Содержание

ВВЕДЕНИЕ.....3
ГЛАВА1.ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ЛИЧНОСТНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА, ИГРАЮЩИХ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ.....6
1.1. Исследование теоретических подходов к сущности понятия «игра» в отечественной и зарубежной психологии.....6
1.2. Психическая характеристика компьютерных игр.....12
1.3. Личностные особенности детей младшего школьного возраста, играющих в компьютерные игры.....20
ГЛАВА 2. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ И МОТИВАЦИИ К УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ, ИГРАЮЩИХ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И НЕ ИГРАЮЩИХ 37
2.1. Организация и методы исследования.....37
2.2. Анализ результатов.....46
Выводы по второй главе.....50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....52
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....53

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Наш век - век информационных технологий. Современные технологии внедрились в жизнь общества и каждую семью, на производстве и образовательной сфере, на отдыхе и в командировках. В зарубежной и отечественной психологии большое внимание уделяется данной проблеме. Но в нашей исследовательской работе мы остановимся конкретно на взаимосвязи компьютерных игр, интеллектуальных операций и мотивации учения младших школьников.

У младших школьников появляется все больше компьютерных игр, которые с одной стороны развивают ребенка, но с другой стороны часто снижают его учебную мотивацию. Ученые из разных областей участвуют в дискуссии по поводу вреда и пользы этого вида деятельности на психику ребенка, но к конкретным выводам на сегодняшний день они еще не пришли.

Некоторые люди, в том числе и дети, уходят в игру от реальности, и тогда это сказывается на проблемах в общении, и на подчинении мотивации поведения и учебной деятельности игровой активности, но есть и среди детей, те, кто понимают, что игра это не вся жизнь и могут вовремя остановиться. Проблемы со здоровьем чаще всего не связаны с компьютерными играми, но иногда являются их следствием.

Объект исследования –дети младшего школьного возраста.

Предмет исследования – личностные особенности детей младшего школьного возраста, играющих в компьютерные игры.

Цель исследования – исследовать мотивацию к учению и уровень интеллектуальных операций у детей младшего школьного возраста постоянно играющих в компьютерные игры и детей не играющих в них не играющих.

Для решения поставленной цели сформированы следующие задачи исследования:

1. Провести теоретический анализ литературы к сущности понятия «игра» в отечественной и зарубежной психологии.

2. Проанализировать характеристику психологических аспектов компьютерных игр.

3. Подобрать методики диагностики на учебную мотивацию и интеллектуальные операции детей младшего школьного возраста, играющих в компьютерные игры и не играющих в них.

4. Проанализировать результаты и сравнить их в двух группах младших школьников.

Теоретическо-методологической основой исследования: если исследуется негативное влияние компьютерных игр, то, часто обсуждается феномен игровой зависимости. Исследуются индивидуально-психологические и социальные предпосылки (эмоционально-волевая, мотивационная сферы, смысловые образования играющих, и особенности их общения); предпринимаются попытки определить способы избавления от компьютерной зависимости следующими психологами (Ю.Д. Бабаева, С.К. Рыженко, А.В. Войскунский, Ю.М. Евстигнеева, Е.О. Смирнова, В.С. Собкин, Л.И. Шакирова, А.Г. Шмелев и др.). Они предполагают, что существует личностная предрасположенность к увлеченности компьютерными играми, переходящая в компьютерную зависимость. Но некоторые ученые отмечают их положительное влияние. Компьютерные игры широко применяются для исследования мыслительных операций, которые вносят вклад в развитие познавательных способностей (В.Г. Болтянский, Е.П. Велихов, В.В. Рубцов).

В нашей исследовательской работе были использованы следующие методики:

- Анкета для оценки уровня школьной мотивации учащихся начальных классов (Н. Г. Лусканова);

- Модифицированная анкета для изучения мотивации учебной деятельности (М. Г. Пирожкова);

- «Выявление общих понятий» (из сборника методик «Диагностика познавательных способностей: сборник методик» под редакцией В.Д. Шадрикова).

Практическая база исследования. Исследование проводилось на базе гимназической школы город Москвы. В эмпирическом исследовании участвовали ученики 3 Г класса в количестве 20 человек.

Структура и объем работы. Структура выпускной квалификационной работы обусловлена целями и задачами исследования. Она состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложения.

Общий объем работы: 56 страниц.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ЛИЧНОСТНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА, ИГРАЮЩИХ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

1.1. Исследование теоретических подходов к сущности понятия «игра» в отечественной и зарубежной психологии

Игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчиненная известным правилам система поведения или затрата энергии. Этим она обнаруживает свою полную аналогию с трудовой затратой энергии взрослым человеком, признаки которой всецело совпадают с признаками игры, за исключением только результатов. Таким образом, при всей объективной разнице, существующей между игрой и трудом, которая позволяла даже считать их полярно противоположными друг другу, психологическая природа их совершенно совпадает. Это указывает на то, что игра является естественной формой труда ребенок, присущей ему формой деятельности, приготовлением к будущей жизни. (Л.С.Выготский)

Данный вид деятельности является сложным социально-психологическим феномен, который оказывает влияние на человека на протяжении всей жизни, в том числе и в младшем школьном возрасте.

В ходе теоретического анализа исследований можно выявить определенное противоречие, которое обусловлено самой природой феномена игры.

- С одной стороны понятие игры, выражается в народных представлений о смехе, радости, веселье, детских забавах.
- С другой стороны - игра многозначна, из забавы она может превратиться в инструмент культуры.

Природа игры скрывает в себе истоки не только детских, спортивных, игр, но и такие формы деятельности, как театр, живопись, музыку, литературу, кино, и т.д. То есть, связи источников в ней разнообразны.

Игру можно рассматривать, как непродуктивный вид деятельности человека, где мотив лежит не в результате, а в самом процессе.

- игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, зафиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах культуры и науки .(Психологически словарь / Под ред. А.В.Петровского и М.Г.Ярошевского, 2010)

- игра –обозначает связи явлений реальной действительности с эмоциональной сферой человека.

В процессе обучения школьники главным образом выполняют учебно-познавательную деятельность, которую можно определить как целенаправленную, систематически организованную, управляемую учителем или самостоятельное взаимодействие учащихся с окружающей действительностью, в результате которого учащиеся овладевают знаниями, умениями и навыками, и развивают свои способности, вкраплением в любую учебную деятельность является игровая деятельность.

Чаще всего при обучении используются познавательные (дидактические) игры. Им присуще: свободная деятельность, предпринимаемая по желанию ребенка, не только для получения удовольствия от самого процесса игры, но и для упражнений учебных действий или их элементов. Игра имеет огромное поле творчество для ребенка, кроме того она всегда эмоциональна, активизирует соперничество и мыслительную напряженность.

Можно отметить следующие функции игры:1) обучающая - развитие познавательных процессов, закрепление полученных знаний, формирование необходимых умений и навыков.2) развлекательная - получение удовольствия от процесса игры, благоприятная атмосфера на занятиях.

3) коммуникативная - развитие коммуникабельности и общительности обучаемых, сплочение коллектива.

4) психотехническая - формирование у учащихся навыков по подготовке своего физиологического состояния для эффективной деятельности.

Включение игровой деятельности в учебно-воспитательный процесс позволяет решить ряд конкретных задач:

1. *Дидактические задачи:* расширение кругозора обучаемых, развитие их познавательной деятельности, умение применять знания на практике, формирование умений и навыков, необходимых в практической деятельности, развитие общеучебных и трудовых умений и навыков.

2. *Развивающие задачи:* развитие памяти, внимания, мышления, речи, воображения, фантазии, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, развитие творческих способностей, рефлексии, способностей находить оптимальные решения, формирование мотивации учебно-познавательной деятельности.

3. *Воспитательные задачи:* воспитание самостоятельности и воли, формирование определённых подходов и позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок, воспитание коллективизма, общительности, коммуникативности, сотрудничества.

4. *Социализирующие задачи*: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды, стрессовый контроль и саморегуляция, обучение общению, психотерапия.

Структура игры включает в себя те же составляющие, что и любая другая человеческая деятельность. В неё органично входит планирование, реализация цели и анализ результатов.

Если рассматривать игру как процесс, то в её состав входят:

- роли, которые берут на себя играющие;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов как замещение реальных объектов игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание), представляющий собой область

действительности, которая условно воспроизводится в игре.

В игровой деятельности можно выделить три этапа:

1. Подготовительный этап - выбор игры, постановка целей, разработка программы проведения с учётом материально-технических возможностей и состава участников.

2. Проведение игры - реализация программы проведения в ходе игры с соблюдением логики действий, правил и условностей.

3. Подведение итогов - анализ игры в целом и по элементам, оценка действий участников, рекомендации.

Дидактические игры проводятся по специально созданным для обучения и воспитания учащихся правилам. Обычно они включают в себя педагогические и игровые задачи, правила, действия и результат. Дидактические задачи в них реализуются не открыто, а косвенным образом через игровые задания, правила и собственно действия.

По характеру используемого материала дидактические игры делятся:

• на настолько-печатные, основанные на подборе картинок по принципу сходства (лото, домино) или сложения целого из частей (разрезные картинки);

• на словесные;

• на предметные (с дидактическими игрушками и материалами).

По способу организации деятельности игры подразделяются на игры-путешествия, игры-поручения, игры-загадки, игры-беседы, игры-предположения и т.д.

Кроме познавательных игр, в учебно-воспитательном процессе используются:

• имитационные игры, в которых осуществляется активная самостоятельная деятельность школьников по моделированию конкретных систем и профессиональной деятельности человека в этих системах;

• ролевые игры, предполагающие имитацию типичных и существенных черт профессиональной деятельности или социальных функций;

• деловые игры, представляющие собой форму воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, которые характерны для данного вида практики»

• собственно имитационные игры - имитация деятельности или отношений исторических личностей, литературных героев, животных, предметов и т.д.

• игровые ситуации - конкретные сюжеты, которые необходимо обыграть (вы — один в лесу, вы — на необитаемом острове, вы — в зоне чрезвычайной ситуации, вы - президент страны и т.д.)

