

**Психологическая роль занятий с гаджетами в младшем школьном возрасте**

**Научный руководитель – Бурменская Галина Васильевна**

***Куренинова Анастасия Дмитриевна***

*Студент (специалист)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра возрастной психологии, Москва, Россия

*E-mail: kureninova.a@inbox.ru*

Быстрое развитие информационных технологий и возрастание их роли в жизни людей неизбежно связано с изменением образа жизни современного человека, его возможностей, представлений о мире. Интенсивное внедрение информационных технологий в жизнь современного общества приводит к ее существенной и разносторонней трансформации, активно затрагивающей не только мир взрослых, но и детство. Проникновение электронных технологий устройств - разнообразных гаджетов и девайсов - происходит повсеместно, дети знакомятся с устройствами уже в раннем и дошкольном возрасте и нередко проводят с ними много времени, чему способствуют многие молодые родители.

При этом попытки научного исследования эффектов и рисков такого раннего приобщения детей к занятиям с гаджетами часто носят разобщенный, не системный, противоречивый характер. Мнение о том, что занятия с электронными устройствами (например, видеоигры) развивают отдельные познавательные процессы, снижают уровень агрессии, возбудимости и трудностей в общении [4], сосуществует с сообщениями о связи между длительными занятиями с устройствами и появлением проблем в сфере внимания, регуляции действий и социальных взаимодействий [5].

Как реакция на принципиальную неясность в сложном вопросе о влиянии занятий с гаджетами на разные стороны психического развития детей разных возрастов и, особенно, в отдаленной перспективе, в научной литературе все чаще формулируется чисто компромиссный вывод о необходимости соблюдения некоего оптимального временного диапазона занятий с гаджетами - «безопасного или даже полезного для личностного и когнитивного развития ребенка» [3]. Однако на практике данная позиция наталкивается на тенденцию к чрезмерной увлеченности гаджетами, когда 63,9% современных подростков проводят ежедневно более 3-х часов за компьютером, а признаки развития компьютерной зависимости при этом демонстрируют не менее 18% [1].

Педагоги все чаще говорят об изменении отношения к учебе и ее успешности у поколения, рожденного после 2000 г., в сравнении с предыдущими поколениями. Они выделяют изменения как в поведении, так и в стиле познавательной деятельности («клиповое мышление»), в подходе к организации работы с учебным материалом. Многие учителя видят корень проблемы именно в чрезмерной увлеченности детей электронными устройствами [2].

Несмотря на высокий интерес к данной теме, четко установленных фактических сведений о психологической роли занятий с электронными устройствами для изменения в когнитивном и личностном развитии крайне мало, а имеющиеся часто противоречивы, разрозненны и поверхностны. Полагаем, что необходимо в первую очередь более глубокое понимание мотивационно-смысловых механизмов увлечения детей гаджетами и лонгитюдное прослеживание его последствий в продолжительной, а не кратковременной возрастной перспективе.

В данной работе представлена попытка пилотажного исследования роли увлечения занятиями с гаджетами в младшем школьном возрасте. Теоретической основой исследова-

ния послужили представления о психическом развитии, разработанные в русле культурно-деятельностного и возрастно-психологического подхода.

Целью данного исследования стало выделение специфичных аспектов развития мотивационно-личностной сферы детей с высокой степенью увлеченности занятиями с электронными устройствами.

Основной гипотезой выступило предположение о том, что сильная степень увлеченности гаджетами связана с характерными особенностями в мотивационно-личностной сфере.

В исследовании были использованы следующие методы и методики: полуструктурированная беседа с использованием модельных ситуаций как способа прояснения иерархии интересов и увлечений, модифицированная методика самооценивания Дембо-Рубинштейн, авторская методика мотивационного выбора «Давай помечтаем», а также опросные методы определения удовлетворенности жизнью и различными ее сферами.

Полученные в ходе работы данные говорят о наличии качественных различий в мотивационно-личностной сфере между двумя группами младших школьников: увлеченных и не увлеченных гаджетами.

Например, дети, не увлеченные устройствами, имеют более широкий круг интересов, более позитивное отношение к школе и чаще демонстрируют мотивацию достижения, чем их увлеченные сверстники. Среди увлеченных гаджетами детей, независимо от их успеваемости, практически не наблюдается позитивного отношения к учебе, а идеальная самооценка у этих детей ниже, чем в группе не увлеченных детей.

Полученные на настоящий момент данные имеют обнадеживающий характер и говорят в пользу необходимости продолжения выбранной линии исследования.

### Источники и литература

- 1) Малкова, Е. Е., & Калинин, Н. И. Клинико-психологические феномены формирования компьютерной зависимости у современных подростков. *Медицинская психология в России*, (4), 12-12., 2012.
- 2) Смирнова Е.О., Матушкина Н.Ю. Семинар «Виртуальная реальность современного детства» // *Культурно-историческая психология*. 2017. Том 13. № 2. С. 71–76. doi:10.17759/chp.2017130208
- 3) Солдатова Г.У., Теславская О.И. Видеоигры, академическая успеваемость и внимание: опыт и итоги зарубежных эмпирических исследований детей и подростков [Электронный ресурс] // *Современная зарубежная психология*. 2017. Т. 6. № 4. С. 21–28. doi:10.17759/jmfp.2017060402
- 4) Трошихина, Е. Г., Пухлова, Е. С., Василенко, В. Е. Эмоциональные и коммуникативные особенности младших школьников в связи с использованием ими электронных устройств.
- 5) Gentile D., Lim C.L., Khoo A. Video game playing, attention problems, and impulsiveness: evidence of bidirectional causality // *Psychology of popular media culture*. 2012. Vol. 1. № 1. P. 62–70. doi:10.1037/a0026969