



ЦЕНТР МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫХ
ИССЛЕДОВАНИЙ СОВРЕМЕННОГО
ДЕТСТВА МГППУ



МОСКОВСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПСИХОЛОГО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

Особенности игровой деятельности дошкольников с разным уровнем компьютерной активности

Саломатова Ольга Викторовна,
младший научный сотрудник
Центра междисциплинарных
исследований современного детства
ФГБОУ ВО Московский
государственный психолого-
педагогический университет,
г. Москва





ЦЕНТР МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫХ
ИССЛЕДОВАНИЙ СОВРЕМЕННОГО
ДЕТСТВА МГППУ



МОСКОВСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПСИХОЛОГО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ



Цель исследования

выявить особенности игровой деятельности у дошкольников с высоким и низким уровнем компьютерной активности



Игровая деятельность

- Включает в себя предметную игру, сюжетно-ролевую игру, режиссерскую игру и игру-драматизацию
- Основные критерии игровой деятельности:
 - *игровое замещение,*
 - *взаимодействие детей,*
 - *игровой замысел*

Компьютерная активность

- время, проводимое дошкольником за гаджетами – смартфонами, планшетами и др.

Дизайн исследования и выборка



ЦЕНТР МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫХ
ИССЛЕДОВАНИЙ СОВРЕМЕННОГО
ДЕТСТВА МГППУ



МОСКОВСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПСИХОЛОГО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

Онлайн-опрос родителей

- 107 родителей детей 4-6 лет
- Авторская анкета была размещена в социальных сетях

Лонгитюдное исследование

- 13 дошкольников (4 девочки и 9 мальчиков) 4-6 лет
- Видеосюжеты игровой деятельности детей (3 среза)
 - 1 срез – с декабря 2019 г. по январь 2020 г.
 - 2 срез – с мая по июнь 2020 г.
 - 3 срез – с декабря 2020 г. по январь 2021 г.
- Авторская анкета для родителей (заполнялась на каждом срезе)

Ход исследования



ЦЕНТР МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫХ
ИССЛЕДОВАНИЙ СОВРЕМЕННОГО
ДЕТСТВА МГППУ



МОСКОВСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПСИХОЛОГО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

1 этап

- Разработка двух авторских анкет, направленных на выявление особенностей взаимодействия дошкольников с гаджетами (одна - для онлайн-опроса, вторая - для лонгитюдного исследования)
- Выбор методик оценки игровой деятельности

2 этап

- Сбор видеосюжетов игровой деятельности детей (3 среза)
- Просмотр видеосюжетов
- Анализ игровых навыков детей посредством методик: «Диагностика уровня сформированности игровых навыков» Калининой Р.Р. и «Методика диагностики сюжетно-ролевой игры» Смирной Е.О., Рябковой И.А.
- Анализ данных онлайн-опроса

3 этап

- Обработка данных методик в программе SPSS на предмет выявления развития игровых навыков
- Обработка данных авторской анкеты и данных методик в программе SPSS на предмет выявления связи между компьютерной активностью и качеством игры
- Обработка результатов онлайн-опроса