Среди ролевых игр выделяют такую их разновидность, как социально ориентирующие игры. Педагогический смысл таких игр заключается в формировании условий для социальных проб учащихся в имитируемой деятельности. Это предполагает создание ситуаций выбора, в которых обучаемый должен найти решение той или иной социальной проблемы на основе сформированных у него ценностей, нравственных установок и имеющегося социального опыта.

Сюжетно-ролевая игра имеет две линии – сюжетную и ролевую возможность как запоминать и повторять сделанное другими, а придумывать ход событий самому, возникает основа для развития сюжета. В сюжетно-ролевой игре основное внимание ребенка направлено на социальные отношения людей. Именно поэтому ребенок и начинает обыгрывать знакомые темы — магазин, больница, школа, транспорт — и многие другие. И если раньше эти игры были очень богаты по содержанию, то теперь они больше похожи на схемы, чем на красочные описания тех или иных событий. Сюжетно-ролевая игра - это модель взрослого общества, но связи между детьми в ней серьезные. Именно в сюжетной игре скрыт большой потенциал возможностей для обучения ребенка, элементарным бытовым навыкам, которые являются крайней необходимостью для нормальной жизнедеятельности в обществе.

Претерпевая различные изменения, всякая сюжетно-ролевая игра превращается в игру по правилам. Эта игра дает ребенку две необходимые способности. Во-первых, выполнение правил в игре всегда связано с их осмыслением и воспроизведением воображаемой ситуации. Во-вторых, игра с правилами учит общаться. Ведь большинство игр с правилами — это игры коллективные.

Игры с правилами принято делить на дидактические и подвижные.

Подвижные игры особенно важны в настоящее время, когда все дети "заболевают" видеоиграми, компьютерными играми, настольными играми. Именно подвижные игры с правилами помогают детям укреплять социальные связи, опять же развивать воображение, способность стремиться, сотрудничать.

Основные типы дидактических игр:

Предметные игры – это игры с народной дидактической игрушкой, мозаикой, различными природными материалами.

Настольно-печатные игры направлены на уточнение представлений об окружающем, систематизацию знаний, развитие мыслительных процессов и операций. Простейший пример – складные картинки из кубиков, пазлы, парные картинки – найти одинаковые картинки, различия на почти одинаковых картинках, лото.

Словесные игры. В эту группу входит большое количество народных игр типа "Краски", "Молчок", "Черное и белое", Весёлый мяч» и др. развивают внимание, сообразительность, быстроту реакции, связную речь. Отметим так же, что в игры по правилам иногда включают музыкальные игры. Такие игры развивают музыкальный слух, чувство ритма и т.д.

Поэтому данный вид игровой технологии является одним из самых эффективных средств развития памяти, ведь младшему школьнику в процессе сюжетно-ролевой игры необходимо запоминать роль, правила игры, роли других участников, достаточно долго удерживать эту информацию, причем запоминать надо быстро, поскольку игра динамична. Таким образом,

в сюжетно-ролевой игре активизируются все критерии развития памяти младшего школьника.

1.2. Психическая характеристика компьютерных игр

Использование информационных технологий и интернета оказывает непосредственное воздействие на все виды деятельности человека и его личностные новообразования. Ученые отмечают, что воздействие процессов информатизации на деятельность может происходить и прямо, через трансформацию и опосредствование самой деятельности и появление новых ее видов, связанных с информационными технологиями, и косвенно, через многократное опосредование не компьютеризированных видов деятельности [1,59]. Такое косвенное многократное опосредование может происходить, например, при просмотре фильмов, созданных с помощью компьютерной графики. При этом компьютеризированная деятельность может оказывать воздействие на другие виды деятельности по-разному. Характерно и то, что одни преобразования накладываются на другие, приводя и к нейтрализации психологических последствий информатизации, и к их увеличению. Распространяющиеся, глобальные преобразования психических явлений могут приводить к изменению всей мотивационно-личностной сферы субъекта, которое может носить и выраженный негативный характер [7].

Различные виды компьютерных увлечений при разной феноменологии имеют близкие психологические механизмы и особенности. Во-первых, во всех этих видах деятельности может наблюдаться один и тот же феномен: особое состояние поглощенности деятельностью, названное «опытом потока». Опыт потока обладает следующими характеристиками:

1. Требования задачи воспринимаются как соответствующие умениям;
2. Субъект испытывает чувство контроля своих действий и окружения,
3. Требования к действиям ясны; существует быстрая обратная связь;

4. Концентрации внимания достигается без субъективных усилий;

5. У субъекта присутствует ощущение слияния действий и их осознания; самозабвение.

Опыт потока включает интенсивные положительные эмоции и представляет ценность для переживающего его субъекта. Благодаря этому деятельность, в которой присутствует опыт потока, становится внутренне мотивированной. Вовлеченность такого же рода встречается и в других видах увлеченности компьютерными технологиями, например в пребывании в сети Интернет.

Еще одной общей чертой личностных изменений, опосредованных Интернетом, является ощущение присутствия в виртуальной реальности, которое характерно для многих видов информационной и компьютерной деятельности [6;21;31].

Положительное влияние на развитие личности можно проследить в повышении мотивации детей дошкольного и младшего школьного возраста к овладению письмом и чтением. Коммуникативная компетентность формируется в процессе освоения электронной почты (здесь формируются новые формы и своеобразные правила общения), общение в чате и форуме способствует развитию словарного запаса и обогащению традиционных форм письменного общения (при электронном общении большое внимание уделяется конкретным формулировкам, словосочетаниям, изучается другой язык, актуализируются географические и культурные знания).

Компьютерные игры могут оказывать положительный эффект на развитие личности, если представляют собой социально приемлемый вид символического опыта. Здесь они играют роль психологического тренинга [39] и несут психологическую разгрузку играющему.

Однако, несмотря на множественные положительные моменты в применении информационных технологий, на развитие личности человека оказывается и их отрицательное воздействие.

В более глобальном плане можно говорить о возможности аутизации пользователей информационных технологий при увлечении „моделированием, проигрыванием“ различных ситуаций при помощи компьютера.

Единственная классификация компьютерных игр, разработанная психологом, которую мы имеем на сегодняшний день - это классификация Шмелева, созданная им в 1988 году. Однако это скорее жанровая, нежели психологическая классификация компьютерных игр; кроме того мы вынуждены отметить, что она не является полной даже как жанровая - в ней отсутствуют игры типа «стратегии», которые в настоящее время получили очень большое распространение.

Предложенная ниже классификация не является всеохватывающей, полной и законченной. Однако автор надеется на ее некоторое соответствие критерию истинности, а также на то, что эти пока еще «сырые» наработки станут одним из первых шагов к созданию полноценной психологической классификации компьютерных игр на пути к формированию теории психологического воздействия компьютерных игр.

Выглядит она следующим образом:

I. Ролевые компьютерные игры.

1. Игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя. 2. Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя. 3. Руководительские игры.

II. Не ролевые компьютерные игры.

1. Аркады. 2. Головоломки. 3. Игры на быстроту реакции. 4. Традиционно азартные игры.

Далее приведем некоторые пояснения к предложенной классификации.

I. Ролевые компьютерные игры. Основная их особенность - наибольшее влияние на психику играющего, наибольшая глубина «вхождения» в игру, а также мотивация игровой деятельности, основанная на потребностях принятия роли и ухода от реальности. Здесь выделяется три

подтипа преимущественно по характеру своего влияния на играющего, силе «затягивания» в игру, и степени «глубины» психологической зависимости.

1. Игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя. Этот тип игр характеризуется наибольшей силой «затягивания» или «вхождения» в игру. Специфика здесь в том, что вид «из глаз» провоцирует играющего к полной идентификации с компьютерным персонажем, к полному вхождению в роль. Через несколько минут игры (время варьируется в зависимости от индивидуальных психологических особенностей и игрового опыта играющего) человек начинает терять связь с реальной жизнью, полностью концентрируя внимание на игре, перенося себя в виртуальный мир. Играющий может совершенно серьезно воспринимать виртуальный мир и действия своего героя считает своими. У человека появляется мотивационная включенность в сюжет игры.

2. *Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя.* Этот тип игр характеризуется меньшей по сравнению с предыдущим силой вхождения в роль. Играющий видит «себя» со стороны, управляя действиями этого героя. Отождествление себя с компьютерным персонажем носит менее выраженный характер, в следствие чего мотивационная включенность и эмоциональные проявления также менее выражены по сравнению с играми с видом «из глаз». Если в случае с последними человек в критические секунды жизни своего героя может бледнеть и ерзать на стуле, пытаясь увернуться от ударов или выстрелов компьютерных «врагов», то в случае вида извне внешние проявления более умеренны, однако неудачи или гибель «себя» в облике компьютерного героя переживается играющим не менее сильно.

3. Руководительские игры. Тип назван так потому, что в этих играх играющему предоставляется право руководить деятельностью подчиненных ему компьютерных персонажей. В этом случае играющий может выступать в роли руководителя самой различной спецификации: командир отряда спецназа, главнокомандующий армиями, глава государства, даже «бог», который руководит историческим процессом. При этом человек не видит на

экране своего компьютерного героя, а сам придумывает себе роль. Это единственный класс ролевых игр, где роль не задается конкретно, а воображается играющим. В следствие этого «глубина погружения» в игру и свою роль будет существенной только у людей с хорошим воображением. Однако мотивационная включенность в игровой процесс и механизм формирования психологической зависимости от игры не менее сильны, чем в случае с другими ролевыми играми. Акцентирование предпочтений играющего на играх этого типа можно использовать при диагностике, рассматривая как компенсацию потребности в доминировании и власти.

II. Не ролевые компьютерные игры. Основанием для выделения этого типа является то, что играющий не принимает на себя роль компьютерного персонажа, в следствие чего психологические механизмы формирования зависимости и влияние игр на личность человека имеют свою специфику и в целом менее сильны. Мотивация игровой деятельности основана на азарте «прохождения» и (или) набирания очков. Выделяется несколько подтипов:

1. Аркадные игры. Этот тип совпадает с аналогичным в жанровой классификации. Такие игры еще называют «приставочными», т.к., в связи с невысокой требовательностью к ресурсам компьютера, широко распространены на игровых приставках. 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, т.к. психологическая зависимость от них чаще всего носит кратковременный характер.

