

Секция «Психология»

Роль компьютерных игр и чтения в жизни младших школьников

Старикова Александра Викторовна

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет

психологии, Москва, Россия

E-mail: shoostar@yandex.ru

Настоящее время характеризуется стремительным развитием информационных и компьютерных технологий, которые влияют на все сферы жизни общества и виды деятельности людей. В частности, они прочно обосновались в обиходе семьи. Практически каждый, так или иначе, контактирует с компьютером: дома, на работе, в школе. Происходит внедрение новых форм взаимодействия человека с миром посредством третьего элемента - машины. Любые технические и культурные новоприобретения в культурно-историческом контексте влекут за собой изменения в глобальном масштабе. Появление письма инициировало колоссальный скачок эволюции материальной и духовной культуры, в том числе развития психики и её интеллектуальных функций (Клике, 1983). Книгопечатание повлияло на дальнейшее формирование и направление развития человеческого общества, особенностью которого стала доступность информации и накопление индивидуальных знаний в горизонтальном направлении. В своем историческом обзоре М. Маклюэн, оценивая современный ему технический уровень развития цивилизации, отметил приближающуюся новую эру, где на смену человеку читающему, или «типографскому человеку», придет новый – телезритель, потребитель аудиовизуальной продукции. В своей работе автор также говорит о том, что логическое мышление постепенно будет вытеснено «клиповым», основанным на ассоциативных связях (Маклюэн, 1985).

Информационные технологии, к которым причисляют компьютерные, масс-медийные, интернет-технологии, позволяют расширить возможности человека в познавательной, коммуникативной, развлекательной сфере, при этом изменяя структуру самой деятельности (Войскунский, 2001). Проводя линию, параллельную линии отечественной концепции Л.С. Выготского, а точнее, продолжая ее, ряд исследователей рассматривают взаимодействие с компьютером как опосредованную или переопосредованную деятельность, ранее уже опосредствованную другими знаками и знаковыми системами (Коул, 1998; Харитонов, 1978).

Внедрение информационных технологий в жизнь человека необходимо рассматривать как сложившийся факт, исторический контекст жизни современного общества, вызывающий ряд новых феноменов, которые требуют изучения. В настоящее время подобными теоретическими и эмпирическими задачами занимаются многие отечественные (Бабаева, Войскунский, 1998; Зинченко, Моргунов, 1994; Носов, 2000) и зарубежные (Коул, 1998, Форман, Вильсон, 1998) психологи.

Особое внимание необходимо уделить такому, связанному с информационными технологиями феномену культуры, как компьютерная виртуальная реальность, здесь наиболее ярким примером может служить компьютерная игра. Компьютерная игровая виртуальная реальность имеет определенный принцип построения, который заключается в том, что вся полнота физической и социальной реальности редуцируется до на-

бора отобранных признаков. Освоить такую редуцированную реальность и осмысленно действовать в ней проще, чем в реальной жизни. (Дернер, 1997).

Именно поэтому компьютерные игры становятся столь привлекательными как для взрослых, так и для детей.

В этой связи возрастает научный интерес к проблеме «ухода» в компьютерные игры детей младшего школьного возраста, которая сопровождается снижением интереса к учению, чтению и другим видам досуга. Данные исследований, связанных с этой тематикой, достаточно противоречивы, а психологи и педагоги, занимающиеся этими вопросами, не имеют единого мнения. Одни отрицательно относятся ко всякому внедрению в жизнь детей до определенного возраста компьютеризированной среды (Зинченко, Моргунов, 1994, Форман, Вилсон, 1998), другие подчеркивают позитивный характер взаимодействия ребенка и компьютера. Третьи рассматривают проблемы не в дихотомическом ключе, а стремятся определить границы использования новейших технологий в жизни детей. Выделяют два основных направления исследований в области взаимодействия ребенка с компьютером. Первое - влияние компьютерных игр на особенности развития личности, социальную адаптацию ребенка и его познавательное развитие. Второе, более малочисленное, рассматривает предпочтение игр детьми в зависимости от особенностей характера ребенка, а также анализ игр, созданных самими детьми. К эффектам компьютерной игры в сфере социального и личностного развития ребенка относят привыкание, усвоение стереотипов агрессивного и враждебного поведения, полоролевых стереотипов и воздействие на особенности характера играющих.

Одновременно со все большим интересом детей младшего школьного возраста к компьютерным играм снижается их интерес к обучению в школе и к чтению как досуговому виду деятельности.

Чтение – универсальный учебный навык, который необходим при выполнении любого задания, действия в школе. Неполноценное овладение навыком чтения приводит к тому, что этот навык не используется в полной мере, а значит, не достигается оптимального способа обучения. Для таких детей чтение становится рутинной, мучительной деятельностью, которая связана с напряжением и отрицательными эмоциями, следовательно, страдает уровень успеваемости и учения. В этом случае чтение книг для удовольствия, для досуга, практически исключается. В процессе чтения необходима активность самого читателя, который вслед за автором, вместе с ним, создает совместную реальность. А это возможно только когда технический уровень навыка чтения и уровень понимания прочитанного достаточно сформированы. В противном случае происходит поиск другого способа получения информации и впечатлений. Одним из таких способов становится компьютерная игра, не требующая освоения сложных многокомпонентных навыков. В компьютерной игре вымышленная реальность уже представлена, характеристики персонажа уже заданы, от игрока требуется только следовать предложенной стратегии. И, выбирая между трудоемким процессом сотворчества во время чтения и более легкой пассивной позицией ведомого в игре, ребенок с большей охотой идет по второму пути.

Таким образом, увлечение компьютерными играми в младшем школьном возрасте с высокой долей вероятности может свидетельствовать о неблагополучии и трудностях в других сферах развития ребенка. С одной стороны, сталкиваясь с трудностями школьного обучения и имея опыт взаимодействия с информационными технологиями, такими,

как телевидение, компьютерные игры, ребенок естественным образом выбирает более простой и приятный для себя способ преодоления этих трудностей. В данном случае - это уход в мир, где у ребенка все получается без усилий. Это наводит на мысль, что вероятным изначальным фактором, который говорит об увлеченности компьютерными играми, может стать уровень тревожности. С другой стороны, компьютерные игры становятся причиной неуспеваемости школьников как отвлекающие и предлагающие совершенно другой тип деятельности, чем обучающие программы. У детей, которые увлекаются компьютерными играми, в связи с недостаточностью сформированности навыка чтения, меняются иерархии интересов и мотивационных предпочтений, отношение к школе. Остается открытым вопрос, сможет ли чтение конкурировать с компьютерными играми в нише досугового времени препровождения, если этот навык будет скорректирован как в техническом плане, так и на уровне понимания, что снимет с этого процесса лишнее напряжение.

Эта проблематика требует дополнительного изучения, которому будет посвящено наше исследование. Его актуальность связана и с отсутствием методик, которые могли бы определять увлеченность компьютерными играми у младших школьников. Разработка такого методического материала является одной из задач нашей работы.

Литература

1. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. М., 2005;
2. Гриффин П., Коул М. Диалог с будущим через сегодняшнюю деятельность // По-знание и общение. М.: Наука, 1988;
3. Смирнова Е. О., Радева Р. Е. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Труды по социологии образования. Том V. Вып. VII / Под ред. В. С. Собкина. М., 2000;
4. Соколова Л. В. Психофизиологические основы формирования навыка чтения : Дис. д-ра биол. наук : 03.00.13, 19.00.02 Архангельск, 2005 284 с. РГБ ОД, 71:06-3/8;
5. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер 14. Психология. 1991. 3. С. 27-39.