Результаты онлайн-опроса родителей

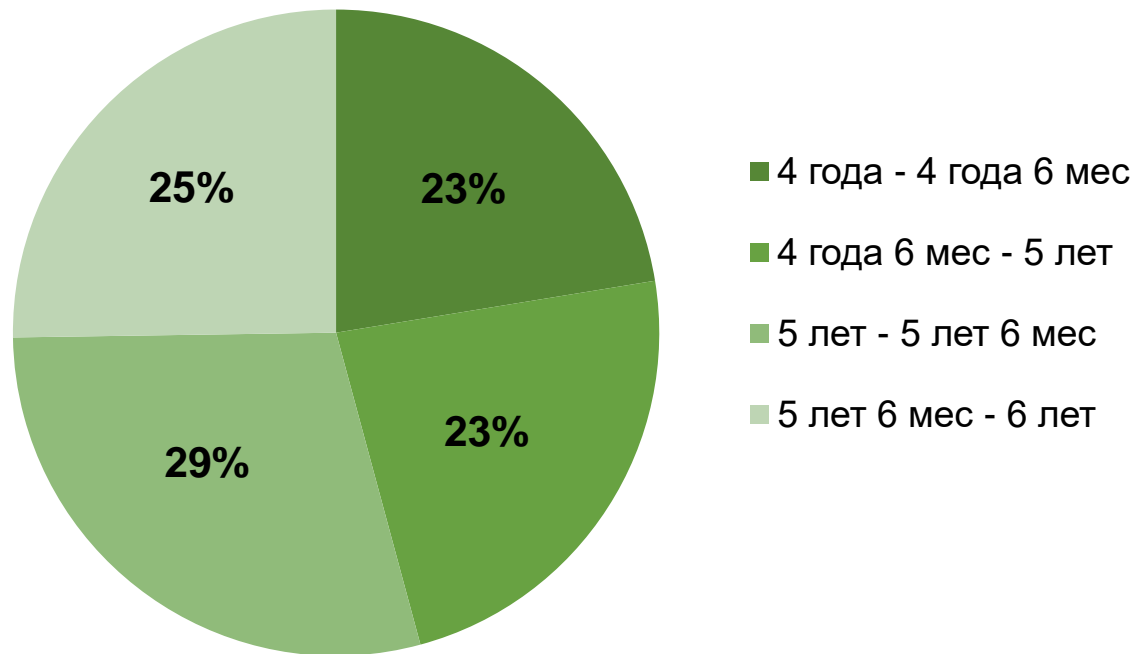


Рис. 1 Распределение детей по возрастам

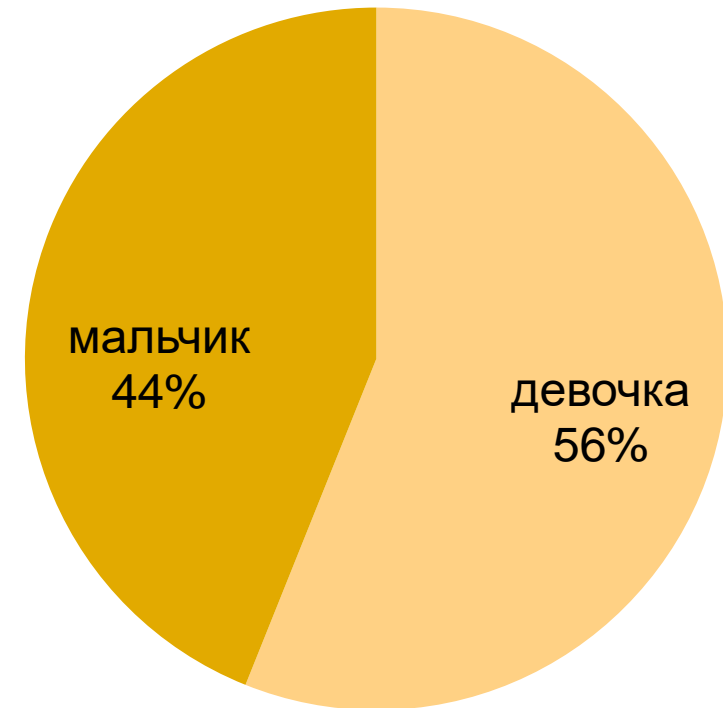


Рис. 2 Распределение детей по полу



Результаты онлайн-опроса родителей

К концу 1-ого года жизни
9% детей смотрели
мультфильмы вместе с
родителями

Играть в гаджеты дети
начинают на 2-ом году
жизни

К 3-ем годам 49% детей
могут самостоятельно
смотреть мультфильмы на
гаджетах и 24% -
самостоятельно играть.

59% родителей разрешают
смотреть своим детям
мультфильмы до 1 часа в
день и 48% родителей
разрешают детям играть в
гаджеты до 1 часа в день

27% респондентов указали,
что их ребенок может
самостоятельно
заниматься с гаджетом
1-1,5 часа



Результаты онлайн-опроса родителей

33% респондентов дают детям гаджеты по их просьбе, а 32% - когда устали и хотят отдохнуть. Также дети взаимодействуют с гаджетами в транспорте, в очереди, на приеме у врача

56% респондентов указали, что не имеют проблем, когда просят ребенка завершить игру в гаджете, однако 27% говорят о том, что у них есть такие проблемы

Некоторые родители разрешают детям только смотреть мультфильмы или только играть в гаджеты

В зависимости от формулировки вопроса ответ «мой ребенок пока не знаком с гаджетом» выбирали от 1% до 12% респондентов



Результаты обработки данных по методике Р.Р. Калининой

Соответствие уровня сформированности игровых навыков возрастным нормам по методике «Диагностика уровня сформированности игровых навыков» Р.Р. Калининой

| Срез | Количество детей, у которых выявлено соответствие игровой деятельности возрастным нормам | | | | | | | |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------------|
| | По всем шкалам | По 6 шкалам | По 5 шкалам | По 4 шкалам | По 3 шкалам | По 2 шкалам | По 1 шкалам | Ни по одной шкале |
| 1 | - | - | 2 (15%) | - | 1 (8%) | 1(8%) | 3 (23%) | 6 (46%) |
| 2 | - | - | 1(8%) | 1(8%) | 1(8%) | 1(8%) | 1(8%) | 8 (60%) |
| 3 | - | 1(8%) | - | 1(8%) | 1(8%) | 1(8%) | 1(8%) | 8 (60%) |

Ни у одного ребенка из выборки игровая деятельность не соответствует норме по всем шкалам, наблюдается соответствие возрастной норме лишь по отдельным шкалам