2. Головоломки. К этому типу игр относятся компьютерные варианты различных настольных игр (шахматы, шашки, нарды и т.д.), 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. Мы употребляем в названии слово «традиционные», поскольку нельзя назвать тип просто «азартными играми», т.к. практически все не ролевые компьютерные игры по своей природе являются азартными. Сюда входят компьютерные варианты карточных игр, рулетки, имитаторы игровых автоматов, одним словом - компьютерные варианты игрового репертуара казино. Психологические аспекты формирования зависимости от этих компьютерных игр и их реальных аналогов весьма сходны и, поэтому, мы не будем акцентировать на этом внимание.

Итак, ролевые компьютерные игры в наибольшей мере позволяют человеку «войти» в виртуальность, отрешиться (минимум на время игры) от реальности и попасть в виртуальный мир. В следствие этого ролевые компьютерные игры оказывают существенное влияние на личность человека: решая проблемы «спасения человечества» в виртуальном мире, человек приобретает проблемы в реальной жизни. Психологическая классификация компьютерных игр, в основе которой лежит разделение последних на ролевые и не ролевые, поможет нам отбросить незначимые по силе влияния не ролевые игры и заострить внимание на наиболее интересном с точки зрения психологии детище компьютерных технологий - ролевых компьютерных играх.

Все компьютерные игры можно условно разделить на ролевые и не ролевые. Это разделение имеет принципиальное значение, поскольку природа и механизм образования психологической зависимости от ролевых

компьютерных игр имеют существенные отличия от механизмов образования зависимости от не ролевых компьютерных игр.

Итак, в психологическом смысле под ролевыми компьютерными играми. Ролевые компьютерные игры - это игры, в которых играющий принимает на себя роль компьютерного персонажа, т.е. сама игра обязывает играющего выступать в роли конкретного или воображаемого компьютерного героя. Здесь очень важно различать понимание ролевой компьютерной игры в жанровой классификации компьютерных игр и понимание этого класса игр в необходимом нам психологическом смысле.

Выделение ролевых компьютерных игр из всего многообразия игр делается потому, что только при игре в ролевые компьютерные игры мы можем наблюдать процесс «вхождения» человека в игру, процесс своего рода интеграции человека с компьютером, а в клинических случаях - процесс утери индивидуальности и отождествление себя с компьютерным персонажем. Ролевые компьютерные игры порождают качественно новый уровень психологической зависимости от компьютера, нежели не ролевые компьютерные игры или любые виды неигровой компьютерной деятельности. Не отрицается возможность формирования психологической зависимости от не ролевых компьютерных игр, а также от таких видов работы с компьютером как программирование или работа с Интернет. Не исключена также возможность того, что этого рода зависимость может быть не менее сильна, чем зависимость от ролевых компьютерных игр. Однако мы делаем совершенно очевидное предположение о том, что психологическая зависимость от ролевых компьютерных игр является самой мощной по степени своего влияния на личность играющего. Иными словами, зависимость от ролевых компьютерных игр не обгоняет компьютерные зависимости другого рода по таким показателям как сила (в смысле привязанности, «тяги» к компьютеру) и скорость образования, но предполагаем ее приоритет в смысле более глубокого влияния на психику человека. Исходя из этого, есть основание предположить большую опасность

пагубного влияния ролевых компьютерных игр в случае злоупотребления игрой, и, наоборот, возможность их применения в качестве терапевтического метода в психокоррекционной работе.

О вреде компьютерных игр пишут все. Разрушающее влияние 3D-шутеров и онлайн-стратегий не первый год остается топовой темой в передачах центрального телевидения о здравоохранении и культуре. Это понятно – в сценарных заявках таких программ прописана предполагаемая аудитория: «зрители предпенсионного возраста и пенсионеры». Именно на них работают журналисты. А вот ученые говорят о влиянии игр гораздо более сдержано, а главное, менее однозначно.

Наиболее опасными с позиции формирования аддиктивного поведения являются онлайн-игры, в которых присутствует механизм имитации реального общения и реальной деятельности. Такой виртуальный мир может затянуть человека куда быстрее, чем обычный чат или социальная сеть. Обширные функции онлайн общения и чата придают таким играм социальный аспект, отсутствующей в оффлайне, и конкурентный характер совместной деятельности против других игроков, что практически не дает шансов выйти из игры. Игроки, которые впали в зависимость, имеют явные признаки наркомании. Как и наркоманы, игроки, которые играют почти каждый день в течение длительного периода времени (более 4 часов), чувствуют беспокойство или раздражительность, если они не могут играть, ради игры они жертвуют любой другой социальной деятельностью. К основным признакам игровой интернет зависимости можно отнести: озабоченность игрой, ложь или утаивание участия в игре, сложности и непослушание в вопросах распорядка и планирования времени, самоизоляцию от семьи и друзей.

И, если из всех новостей и отчетов выбрать то, что почти не освещается в средствах массовой информации – факты, говорящие о явной пользе компьютерных игр, перед нами предстанет совсем другая картина.

Существует мнение, что компьютерная игра может спровоцировать формирование агрессивного поведения, однако единой точки зрения на данную проблему нет. Так, в играх типа «action» на насилие уходит 91 процент времени, причем в 27 процентах игр насилие приводит к смерти. С одной стороны, склонность к агрессии может быть связана с агрессивным содержанием компьютерных игр, с другой стороны, дети склонные к агрессивному поведению, могут отдавать предпочтение соответствующим играм. Достоверной связи между компьютерными играми и агрессивностью не выявлено, однако исследования подтвердили, что наиболее подвержены такому влиянию дети 6-9 лет.

Считается, что видеоигры тренируют пространственные навыки. Здесь количество исследований оказалось ещё меньше – всего 7. Но даже, несмотря на столь малый объем данных, обнаружилась четкая взаимосвязь между зрительно-пространственным восприятием и играми с элементами насилия. На основании этих данных доктор Фергюсон сделал предположение, что игры оказывают явное позитивное влияние на некоторые навыки.

1.3. Личностные особенности детей младшего школьного возраста, играющих в компьютерные игры

Процессы восприятия являются наиболее важными в непосредственном контакте субъекта с окружающим миром. «Восприятие представляет собой отражение предметов и явлений в совокупности их свойств и частей при непосредственном воздействии их на органы чувств», - писал в своей работе В. Д. Шадриков [38, 46]. Восприятие является связующим звеном, основной системой, связывающей внутренний мир человека и окружающую его среду. Воспринимаемая информация из физического мира и Интернета имеет совершенно разную природу. Современное общество все больше оперирует не предметами, а образами, в

результате чего многократно развиваются не только способности восприятия, но и мыслительные процессы, в особенности словесно-логического и наглядно-образного типа. В этот процесс вовлечены также способности представления и воображения. Это необходимо для получения информации по современным каналам связи, таким как телевидение, радио, Интернет.

Полученная субъектом информация должна надежно сохраняться в памяти, а значит должны развиваться и мнемические способности человека. В особенности следует отметить, что не вся воспринимаемая информация должна сохраняться в памяти. В этом случае развитие мнемических способностей должно предполагать развитие избирательного запоминания именно того, что связано с субъектом, что отвечает его интересам, склонностям, т.е. имеет важное значение для успешной деятельности. Это позволяет избежать «информационных перегрузок» психики человека лишней информацией, непосредственно к нему не относящейся.

Следует также вспомнить и развитие психомоторных способностей, от которых зависит точность выполняемых человеком действий. Современные технические приборы все более усложняются, требуя от пользователя аккуратного и точного оперирования. В этом контексте стоит упомянуть об участившихся случаях карпального тоннельного синдрома, вызываемого работой на компьютере. Длительные однообразные движения кистью (характерные движения во время работы компьютерной мышью или на клавиатуре), усугубляющиеся неправильным положением рук на работе, приводят к постоянному возникновению микротравм сосудисто-нервного пучка и окружающих тканей. Через некоторое время возникает воспаление, отек тканей, что приводит к еще большему сдавливанию нерва [36, 49].

Проблемы в семье, как правило, возникают в результате недостатка внимания к тому или иному члену семьи. Ссоры и непонимание проблем зависимого человека только усугубляют положение отношений в семье. Так как интернет-зависимый человек поглощает много информации и, возможно, знаний, подобные изменения вызывают внутреннюю напряжённость и

обеспокоенность. Семейные скандалы могут лишь еще больше повредить психику человека. Лучший способ решить проблемы семьи - это любовь, и взаимопонимание, и мудрость домочадцев. Плавно выводить человека на семейное позитивное общение и, главное, увеличивать совместное общение с живой природой, к примеру: с помощью прогулок.

Самый простой и доступный способ решения зависимости - это приобретение другой зависимости. Любовь к здоровому образу жизни, общение с живой природой, творческие прикладные увлечения, такие, как рисование, как правило, выводят человека из зависимости.

Со временем у зависимого появляются определенные стереотипы, меняются привычки и распорядок дня. Происходит замена реального окружения виртуальным. Злоупотребление Интернетом ведет к социальной самоизоляции, финансовому неблагополучию, к потере семьи, работы, учебы, интересов. Наносится вред физическому здоровью в виде ослабления иммунной системы, бессонницы, депрессивных состояниях, проблемах с опорно-двигательным аппаратом и различных заболеваниях глаз. Кроме того, Интернет-пристрастие, может спровоцировать любую другую зависимость, например, наркоманию или алкоголизм. Интернет-зависимость как и любая другая зависимость является почвой для последующей.

Если же внимательно вглядеться в психологический портрет игрока, вы увидите перед собой человека неспособного взять ответственность за свою жизнь на себя, человека с низкой самооценкой.

Личности с разным опытом игры имеют следующие особенности:

1) субъектам, не имеющим опыта игр за компьютером, чаще свойственны общительность, оптимизм, самоконтроль, удовлетворенность реальным миром, способность находить в нем пути самореализации;

2) опытные игроки при достаточно выраженной экстраверсии и гедонизме меньше ориентированы на сотрудничество, менее сердечны и эмпатичны; практичны, склонны к конкуренции, достижениям, обладают богатым воображением, ищут ярких, необычных впечатлений, но реже

находят способы самореализации в реальном мире, тяготятся обыденностью. Их субъективное семантическое пространство виртуального игрового мира более дифференцированно, но объекты-игры в этом пространстве смещены таким образом, что практически любой жанр игр может восприниматься ими как предоставляющий возможность испытать состояние полного вовлечения в игру.

