения других участников игры. Возможно, что при этом игра не только не выполняет функцию «моральной и познавательной децентрации», но и, наоборот, фиксирует еще больше личную, единственную точку зрения ребенка на предметы и отношения, фиксирует эгоцентрическую позицию» [5].

Таким образом, эта неоднозначность позволяет сконцентрироваться на тех сферах психики ребенка, которые наиболее активно проявляются в процессе игровой компьютерной деятельности и которые достаточно убедительно демонстрируют положительное/ отрицательное воздействие на психику ребенка.

Здесь следует отметить, что в качестве диагностического средства может выступать как сама игра, так и процесс наблюдения за играющим. В первом случае в условиях формирующего эксперимента сравниваются результаты достижений до и после внедрения игровых компьютерных занятий. Во втором – игра носит характер «провоцирующего инструмента» и, как «лакмусовая бумажка», спо-

собствует проявлению особенностей эмоционально-волевой и познавательной сферы. Подобно психологическим тестам, игры выявляют общую психическую устойчивость ребенка (способность противостоять стрессовой ситуации), способность справляться с успехами и неудачами, особенности мотивации достижения, уровень развития механизмов саморегуляции, а также познавательную направленность ребенка.

В частности, в нашем исследовании была разработана схема наблюдения, включающая следующие параметры [1]:

1. Общие характеристики поведения ребенка во время игры (активность ребенка; заинтересованность в процессе игры; заинтересованность в результате; отношение к выигрышам; отношение к проигрышам).

2. Особенности понимания инструкции, правил игры (сразу схватывает правила игры, задает вопросы; при понимании игры возникают трудности; в ходе игры «открывает» для себя новые правила; описывает, комментирует строение игры; сам придумывает новые правила, которых нет в игре).

3. Внимание и самоконтроль (сосредоточен на выполняемой задаче; отвлекается (как часто); поглощен игрой, ничего больше не замечает вокруг; не может закончить игру, «оторваться от нее»).

4. Особенности работы с информацией (активно запрашивает информацию у взрослого; при обучении заинтересован, пытается логически рассуждать, осмысливать, делать выводы; усваивает способы получения информации, в следующий раз находит информацию самостоятельно).

5. Роль взрослого (выстраивает диалог со взрослым по поводу содержания игры, активно делится впечатлениями; запрашивает помощь при обучении; ищет способ действия сам и запрашивает помощь после многократных самостоятельных попыток; не просит помощи у взрослого; отвергает помощь взрослого; приглашает взрослого поучаствовать в игре; просит взрослого поиграть вместо него).

6. «Общение» (взаимодействие) ребенка с компьютером (ребенок вербально не обращается к компьютеру; ребенок выстраивает «диалог» с компьютером, комментирует ответные действия в игре и пр.).

7. Эмоциональное состояние ребенка во время игры (качественная характеристика эмоционального состояния ребенка во время игры: возбужден, спокоен, умиротворен, рас-

сержен, происходит ли отреагирование эмоций ребенка и как это проявляется (смех, вскрикивания) и т. д.).

Наблюдение проводилось с использованием как развлекательного, так и образовательного характера. В приведенном исследовании присутствовали дети, которые в равной степени заинтересованы и активны и в тех, и в других видах игр, в равной степени получали удовольствие, оставались уравновешенными и проявляли познавательную активность (при этом следует отметить, что таких детей меньшинство). Разумно предположить, что характер предпочитаемых игр позволяет определить целый ряд индивидуально-психологических особенностей мышления, например, способ принятия решений (с отдаленным финалом или с финалом в коротком отрезке времени), практичность, постановка цели, стремление прогнозировать, логичность/ интуитивность.

Как выяснилось, дети любят наблюдать игру друг друга, а также смотреть, как играют старшие братья и сестры, взрослые. В этом случае можно увидеть элементы совместной игры, что стимулирует последующее общение и в целом способствует его развитию. Подобный результат противостоит распространенному аргументу противников компьютерных игр, утверждающих, что дети-игроки обречены на выключение из социальных связей (если не на одиночество) и на низкий уровень сформированности коммуникативных умений и качеств.

Таким образом, данный подход к изучению личности дошкольника позволяет ис-

пользовать уникальные возможности компьютерной игры в качестве психодиагностического инструмента. При этом сохранить объективность эксперимента, выявлять корреляционные, причинно-следственные, а иногда и функциональные связи между психогенными воздействиями и особенностями поведения, что, в свою очередь, дает основания для выведения психологических закономерностей и разрабатывать эффективные приемы воздействия на людей с целью оказания им психологической помощи.

Литература

1. *К вопросу о развитии познавательной активности у старших дошкольников в процессе компьютерной игры / Н.Ю. Шувалова, А.Е. Войскунский, А.Н. Гусев, Ю.В. Батенова // Психология и школа. – 2008. – № 1. – С. 60–64.*
2. *Мясников, И.Н. Возможность применения компьютерных игр в качестве проективного метода исследования личности / И.Н. Мясников. – http://flogiston.ru/articles/netpsy/projective_games*
3. *Новоселова, С.Л. Компьютерный мир дошкольника / С.Л. Новоселова, Г.П. Петку. – М., 1997. – 128 с.*
4. *Обухова, Л.Ф. Возможности использования компьютерных игр для развития перцептивных действий / Л.Ф. Обухова, С.Б. Ткаченко // Психол. наука и образование. 2008. – № 3. – С. 49–60.*
5. *Эльконин, Д.Б. Психическое развитие в детских возрастах: избр. труды / Д.Б. Эльконин. – М., 1997.*

Поступила в редакцию 26 марта 2011 г.

Батенова Юлия Валерьевна. Старший научный сотрудник кафедры психологии, кандидат психол. наук, доцент, Челябинский государственный педагогический университет, г. Челябинск; e-mail: batenova_uv@mail.ru

Julia V. Batenova. Senior Research Fellow Department of Psychology, PhD Psychology, Associate Professor, Chelyabinsk State Pedagogical University; e-mail: batenova_uv@mail.ru