Количество детей в выборке, у которых игровая деятельность не соответствует возрастной норме по всем шкалам, колеблется от 46% до 60% в зависимости от среза



Результаты обработки данных по методике Р.Р. Калининой

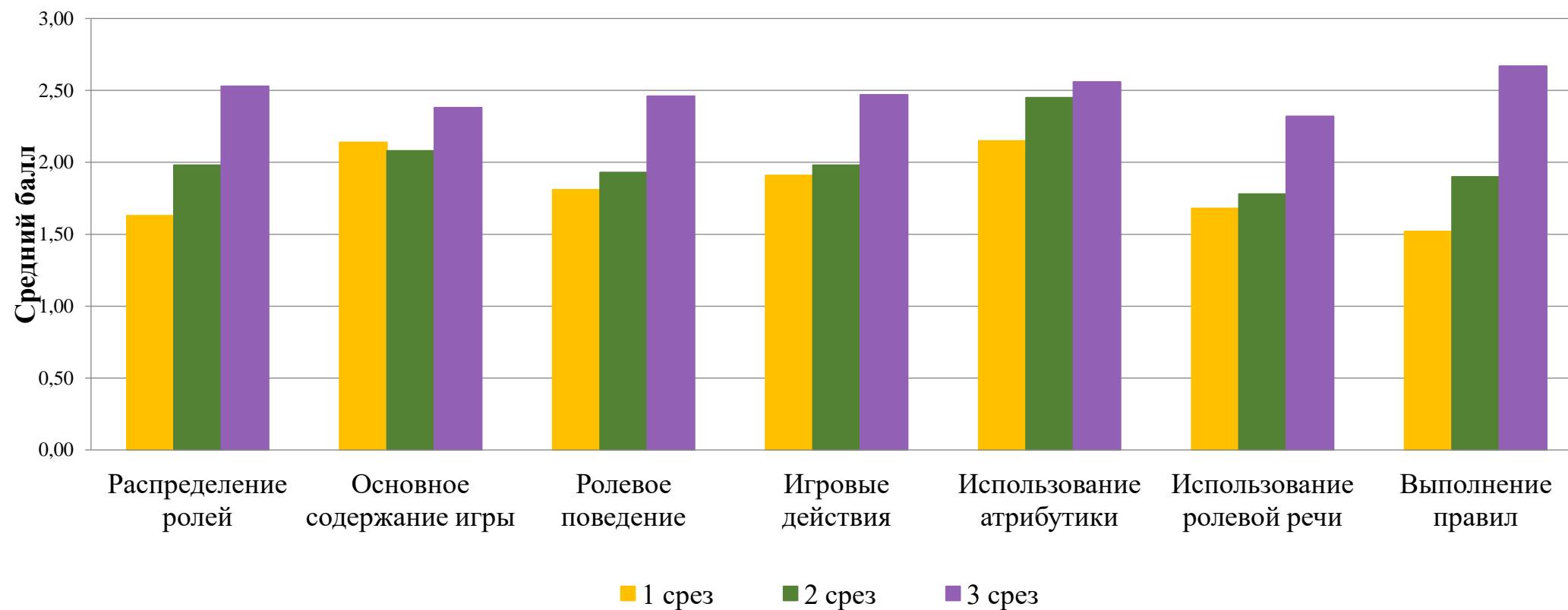


Рис. 3 Наглядное представление развития игровых навыков (методика Р.Р. Калининой)