Субъекты со значительным игровым опытом дифференцированы по мотивации и интеллектуальным операциям т.е. по затратам времени на игру. У субъектов с высокой мотивацией интеллектуальными операциями в сравнении с теми, у кого мотивация и интеллектуальные операции низкие. более выражены экстраверсия и открытость опыту. Но поиск новых впечатлений, реализация богатого воображения, эстетических потребностей оказываются затрудненными в реальном мире, поскольку у этих личностей слабо выражены готовность к сотрудничеству (уступчивость), предусмотрительность, осторожность, готовность к решению житейских проблем. В системе их ценностных ориентаций малозначимы ценности социальных достижений, но значима ценность безопасности. Поиск новых острых ощущений, ярких эмоций в виртуальном пространстве привлекателен для них тем, что он реализуется в ситуации, контролируемой самим субъектом. Перечисленные психологические характеристики повышают вероятность увлеченности субъекта компьютерными играми.

Влияние компьютерных игр на другие стороны личности ребенка и его социальную адаптацию также широко изучены. В зарубежных исследованиях получены противоречивые данные о связи самооценки, социальных навыков, успешности детей и подростков и временем, которое они проводят за компьютерными играми. С одной стороны, игра является поддерживающей средой, где можно достигать результатов и утверждаться, но с другой стороны, увлечение компьютером усугубляет проблемы в сфере социальных контактов, изолируя ребенка, давая возможность ухода от проблемы. В то же время сами игры становятся поводом для общения, темой обсуждений и

соперничества в достижении игрового результата, а значит, могут служить и орудием социализации. Исследование проведенное в США, показало, что компьютерные игры в большинстве случаев не становятся причиной школьной или социальной дезадаптации, но, как и в любой сфере, здесь есть свои группы риска. В этой работе еще раз подчеркивается необходимость классификации игр, невозможность рассматривать компьютерные игры, как впрочем, и людей ими увлеченных, как единые, однородные группы.

Возможности влияния компьютерных игр на познавательное развитие связаны не только с обучающими программами и специальными компьютерными средами, но и с развитием отдельных способностей, связанных с успешностью обучения. В группу исследований, изучающих связь компьютерных игр и когнитивного развития ребенка входят не только исследования по интеллектуальному развитию, но и по развитию восприятия, памяти, скорости реакции, тренировки конкретных навыков с помощью компьютера, включению компьютерных технологий в обучение детей разного возраста, а также исследования относительно особых случаев развития, например, для реабилитации (инвалиды, задержка развития, травмы).

В исследованиях, учеными были получены результаты, свидетельствующие о возможности развития памяти, моторной координации, способности восприятия пространства, внимания с помощью компьютерных игр. Эти эффекты были проверены для разных возрастов, как на испытуемых, не имеющих проблем развития, так и на испытуемых с ДЦП и с минимальными мозговыми дисфункциями. В этих экспериментах использовались простые игры на реакцию и головоломки, эффекты же современных развлекательных игр определить здесь значительно сложнее из-за большого их разброса как по содержанию так и по действиям играющего.

Многие развлекательные игры содержат большое количество информации за счет насыщенного содержания, и в силу этого ребенок получает знания в области истории, географии, экономики, особенно это

касается стратегических игр. Создатели игр часто сознательно включают в них необходимость освоения некоторого объема знаний, выработку навыков.

Анализируя влияние и развивающий потенциал компьютерных игр на материале своих эмпирических исследований, А.Г.Шмелев отмечает: «...играя на компьютере ребенок ...активно взаимодействует пусть с искусственным, но все же взаимодействует с каким-то миром. При этом он учится не только быстро нажимать на клавиши, но и строить в своей голове образно-концептуальные модели, без которых нельзя добиться успеха в современных компьютерных играх...и в этом проявляется их развивающий потенциал, особенно это касается интеллекта.» Но в то же время он указывает и на опасность, связанную с ранним приобщением к компьютерной игре: «...условность мира игр (как, впрочем, и мира «мультиков») требует чрезвычайного ограничения в доступе к ним дошкольника, вплоть до полного исключения в отдельных случаях. Пока не сформировался Образ Реального Мира, как интегративная основа элементарного здравого смысла, воздействие условных игр может оказаться в случае впечатлительного ребенка до определенной степени «шизофренизирующим»...» [46]. А.Г.Шмелев так же отмечает возможность аутизации, вызванной увлечением компьютерной игрой у ребенка.

Поддержание самооценки на высоком уровне за счет понижения оценки других; навязчивые притязания на признание; желание заслужить симпатию другого человека вне зависимости от своего отношения к нему; постоянная потребность в высокой оценке в процессе выполнения задания; достижение результата любой ценой с целью заслужить похвалу; зависть к успехам других людей). В игре такие дети чувствуют себя наиболее комфортно, поскольку чувствуют себя сильными, смелыми, вооруженными, успешными.

Возвращаясь в реальный мир человек ощущает себя слабым, маленьким и беззащитным в агрессивной среде.

Компьютерной зависимости также подвластны дети, у которых отсутствуют серьёзные увлечения, преобладает игровая мотивация над учебной, характерны такие личностные особенности, как лень, пассивность. У таких детей после школы остаётся много времени для себя, и в связи с интенсивным развитием информационных технологий, они погружаются в компьютерный мир игр, где у них появляются интересы, хобби, привязанность к игровым персонажам [2].

Также одной из причин желания детей играть в компьютерные игры являются нарушения в межличностной сфере, в особенности в школьном коллективе. Часто такому влиянию поддаются дети с заниженной самооценкой, неуверенные в себе, замкнутые, испытывающие трудности при взаимодействии со сверстниками и взрослыми, отверженные или изгои. А компьютерные игры помогают им бороться со своими комплексами и страхами, проявить мужественность, смелость, доказать всем, что они лучшие и заслуживают уважения. То есть компьютер служит для таких детей способом защиты от недоброжелательной, некомфортной ситуации в классе. Дети не стремятся разрешать конфликтные ситуации, а избегают их, реализуя себя в компьютерных играх.

Тем не менее, компьютерные технологии все чаще входят в жизнь ребенка. Игровые и обучающие программы, предлагаются для детей начиная с трехлетнего возраста. С помощью компьютера ребенку предлагается овладеть начальными представлениями о цвете и форме, развить память, мышление и даже речь. Специально упрощенный интерфейс, введение сюжета и анимационные инструкции не требуют участия взрослого. Такие игры должны быть рассмотрены отдельно, и не только с точки зрения их влияния на интеллектуальное развитие ребенка, но и относительно их эффекта в сфере социального развития, особенностей отношений с родителями у детей, которые с младшего возраста общаются с компьютером.

Интеллектуальные операции обеспечивают деятельность интеллекта, а деятельность интеллекта всегда сопровождается переживаниями.

Интеллектуальная эмоция может быть связана с восприятием, представлением, памятью, идеями, рассуждениями – со всеми формами сознания. Обычно интенсивность переживаний соответствует средней тональности. Возникновение переживаний в процессе интеллектуальной деятельности характеризуется тремя фазами. В первый момент - это изумление. Оно появляется у ребёнка уже к двадцати двум неделям. Второй фазой является удивление. Изумление – это нечто моментальное, удивление – устойчивое состояние. В удивлении уже присутствует содержательный объект. Удивление пробуждает внимание, ведёт к сосредоточению сознания на одном объекте. Удивление сопровождается переживаниями удовольствия или страдания. Третья фаза – это фаза вопроса, размышления, которая следует за двумя первыми фазам. Это – момент любопытства, представленного в виде вопроса: что это такое?

Проблема интеллектуальных операций находиться в центре психологии способностей, психологии обучения и развития, психологии мышления. В практическом плане она является главной в «субъектной» педагогике. Без разработки системы интеллектуальных операций невозможно ответить на вопрос: «Как научить ученика учиться?» С этой точки зрения она является главной и для педагогической психологии.

Еще в 20х годах XX века Л.С. Выготский отмечал, что развитие способностей – это, прежде всего, проблема овладения субъектом своими способностями. Таким образом, задача изучения способностей – это задача поиска ответа на вопрос, как субъект овладевает своими способностями. Ответить же на данный вопрос невозможно, если не обратиться к интеллектуальным операциям как операционным механизмам способностей.

Интеллектуальные операции по В.Д. Шадрикову «На примере изучения мнемических способностей были выделены следующие способы обработки информации: - группировка - разбиение материала на группы по каким-либо основаниям (смыслу, ассоциациям, законам гештальта и т.д.); - опорные пункты - выделение какого-либо кратного пункта, служащего основой для

более широкого содержания (тезисы, заголовки, вопросы, образы излагаемого в тексте, примеры, цифровые данные, сравнения, имена, эпитеты, незнакомые или малознакомые слова, чем-либо выделяющиеся выражения, эмоциональная реакция субъекта и т.д.); - мнемический план - совокупность опорных пунктов; - классификация - распределение каких-либо предметов, явлений, понятий по классам, группам, разрядам на основе определенных общих признаков; - структурирование - установление взаимного расположения частей, составляющих целое, внутреннее построение запоминаемого; - систематизация - установление определенного порядка в расположении частей целого и связей между ними; - схематизация - изображение или описание чего- либо в основных чертах или упрощённое представление запоминаемой информации; - аналогии - установление сходства, подобия в определённых отношениях предметов, явлений, понятий, в целом различных; - мнемотехнические приёмы - совокупность готовых, известных способов запоминания; - перекодирование - вербализация или проговаривание, называние, представление информации в образной форме, преобразование информации на основе семантических, фонематических признаков и т.д.; - достраивание запоминаемого материала - привнесение в запоминаемое субъектом: использование вербальных посредников; объединение и привнесение чего-либо по ситуативным признакам; распределение по местам (метод локальной привязки, или метод мест); - сериационная организация материала - установление или построение различных последовательностей: распределение по объёму, распределение по времени, упорядочение в пространстве и т.д.; - ассоциация - установление связей по сходству, смежности или противоположности и т.д.; - повторение как сознательно контролируемые или неконтролируемые процессы циркуляции информации (целесообразно выделить в качестве отдельного способа запоминания, учитывая его универсальность и фундаментальность)».

Проблемы мотивации относятся к важным психологическим проблемам, так как их исследование позволяет приблизиться к пониманию

движущих сил, причин, внутренних механизмов поведения человека. Несмотря на важность и практическую востребованность знаний мотивационной сферы учебной деятельности школьников, разработанность этих проблем отстает от их общепсихологической значимости. Проблемы мотивации в обучении, существующие теории и модели мотива остаются в современной отечественной психологии хотя и изученными, однако не удовлетворяют запросам реальной практики. Учебная деятельность занимает практически все годы становления личности, начиная с детского сада и кончая обучением в средних и высших профессиональных учебных заведениях. Младший школьный возраст характеризуется первичным вхождением ребенка в учебную деятельность, овладением основными видами учебных действий. Однако, учебная деятельность не дана ребенку в готовой форме, она должна быть сформирована. Но при этом возникает трудность: мотив, с которым ребенок приходит в школу, не связан с содержанием той деятельности, которую он должен выполнять в школе. Учебный процесс должен быть построен так, чтобы его мотив был связан с внутренним содержанием предмета усвоения. В период младшего школьного возраста появляются новые мотивы, происходят перестановки в мотивационной системе ребенка. То, что имеет отношение к учебной деятельности оказывается значимым, ценным, то что, имеет отношение к игре, становится менее важным. Поэтому проблема мотивации учебной деятельности школьников, в настоящее время, по-прежнему остается актуальной. Исследование мотивации учения важно еще и потому, что она выступает одним из важнейших направлений обшей психологической проблемы мотивации деятельности, которая пронизывает все стороны и аспекты поведения и деятельности человека, играет решающую роль в их организации. Актуальность данной проблемы обусловлена еще и тем, что борьба за повышение качества обучения и усвоения знаний школьниками продолжает оставаться нерешенной задачей на сегодняшний день. Для установления причин неуспеваемости, обусловленных особенностями

личности ученика, необходимо выявить, от какого комплекса свойств личности зависит главным образом успех или неуспех в обучении. Несмотря на многообразие этих свойств, необходимо выделить некоторые типические их сочетания, которые в наибольшей степени влияют на успешность обучения в младшем школьном возрасте.

Учебная деятельность занимает практически все годы становления личности, начиная с детского сада и кончая обучением в средних и высших профессиональных учебных заведениях. Получение образования является непременным требованием любой личности, поэтому проблема мотивации обучения является одной из центральных в педагогике и педагогической психологии. Присутствие мотивационного компонента в структуре учебной деятельности говорит о том, что необходимо рассматривать мотивы учения младших школьников в процессе обучения. Под мотивом учебной деятельности понимаются все факторы, обусловливающие проявление учебной активности: потребности, цели, установки, чувство долга, интересы и т. п. Были выделены следующие (факторы) мотивации учения:

Обучение ради обучения, без удовольствия от деятельности или без интереса к преподаваемому предмету.

Обучение без личных интересов и выгод.

Обучение для социальной идентификации.

Обучение ради успеха или из-за боязни неудач.

Обучение по принуждению или под давлением.

Обучение для достижения цели в обыденной жизни.

Обучение, основанное на социальных целях, требованиях и ценностях.

О мотивационной готовности детей 6-7 лет к школе свидетельствуют их отношение к обучению как к серьезной общественно-значимой деятельности эмоциональная расположенность выполнять требования взрослых, познавательный интерес к окружающей действительности, стремление овладевать новыми знаниями и умениями .

В мотив обучения могут входить следующие причины: интерес к учению вообще (основанный, вероятно, на потребности в новых впечатлениях от приобретения знаний), желание получить образование в связи с пониманием его необходимости для жизни и профессиональной деятельности, желание заслужить похвалу, удовлетворить свое тщеславие (быть отличником).

Особенностью мотивации большинства школьников младших классов является беспрекословное выполнение требований учителя. Социальная мотивация учебной деятельности настолько сильна, что они даже не всегда стремятся понять, для чего нужно делать то, что им велит учитель: раз велел, значит, нужно даже скучную и бесполезную работу они выполняют тщательно, так как полученные задания кажутся им важными. Это, безусловно, имеет положительную сторону, так как учителю было бы трудно всякий раз объяснять школьникам значение того или иного вида работы для их образования. Они любят и уважают учителя прежде всего за то, что он учитель, что он учит; кроме того, они хотят, чтобы он был требователен и строг, так как это подчеркивает серьезность и значительность их деятельности. Учителя, «который учит», как правило, любят больше, чем учителя физкультуры, пения, так как эти занятия напоминают им занятия дошкольного типа. Требования учителя для младших школьников – закон.

В период младшего школьного возраста появляются новые мотивы (потребности, интересы, желания), происходят перестановки в иерархической мотивационной системе ребенка. Старые интересы, мотивы теряют свою побудительную силу, на смену им приходят новые. То, что имеет отношение к учебной деятельности, оказывается значимым, ценным, то же, что имеет отношение к игре, становится менее важным. В то же время у младших школьников по-прежнему заметно преобладание мотивов над мотивационными установками, так как в основном ими ставятся цели на ближайшее будущее, связанное с настоящими событиями. По-прежнему ведущими являются непосредственно действующие мотивы , а принимаемые

намерения «идут на поводу» у непосредственных побуждений, желаний. Большинство детей ориентируется в своем поведении на возможное поощрение или наказание «здесь и сейчас».

Как правило, учебная деятельность побуждается не одним мотивом, а целой системой разнообразных мотивов.

Мотив - это направленность школьника на отдельные стороны учебной работы, связанная с внутренним отношением ученика к ней. К видам мотивов можно отнести познавательные и социальные мотивы. Если у школьника в ходе учения преобладает направленность на содержание учебного предмета, то можно говорить о наличии познавательных мотивов. Если у ученика выражена направленность на другого человека в ходе учения, то говорят о социальных мотивах. И познавательные, и социальные мотивы могут иметь разные уровни. Так, познавательные мотивы имеют уровни: широкие познавательные мотивы (ориентация на овладение новыми знаниями — фактами, явлениями, закономерностями); учебно-познавательные мотивы (ориентация па усвоение способов добывания знаний, приемов самостоятельного приобретения знаний), мотивы самообразования (ориентация на приобретение дополнительных знаний и за тем на построение специальной программы самосовершенствования). Социальные мотивы могут иметь следующие уровни: широкие социальные мотивы (долг и ответственность, понимание социальной значимости учения), узкие социальные, или позиционные, мотивы (стремление занять определенную позицию в отношениях с окружающими, получить их одобрение), мотивы социального сотрудничества (ориентация на разные способы взаимодействия с другим человеком) .Качества мотивов могут быть содержательными, связанными с характером учебной деятельности (осознанность, самостоятельность, обобщенность, действенность, доминирование в общей структуре мотивации, степень распространения на несколько учебных предметов в др.), и динамическими, связанными с психофизиологическими особенностями ребенка (устойчивость мотива, его сила и выраженность,

переключаемость с одного мотива на другой, эмоциональная окраска мотивов) и т. д. Осознанные мотивы выражаются в умении школьника рассказать о том, что его побуждает, выстроить мотивы по степени значимости; реально действующие мотивы выражаются в успеваемости и посещаемости, в развернутости учебной деятельности и формах ухода от нее, в выполнении дополнительных заданий или отказе от них, в стремлении к заданиям повышенной или пониженной трудности и т.д. У младших школьников появляются новые социальные установки, новые социальные мотивы, связанные с чувством долга и ответственности, с необходимостью получения образования (быть грамотным). В период от 8 до 10 лет возрастает число детей, мотивирующих свою учебную деятельность чувством долга, но уменьшается число детей, которые учатся с интересом. Однако часто эти мотивы остаются только знаемыми, декларируемыми. Реально действующим мотивом является получение высокой отметки или похвалы; ради их получения ребенок готов немедленно сесть заниматься и старательно выполнить все задания.

Младший школьный возраст начинается в семь лет, когда ребёнок приступает к обучению в школе, и длится примерно до десяти лет. На этапе младшего школьного возраста ребёнок переживает кризис семи лет, социальная ситуация его развития меняется. Ребёнок приобретает новую социальную роль — роль школьника, которая непосредственно связана с учебной деятельностью. Его самосознание меняется коренным образом, что приводит к переоценке ценностей. Ведущей деятельностью данного периода является учебная деятельность. [1, с. 123].

Младший школьный период характеризуется совершенствованием высшей нервной деятельности, развитием психических функций ребенка. Этот возрастной период занимает особое место в психологии, потому что обучения в школе является качественно новым этапом психологического развития личности. В это время психическое развитие ребенка осуществляется в процессе учебной деятельности. Учебная деятельность

побуждается различными мотивами: у ребёнка наблюдается познавательная активность, появляется стремление к саморазвитию. Учебная деятельность начинает приобретать большое значение для младшего школьника. Успехи в учебе способствуют формированию его адекватной самооценки, в то время как, неудачи в ведущей на данном этапе учебной деятельности зачастую приводит к формированию комплексов неполноценности или развитию синдрома хронической неуспеваемости [2, с. 136]. К важнейшим личностным характеристикам младшего школьника относятся: доверчивое подчинение авторитету, повышенная восприимчивость, внимательность. В поведении учащегося начальных классов проявляется послушание, конформизм и подражательность [3, с. 59].

В младшем школьном возрасте складываются наиболее благоприятные условия для формирования нравственных качеств и положительных черт личности. Младшие школьники внушаемы и податливы, они доверчивы, восприимчивы, склонны к подражанию. Учитель является для них авторитетом, поэтому он должен создать благоприятные условия для формирования высоконравственной личности. У младших школьников преобладает наглядно-образный тип мышления, поэтому они обращают внимание на все яркое, поэтому при обучении младших школьников должны учитываться эти психические особенности. Для более продуктивного обучения надо учитывать специфику памяти детей. Младшие школьники легко и прочно запоминают небольшой по объему языковой материал и хорошо его воспроизводят. В начальных классах запоминание носит механический характер, который основан на многократном повторении и силе впечатления акта восприятия. Учитель должен знать особенности памяти младших школьников, чтобы лучше строить процесс урока [5].