Результаты обработки данных по методике Е.О. Смирновой, И.А. Рябковой

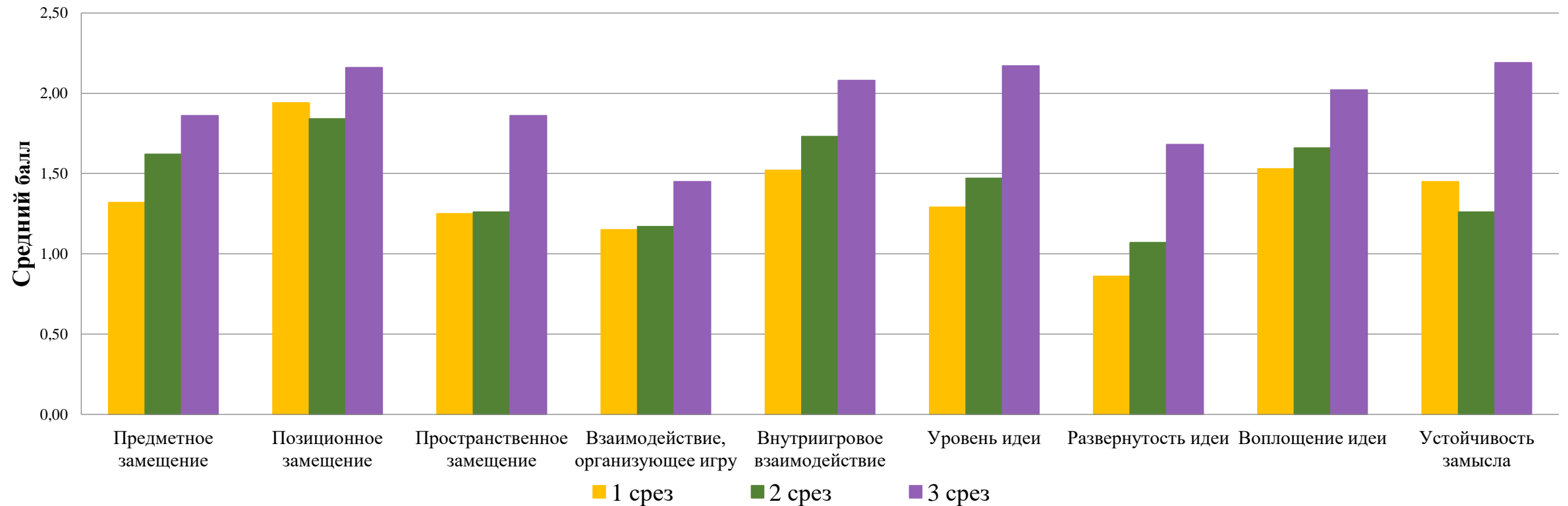
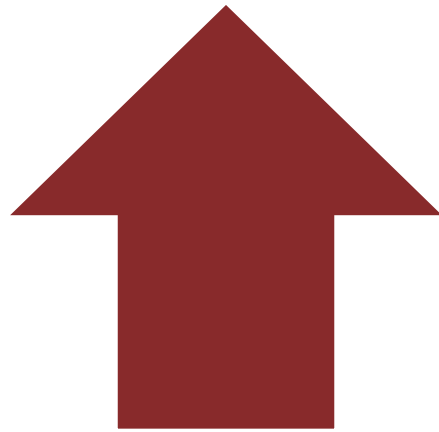


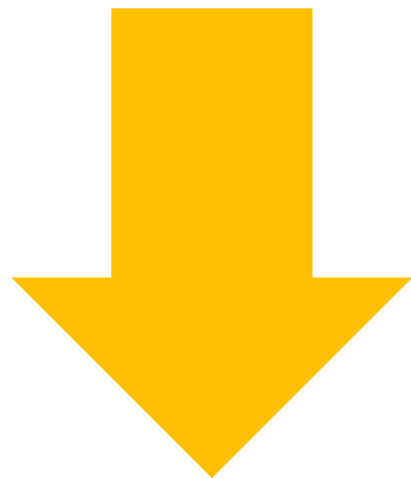
Рис. 4 Наглядное представление развития игровых навыков
(методика Е.О. Смирновой, И.А. Рябковой)



Выявление связи между уровнем компьютерной активности и особенностями игровой деятельности в дошкольном возрасте



**компьютерная активность
более 1 часа в день**



- предметное замещение ($r = -0,676^*$)
- взаимодействие, организующее игру ($r = -0,73^{**}$)
- уровень идеи ($r = -0,766^{**}$)
- развернутость идеи ($r = -0,74^{**}$)
- ролевое поведение ($r = -0,581^*$)
- игровые действия ($r = -0,744^{**}$)
- использование атрибутики ($r = -0,763^{**}$)
- выполнение правил ($r = -0,791^{**}$)

Выводы



ЦЕНТР МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫХ
ИССЛЕДОВАНИЙ СОВРЕМЕННОГО
ДЕТСТВА МГППУ



МОСКОВСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПСИХОЛОГО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ



Подавляющее большинство современных детей дошкольного возраста в той или иной форме взаимодействуют с гаджетами. К трём годам половина детей уже самостоятельно могут смотреть мультфильмы на гаджетах и четверть детей - самостоятельно играть в гаджет



Высокий процент детей, у которых уровень сформированности игровых навыков ниже нормы, свидетельствует о необходимости пересмотра самого понятия «нормы» применительно к игровой деятельности дошкольников, а также разработки более современного психологического инструментария для оценки игровой деятельности



Существует связь между уровнем компьютерной активности и качеством игровой деятельности у детей дошкольного возраста. Дошкольники, проводящие за гаджетом более 1 часа в день, демонстрируют снижение качества игровой деятельности по некоторым показателям



ЦЕНТР МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫХ
ИССЛЕДОВАНИЙ СОВРЕМЕННОГО
ДЕТСТВА МГППУ



МОСКОВСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПСИХОЛОГО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

Спасибо за внимание!

МГППУ –
УНИВЕРСИТЕТ ДЛЯ
НЕРАВНОДУШНЫХ ЛЮДЕЙ