Дальнейшее развитие получает и интеллектуальная рефлексия. Младший школьник ещё недостаточно осознаёт собственные мыслительные операции, он малоспособен к внутреннему наблюдению, но начинает оправдывать свое мнение перед другими людьми, пытается различать

внутренние мотивы, которые его ведут, и направление, которому следует он. Таким образом, младший школьник только начинает овладевать рефлексией — способностью рассматривать и оценивать собственные действия, умением анализировать содержание и процесс своей мыслительной деятельности.

У учащихся на данном периоде появляется личностная рефлексия. Произвольное внимание — еще одно новообразование младшего школьного возраста, фактор который имеет значение не только для хорошей учёбы в младших классах и последующей средней школе, но и для будущей жизни ребенка. Между успеваемостью и уровнем развития произвольного внимания ребенка наблюдается достаточно тесная связь. Однако развитое произвольное внимание не может гарантировать школьнику, что он преуспеет в учебе, которая становится его ведущей деятельностью, так как среди слабоуспевающих учеников встречаются и достаточно внимательные ребята.

Адаптация к школе требует больших усилий от ребёнка. Учеба, будучи ведущим типом деятельности, ставит ряд требований к младшему школьнику: происходит изменение режима его дня, ритм школьной жизни способствует развитию умений и навыков, которые необходимы для успешного обучения. Младший школьник учится правильно распределять своё время, взаимодействовать с коллективом, общаясь с большим количеством сверстников и преподавательским составом. Ребёнок начинает меньше двигаться, его основные нагрузки связанны теперь с умственной деятельностью, но у него по-прежнему остаётся потребность вигровой деятельности. В младшем школьном возрасте игра занимает не так много времени, как в дошкольном периоде, но, все же, играет немалую роль в психическом развитии ребенка. Школьников, в отличие от детей дошкольного возраста, которых больше всего привлекает сам процесс игры, начинает интересовать ее результат, поэтому игры школьников требуют четкой организации и целенаправленности. Игра на протяжении младшего школьного возраста существенно изменяется как по форме, так и по

содержанию. В играх дошкольников обычно разыгрываются сюжеты и лица окружающей обстановки, а в играх школьников начинают появляться исторические герои и события из общественной жизни. Это сюжетное изменение также обозначает новый этап в развитии социальной направленности личности младших школьников, выявляя новый характер их интересов [4].

Таким образом, чтобы обучение младших школьников было продуктивным, учителю необходимо учитывать их психологические и возрастные особенности, а также другие факторы, оказывающие влияние на успешность обучения младшего школьника. Так как обучение в школе, в виду своей новизны, достаточно сложный вид деятельности для ребёнка, учитель должен учитывать специфику учебной и игровой деятельности, а также появившиеся новообразования этого периода, чтобы лучше организовать учебную деятельность и правильно построить урок.

ГЛАВА 2. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ И МОТИВАЦИИ К УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ, ИГРАЮЩИХ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ И НЕ ИГРАЮЩИХ.

2.1. Организация и методы исследования.

Цель: исследовать особенности интеллектуальных операций и мотиваций к учебной деятельности.

Объект : младшие школьники, ученики 3класса.

Предмет: особенности интеллектуальных операций и мотиваций к учебной деятельности у младших школьников, играющих в не компьютерные и компьютерные игры.

Задачи:

1.Теоретически проанализировать литературу по данной проблеме.

2.Подобрать методик диагностики интеллектуальной операции и мотивационной учебной деятельности.

3.Проаналиировать результаты и сравнить их (у младших школьников играющих и не играющих в компьютерные игры).

4.Сформировать выводы.

Гипотеза: включаемость в компьютерные игры положительно сказывается на формирование интеллектуальных операциях у младших школьников (3класс), а мотивация к учебной деятельности ослабевает.

Нами были использованы следующие методики:

1.Методики по мотивации к учебной деятельности. (Н. Г. Лусканова)

2.Модифицированная анкета для изучения мотивации учебной деятельности (М. Г. Пирожкова)

3. «Выявление общих понятий» (из сборника методик «Диагностика познавательных способностей: сборник методик» под редакцией В.Д. Шадрикова).

4. Обобщение и сравнение

Для проведения исследования было задействовано 20 человек.

10 человек, которые играют в компьютерные игры и 10 человек , которые не играют в компьютерные игры . (Дети из 3 класса).

Данные испытуемых:

1. Анна С. (9 лет)
2. Владимир Ч. (9 лет)
3. Марат С. (10 лет)
4. Иван К. (9 лет)
5. Ольга Р. (10 лет)
6. Евгения К. (9 лет)
7. Алла С. (10 лет)
8. Марина К.(9 лет)
9. Григорий П. (9 лет)
10. Сергей Н. (9 лет)
11. Владимир Л. (10 лет)
12. Дмитрий Щ. (9 лет)
13. Дмитрий Р. (10 лет)
14. Дарья П. (9 лет)
15. Диана Д. (9 лет)
16. Олег П. (9 лет)
17. Евгений Ф. (9 лет)
18. Ульяна Л . (9 лет)
19. Семен Д. (10 лет)

20.Галина З. (10 лет)

Методики были подобраны в соответствии с необходимыми критериями диагностирования:

1. Анкета для оценки уровня школьной мотивации учащихся начальных классов (Н. Г. Лусканова)

Цель методики – определение школьной мотивации. Проверка уровня школьной мотивации учащихся проводится по анкете Н.Г. Лускановой состоящей из 10 вопросов, наилучшим образом отражающих отношение детей к школе и учебному процессу, эмоциональное реагирование на школьную ситуацию. Автор предложенной методики отмечает, что наличие у ребёнка такого мотива, как хорошо выполнять все предъявляемые школой требования и показать себя с самой лучшей стороны, заставляет ученика проявлять активность в отборе и запоминании необходимой информации. При низком уровне учебной мотивации наблюдается снижение школьной успеваемости.

Анкета по оценке уровня школьной мотивации(ОБРАЗЕЦ)

Номер	*Вопрос*
1	*Тебе нравится в школе или не очень?* *- нравится* *- не нравится* *- не очень*
2	*Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?* *- бывает по-разному* *- чаще хочется остаться дома* *- иду с радостью*
3	*Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, желающим можно остаться дома, ты пошел бы в школу или остался бы дома?* *- не знаю* *- пошел бы в школу* *- остался бы дома*

4	*Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?* *- нравится* *- бывает по-разному* *- не нравится*
5	*Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?* *- не хотел бы* *- хотел бы* *- не знаю*
6	*Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?* *- не хотел бы* *- не знаю* *- хотел бы*
7	*Ты часто рассказываешь о школе родителям?* *- часто* *- не рассказываю* *- редко*
8	*Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?* *- хотел бы* *- точно не знаю* *- не хотел бы*
9	*У тебя в классе много друзей?* *- мало* *- много* *- нет друзей*
10	*Тебе нравятся твои одноклассники?* *- не очень* *- не нравятся* *- нравятся*

Данная анкета может быть использована при индивидуальном обследовании ребенка, а также применяться для групповой диагностики. При этом допустимы два варианта предъявления:

1) Вопросы читаются экспериментатором вслух, предлагаются варианты ответов, а дети должны написать те ответы, которые им подходят.

2) Анкеты в напечатанном виде раздаются всем ученикам, и экспериментатор просит их отметить все подходящие ответы.

Каждый вариант имеет свои преимущества и недостатки. При первом варианте выше фактор лжи, так как дети видят перед собой взрослого, задающего вопросы. Второй вариант предъявления позволяет получить более искренние ответы, но такой способ затруднен в первом классе, так как дети еще плохо читают.

Инструкция для индивидуальной формы работы: «Сначала послушай вопрос и три варианта ответа на этот вопрос, а затем выбери один из трёх ответов, который выражает твоё мнение»

Инструкция для групповой формы работы: «Прочитайте вопрос и из предложенных вариантов ответа выберите один и отметьте его буквенное значение на бланке ответов».

Для дифференцировки детей по уровню школьной мотивации предлагается система балльных оценок.

- ответ, свидетельствующий о положительном отношении к школе и предпочтении учебных ситуаций, оценивается в 3 балла;

- нейтральный ответ (не знаю, бывает по-разному и т.п.) - 1 балл;

- ответ, говорящий об отрицательном отношении ребенка к той или иной школьной ситуации, - 0 баллов.

Ответы на вопросы анкеты расположены в случайном порядке, поэтому для подсчета общей суммы баллов используется ключ, продемонстрированный в табл. № 1

Таблица №1

Интерпретация результатов анкеты по оценке уровня школьной мотивации

Номер вопроса	*Оценка*		
	За 1-й ответ	*За 2-й ответ*	*За 3-й ответ*
1	*0*	*3*	*1*
2	*1*	*0*	*3*
3	*1*	*3*	*0*
4	*0*	*1*	*3*
5	*3*	*0*	*1*
6	*3*	*1*	*0*

7	*3*	*0*	*1*
8	*0*	*1*	*3*
9	*1*	*3*	*0*
10	*0*	*1*	*3*

Выделяют 5 основных уровней школьной мотивации:

- *25-30 баллов* (максимально высокий уровень) - высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.

Такие дети отличаются наличием высоких познавательных мотивов, стремлением наиболее успешно выполнять все предъявляемые школой требования. Они четко следуют всем указаниям учителя, добросовестны и ответственны, переживают, если получают неудовлетворительные оценки или замечания педагога. В рисунках на школьную тему они изображают учителя у доски, процесс урока, учебный материал и т.п.

- *20-24 балла* - хорошая школьная мотивация.

Такие показатели имеет большинство учащихся начальных классов, успешно справляющихся 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.

- *15-19 баллов* - положительное отношение к школе, но школа привлекает больше внеучебными сторонами.

Такие дети достаточно благополучно чувствуют себя в школе, однако скорее 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 они изображают, как правило, школьные, но не учебные ситуации.

- *10-14 баллов* - низкая школьная мотивация.

Подобные школьники 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 изображают игровые сюжеты, хотя косвенно они связаны со школой.

- *Ниже 10 баллов* - негативное отношение к школе, школьная дезадаптация.

Такие дети испытывают серьезные трудности в школе: они не справляются с учебной деятельностью, испытывают проблемы в общении с одноклассниками, во взаимоотношениях с учителем. Школа нередко воспринимается ими как враждебная среда, пребывание в которой для них невыносимо. Маленькие дети (5-6 лет) часто плачут, просятся домой. В других случаях ученики могут проявлять агрессивные реакции, отказываться выполнять те или иные задания, следовать тем или иным нормам и правилам. У этих детей возможны нарушения нервно-психического здоровья. Их рисунки, как правило, не соответствуют предложенной школьной теме, а отражают индивидуальные пристрастия.

Методика допускает повторный опрос, что позволяет оценить динамику школьной мотивации и выявить группу риска: снижение уровня школьной мотивации свидетельствует о школьной дезадаптации ребенка, а его повышение - о положительной динамике в обучении и развитии. Методика может быть использована также при исследовании эффективности учебно-воспитательного процесса, выборе оптимальных условий обучения, определении готовности детей к школе.

1. Модифицированная анкета для изучения мотивации учебной деятельности (М. Г. Пирожкова)

Цель: диагностика учебной мотивации у учащихся начальных классов (выявление преобладающих мотивов учения).

Материал: карточка с написанными утверждениями и заданием к ним. Карточка заранее готовится для ученика, принимающего участие в исследовании. В карточке утверждения не нумеруются, даются общим списком, а при обработке данных учитывается их распределение в соответствии с ключом.

Анкета по оценке уровня учебной мотивации(ОБРАЗЕЦ)

Инструкция: «Внимательно прочти предложения и поставь "плюс" около тех, которые являются главными для тебя».
Учусь, потому что хочу быть умным. Учусь, потому что хочу много знать. Учусь, потому что хочу, когда вырасту, устроиться на денежную работу Учусь, потому что за хорошие отметки в четверти родители купят мне подарок Учусь, потому что хочу быть первым в классе Учусь, потому что хочу быть лучше других Учусь, потому что хочу быть интересным другим людям Учусь, потому что хочу, когда вырасту, устроиться на хорошую работу с большой зарплатой. Учусь, потому что за хорошие отметки в четверти родители купят то, что я попрошу. Учусь, потому что хочу быть первым в классе и чтобы меня хвалили. Учусь, потому что хочу быть лучше других. Учусь, потому что хочу общаться с интересными людьми. Учусь, потому что добрый учитель. Учусь, потому что не хочу огорчать родителей. Учусь, потому что хочу, когда буду взрослым, помогать людям и своей семье. Учусь, потому что не хочу подвести свой класс. Учусь, потому что это важно для моих родителей. Учусь, потому что знания пригодятся на работе. Учусь, потому что нравится читать, писать, считать. Учусь, потому что нравится узнавать новое в жизни. Учусь, потому что нравится изучать окружающий мир.

Интерпретация и анализ результатов: все утверждения отражают основные группы мотивов учебной деятельности, соответствующие типам направленности личности (личные; личные эгоистические; личные престижные; коммуникативные; альтруистические; групповые; практические; познавательные) и распределены в карточке по группам мотивов.

Таблица №2

Интерпретация результатов анкеты по оценке уровня учебной мотивации

Личные	*Учусь, потому что хочу быть умным .* *Учусь, потому что хочу много знать.*
Личные эгоистические	*Учусь, потому что хочу, когда вырасту, устроиться на хорошую работу с большой зарплатой.* *Учусь, потому что за хорошие отметки в четверти родители купят то, что я попрошу.*
Личные престижные	*Учусь, потому что хочу быть первым в классе и чтобы меня хвалили.* *Учусь, потому что хочу быть лучше других.*
Коммуникативные	*Учусь, потому что хочу общаться с интересными людьми.* *Учусь, потому что добрый учитель.*
Альтруистические	*Учусь, потому что не хочу огорчать родителей.* *Учусь, потому что хочу, когда буду взрослым, помогать людям и своей семье.*
Групповые	*Учусь, потому что не хочу подвести свой класс.* *Учусь, потому что это важно для моих родителей.*
Практические	*Учусь, потому что знания пригодятся на работе.* *Учусь, потому что нравится читать, писать, считать.*
Познавательные	*Учусь, потому что нравится узнавать новое в жизни.* *Учусь, потому что нравится изучать окружающий мир.*

Анализ сделанных испытуемым выборов позволяет заключить о преобладающих у него мотивах учебной деятельности и их связи с направленностью личности (личной, общественной, деловой).

Для диагностики интеллектуальных операций обобщения и сравнения были взяты методики *«Выявление общих понятий» (из сборника методик «Диагностика познавательных способностей: сборник методик» под редакцией В.Д. Шадрикова).*

Цель методики заключается в подборе слов, имеющих общие признаки и связи с обобщающим словом.

2.2. Анализ результатов

В результате проведенной методики Н. Г. Лускановой «Анкета для оценки уровня школьной мотивации учащихся начальных классов» были получены следующие результаты, представленные в табл. № 3.

Таблица №3

№	*Испытуемый*	*Кол-во баллов*	*Качественная интерпретация*
1	Анна С.	26	высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.
2	Владимир Ч.	27	высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.
3	Марат С.	15	положительное отношение к школе, но школа привлекает больше внеучебными сторонами.
4	Иван К.	10	низкая школьная мотивация.
5	Ольга Р.	20	хорошая школьная мотивация.
6	Евгения К.	22	хорошая школьная мотивация.
7	Алла С.	10	низкая школьная мотивация
8	Марина К.	28	высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.
9	Григорий П.	8	негативное отношение к школе, школьная дезадаптация.
10	Сергей Н.	21	хорошая школьная мотивация.
11	Владимир Л.	30	высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.
12	Дмитрий Щ.	16	положительное отношение к школе, но школа привлекает больше внеучебными сторонами.
13	Дмитрий Р.	13	низкая школьная мотивация
14	Дарья П.	12	низкая школьная мотивация
15	Диана Д.	24	хорошая школьная мотивация.
16	Олег П.	11	низкая школьная мотивация
17	Евгений Ф.	23	хорошая школьная мотивация.
18	Ульяна Л.	17	положительное отношение к школе, но школа привлекает больше внеучебными сторонами.
19	Семен Д.	28	высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.
20	Галина З.	11	низкая школьная мотивация

Далее были выделены в 2 таблицы результаты по группам (играющих в компьютерные игры и не играющих младших школьников). Эти результаты представлены в приложении 2. Анализируя их можно констатировать, что у играющих детей мотивация к учебной деятельности

ниже, чем у играющих. Можно предположить, что мотивация к игре у них будет выше.

Основными полученными показателями данной методики оказались:

- высокий уровень школьной мотивации, учебной активности (5 человека);

- хорошая школьная мотивация (5 человек);

- положительное отношение к школе, но школа привлекает внеучебными сторонами (3человек);

- низкая школьная мотивация (6 человек);

- негативное отношение к школе, школьная дезадаптация (1 человек).

Проанализировав полученные результаты анкеты, можно констатировать, что у испытуемых средняя школьная мотивация, а 7 человека продемонстрировали низкий уровень школьной мотивации.

Также положительное отношение к школе преимущественно проявлено с внеучебных сторон. Полученные показатели, требующие особого рассмотрения и рекомендаций. Это говорит о том, что в целом учащиеся положительно мотивированы к школе.

В результате проведенной методики М. Г. Пирожковой «Модифицированная анкета для изучения мотивации учебной деятельности» были получены следующие результаты, представленные в табл. № 4:

Таблица №4

№	Испытуемый	Преобладающие мотивы учебной деятельности	Направленность личности
1	Анна С.	-познавательные -групповые	общественная
2	Владимир Ч.	-личные -альтруистические	деловая, личная

		-познавательные	
3	Марат С.	-личные престижные -коммуникативные	деловая
4	Иван К.	-праксические	деловая
5	Ольга Р.	- личные - познавательные	личная
6	Евгения К.	-личные -альтруистические	личная
7	Алла С.	-познавательные	деловая
8	Марина К.	-личные -праксические -познавательные	личная,деловая
9	Григорий П.	-коммуникативные	общественная
10	Сергей Н.	-праксические	деловая
11	Владимир Л.	-личные -альтруистические -познавательные	личная
12	Дмитрий Щ.	-личные -познавательные -альтруистические	личная, общественная
13	Дмитрий Р.	-личные -познавательные	личная, деловая
14	Дарья П.	-познавательные	деловая
15	Диана Д.	-личные престижные -коммуникативные	деловая
16	Олег П.	-личные -альтруистические	личная, общественная
17	Евгений Ф.	-коммуникативные	общественная
18	Ульяна Л.	-личные -познавательные	личная, деловая
19	Семен Д.	-личные -альтруистические - групповые	личная, общественная
20	Галина З.	-праксические	деловая

После анализа результатов можно говорить о том, что практически у всех испытуемых ведущим мотива в учебной деятельности является личный, но, как правило, вместе с деловым мотивом. Также среди ведущих мотивов учебной деятельности были отмечены такие мотивы, как *альтруистические, праксические, коммуникативные, групповые, личные престижные*.

Основным типом направленности личности является личная, но в большинстве случаев она сопряжена с деловым типом направленности личности.

Результаты по методике «Выявление общих понятий» (операции обобщения и сравнения) (в баллах)

№	Уровень развития интеллектуальной операции «обобщения»	Уровень развития интеллектуальной операции «сравнение»
1	9	10
2	2	3
3	9	10
4	10	9
5	3	2
6	1	2
7	6	5
8	5	4,5
9	9	8,5
10	5	4
11	3	2
12	10	10
13	7	6
14	6	5
15	3	4
16	2	2,5
17	4	3
18	6	7
19	3	2,5
20	9	8

Разведенные результаты играющих младших школьников в компьютерные игры и не играющих представлены в приложении 1.

При сравнее таблиц видно, что у играющих младших школьников интеллектуальная операция обобщения и сравнения развиты выше, чем у не играющих в компьютерные игры.

При анализе результатов по показателям обобщения и сравнения, и учебной мотивации можно заметить, что у учащихся с более высокой учебной мотивацией, относительно высокие баллы и по интеллектуальным операциям обобщения и сравнения, что говорит о тенденции к их взаимосвязи. Значит можно предположить, что у учащихся 3 класса, имеющих низкую мотивацию к учению из-за включенности в компьютерные игры, интеллектуальные операции обобщения и сравнения тоже относительно снижены.

Выводы по второй главе

На основе подобранных диагностических методик проводилась работа, направленная на оценку уровня школьной мотивации учащихся третьего класса, а также анализировались полученные результаты проведенных методик у учащихся данного класса.

Методики были подобраны в соответствии с необходимыми критериями диагностирования:

- Анкета для оценки уровня школьной мотивации учащихся начальных классов (Н. Г. Лусканова);

- Модифицированная анкета для изучения мотивации учебной деятельности (М. Г. Пирожкова);

- «Выявление общих понятий» (из сборника методик «Диагностика познавательных способностей: сборник методик» под редакцией В.Д. Шадрикова).

По результатам первой методики было выявлено, что у детей неплохая школьная мотивация, дезадаптация встречается, но лишь у одного испытуемого. Можно сделать вывод о положительном восприятии учебного процесса.

Что касается третьей методики о выявлении направленности личности, то личная направленность доминантна у всех. Как правило, чисто личной направленности нет, и она соподчинена либо с общественной, либо с деловой, а иногда и все вместе, но личная – в основе. Далее чаще всего встречается познавательный интерес.

Относительно показателя самокритичности к себе в рамках третьей методики, она колеблется и сложно подвести однозначный итог. Уровень разнообразен, но мотивы долга и ответственности сформированы у всех.

Вывод: все изученные критерии присутствуют у всех испытуемых на базовом уровне, а далее все индивидуально рассматривается.

Были случаи, когда детям было сложно выбрать один ответ, и они предлагали написать свой вариант. Это говорит о широком взгляде на вещи, не только в рамках данного.

Дети достаточно хорошо мотивированы, если не брать во внимание крайности. Детям нравится в школе, учебный процесс не вызывает отторжения.

Следует рекомендовать обратить внимание на некоторых учащихся, но в особых случаях непонимания. База и основа, еще раз повторяю, есть практически у всех.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В современном мире информационные технологии внедряются в нашу жизнь всё глубже, в психологии появляется новый раздел, называемый «киберпсихологией», изучающий влияние компьютерных игр и интернет-зависимость на психические процессы человека. Между тем, этот раздел науки зачастую игнорируется современными педагогами начальных классов, привыкшими порицать увлечения компьютерными технологиями своих учеников и отрицающими наличие положительного влияния такого увлечения на способности ребенка. Как известно, эволюция несет характер необратимого процесса, а, значит, развитие кибер-среды нужно рассматривать как естественный и необходимый для нормального развития современного человека фактор формирования личности. Одним из структурных компонентов личности являются способности. Раскрытие детских способностей является одной из задач современной школы. Именно поэтому важно изучить взаимосвязь между кибер-средой и способностями.

Практическая значимость исследования заключается в том, что полученные знания можно использовать для реализации индивидуального подхода в обучении: учитывая индивидуальные интеллектуальные способности каждого ученика и прогнозируя дальнейшее их развитие для отбора максимально продуктивных материалов для развития как на уроках, так и во внеурочное время.

В перспективе, в продолжение исследования, хотелось бы подробнее рассмотреть влияние компьютерных игр на эмоционально-волевую сферу личности младшего школьника.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. Психологические последствия информатизации // Психологический журнал. – 2003. - №1
2. Бурова (Лоскутова) В.А. Результаты исследования интернет-зависимости среди пользователей Рунета// Тезисы докладов 60-й - 61-й итоговой научной конференции студентов и молодых ученых – Новосибирск, 2000. с. 253.
3. Брайант, Дж. Основы воздействия СМИ /Дж. Брайант, С.Томпсон. -М.: Издательский дом «Вильямс», 2004.-432 с.
4. Быков В.С., Валькман Ю.Р., Рыхальский А.Ю. О моделировании образного мышления в компьютерных технологиях: образ как результат отражения //Труды междунар. конф. Интеллектуальные системы (ICAIS'05), Геленджик-Дивноморское, Москва: Физматлит, 2005. – С.182-187.
5. Бегоян А.Н., Торосян А.Р. Киберсексуальная зависимость - семья в опасности// Научно-методический журнал "Евразия". – 2009. - № 1-2 (2-3). - С. 19-24
6. Войскунский А.Е. Психологические аспекты деятельности человека в интернет-среде// 2-ая Российская конференция по экологической психологии. Тезисы. М.: Экопсицентр РОСС, - 2000. - С. 240-245.
7. Войскунский А.Е. - Психологические исследования феномена интернет-аддикции// 2-ая Российская конференция по экологической психологии. Тезисы. М.: Экопсицентр РОСС, - 2000. - С. 251-253.
8. Дормашев Ю.Б., Романов В.Я. Поглощенность деятельностью/Психология внимания. — М., 2005
9. Жичкина А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете. - М.2001.- с.43-46
10. Жуковская Р.И. Игры как средство воспитания детей // Педагогика. - 2006. - № 5. – С.34-39.

11. Запевалина О.В. Интернет в контексте медиаобразования // Молодежный научный поиск / Отв.ред. Е.В.Гордиенко. Ч. 2. Красноярск: Изд-во Красноярск. гос. педаг. ун-та, 2008. - С.131-135.

12. Зернецкая А. Интернет-ловушка для молодежи//Зеркало недели. – 2007. – №11(640).

13. Кимберли С. Янг. Диагноз — интернет-зависимость. – М., 2001

14. Кузнецова Ю.М., Чудова Н.В. Психология жителей Интернета. – М.: Речь, 2008. – 224 с.

15. Ляпина Г.А. Игра как средство активизации учебно-воспитательного процесса. - Алма-Ата, 2008

16. Макаренко А. С. Игра. — Соч. М., 1957, т. IV.

17. Матюхина М.В., Михальчик Т.С., Парина К.П. Психология младшего школьника. - М., 2006. – 254с.

18. Макалатия А.Г. Изучение опыта компьютерных игр// Международная конференция студентов и аспирантов по фундаментальным наукам. – Психология. – М., 2006.

19. Маркоф Дж., Хефнер К. Хакеры.- Киев, 2005 .

20. Моисеенков И. Оно// Компьютера. - 2006. - №43.

21. Минаев, В. Ф. Соотношение слова и изображения в телевизионной журналистике / В.Ф.Минаев // Вестн. Моск.ун.−та. Сер.18. Журналистика.−1989.−№2.− С.36-54.

22. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т. М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. заоч. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.

23. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество. – 9-е изд., стереотип. – М.: Издательский центр "Академия", 2004. – 456с.

24. Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности.- М., 2004.

25. Плешаков В.А. Виртуальная социализация как современный аспект квазисоциализации личности // Проблемы педагогического образования. Сб. науч. ст.: Вып. 21 / Под ред.В.А. Сластенина, Е.А. Левановой. – М.: МПГУ–МОСПИ, 2005. – С.48–49.

26. Практикум по психодиагностике. Конкретные психодиагностические методики.- М., 2005

27. Психологические проблемы автоматизации научно-технических работ/ под ред. О.К. Тихомирова, М.Г. Ярошевского.- М., 2001.

28. Прихожан А.М. Тревожность у детей и подростков: психологическая природа и возрастная динамика. - Москва-Воронеж, 2010.

29. Психологический словарь/ Под ред. А.В.Петровского и М.Г.Ярошевского, 2010

30. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. М.: Росс. пед. агентство, 2006. 269 с.

31. Смолян Г.Л., Зараковский Г.М., Розин В.М., Войскунский А.Е. Информационно-психологическая безопасность (определение и анализ предметной области).- М., 2007.

32. Смыслова О. Психологические последствия применения информационных технологий//Флогистон: Психология из первых рук. – 2000. - №4.

33. Собкин В.С., Евстигнеева Ю.М. Подросток: виртуальность и социальная реальность// По материалам социологического исследования. Труды по социологии образования. Том VI. Выпуск X. - М.: Центр Социологии Образования РАО, 2001 – 156 с.

34. Табакова Г.Н. Интеллектуально-творческие игры // Начальная школа. - 2005. - № 5. - с.121-122.

35. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми// Вестник МГУ. Сер. 14. Психология. – 2001. - № 3.

36. Харитонов А. Основные направления изменения личности современного человека в условиях информационного общества//Флогистон: Психология из первых рук. – 2008. - №9.

37. Чудова Н.В. – Особенности образа Я "жителя" Интернета // 2-ая Российская конференция по экологической психологии. Тезисы. М.: Экопсицентр РОСС, 2000. - С.269-270.

38. Шадриков В.Д. Психология деятельности и способности человека. - М.: Логос, 2006

39. Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок//Компьютерные игры. Обучение и психологическая разгрузка.- М., 2008.

40. Шмалов С.А. Игры учащихся – феномен культуры. - М.: Новая школа,1994

41. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Владос, 2009. - 360 с.

42. Эльконин Д.Б. Психология обучения младшего школьника // Психология и педагогика. - М.: "Знание", 2004. – 64с.

43. Блог. – org.wikipedia.ru

44. Интернет-зависимость - // ru.wikipedia.org

45. Миронов С. Virtuality. - Проза.ру.

46. Организация работы ребенка на компьютере. http://www.samovarov.library.com

47. Способ скриннинговой диагностики компьютерной зависимости (Л. Н. Юрьева, Т. Ю. Бояьбот) - http://psyzavisimosti.ru/zavisimosti/test

48. Тестирование на интернет-зависимость. - http://www.psyhelp.ru/psychiatry/iad_test.htm.

49. Ваш уровень интернет-зависимости. – www.businesstest.ru/test.asp?id_test=640