



**ЦЕНТР МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫХ
ИССЛЕДОВАНИЙ СОВРЕМЕННОГО
ДЕТСТВА МГППУ**



**МОСКОВСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПСИХОЛОГО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ**

Грант РФФ № 23-28-01204

«Влияние цифровых и настольных игр на развитие памяти и внимания у дошкольников»

Токарчук Ю.А., научный сотрудник ЦМИСД МГППУ
Саломатова О.В., младший научный сотрудник ЦМИСД МГППУ
Гаврилова Е.В., к.псих.н., старший научный сотрудник ЦМИСД МГППУ



Актуальность исследования

В настоящее время дети дошкольного возраста являются активными пользователями цифровых устройств: смартфонов, планшетов, компьютеров, игровых консолей и т.д. По данным опросов родителей, российские дошкольники проводят за цифровыми устройствами более 1 часа в день. Новая цифровая среда, в которую современный ребенок погружен с первых лет жизни, оказывает влияние на различные аспекты его развития. Так, в зарубежных исследованиях приводятся эмпирические данные о влиянии цифровой активности детей на физическую активность, качество сна, психосоциальное благополучие (D. Mulé, B. Chen, H.P. Lin, A.K. Przybylski и др.) и т.д. Рядом авторов получены данные об изменениях уровня цифровой активности дошкольников в условиях локдауна, вызванного пандемией COVID-19 (С. Fitzpatrick и др.). Фокус внимания отечественных исследователей сосредоточен, прежде всего, на связи цифровой активности с физической активностью дошкольников, их эмоциональным интеллектом (А.А. Герасимова, О.А. Токарева, Ю.В. Батенова и др.).

В то же время в настоящий момент в психологической науке недостаточно данных, касающихся влияния цифровой активности на развитие когнитивных функций дошкольников. Полученные данные могут стать **ориентиром в построении зоны ближайшего развития**, а также выбрать стратегии взаимодействия с гаджетами, которые были бы оптимальными для решения основных задач развития на данном возрастном этапе.



Цель и задачи исследования

Цель: изучение влияния цифровой активности дошкольников на особенности развития когнитивных функций, в частности, памяти и внимания

Выборка: 76 детей подготовительных групп: 37 мальчиков и 39 девочек

В рамках проводимого эксперимента дети были разделены на **три группы:**

- экспериментальная группа №1, в которой дети играли в настольную версию игры «Доббль»
- экспериментальная группа №2, в которой дети играли на планшетах в цифровую версию игры «Доббль» — «*Double Match: one common image*»
- контрольная группа



Дизайн исследования



Входная диагностика

Формирующий эксперимент
(настольная игра / цифровая игра)

Выходная диагностика



Методики исследования

Были использованы следующие методики:

1. Методика «Заучивание 10 слов» А.Р. Лурия;
2. Методика диагностики объема зрительной памяти дошкольников Д. Векслера;
3. Методика исследования степени концентрации произвольного внимания «Тест переплетенных линий» (Модификация теста А. Рея);
4. Методика «Проставь знаки» (тест Пьерона-Рузена).



Процесс исследования

В процессе исследования каждый ребенок экспериментальных групп 2 раза в неделю в течение **8 недель** играл в настольную или цифровую версию игры «Доббль». Таким образом, каждый ребенок за время экспериментального исследования провел около 16 игровых сессий.

Участники группы № 1 играли в настольную игру около **10-15 минут**. В редких случаях, если присутствовал интерес ребенка, игра могла продолжаться дольше. Дети играли в парах (ребенок +ребенок) или в тройках (ребенок +ребенок +воспитатель или ребенок +ребенок +ребенок).

У участников группы № 2 время игровой сессии фиксировалось и составляло приблизительно 10-15 минут в день. Такой временной интервал регламентирован **СанПиН 2.4.1.2660-10**, согласно которому непрерывная продолжительность работы с компьютером в форме развивающих игр для детей 6 - 7 лет должна составлять не более 15 минут в день. Игра проходила в паре ребенок +ребенок под наблюдением взрослого. Каждый ребенок использовал свой планшет с установленной цифровой игрой. Планшеты подключены друг к другу по Сети для совместной игры.



Процесс исследования



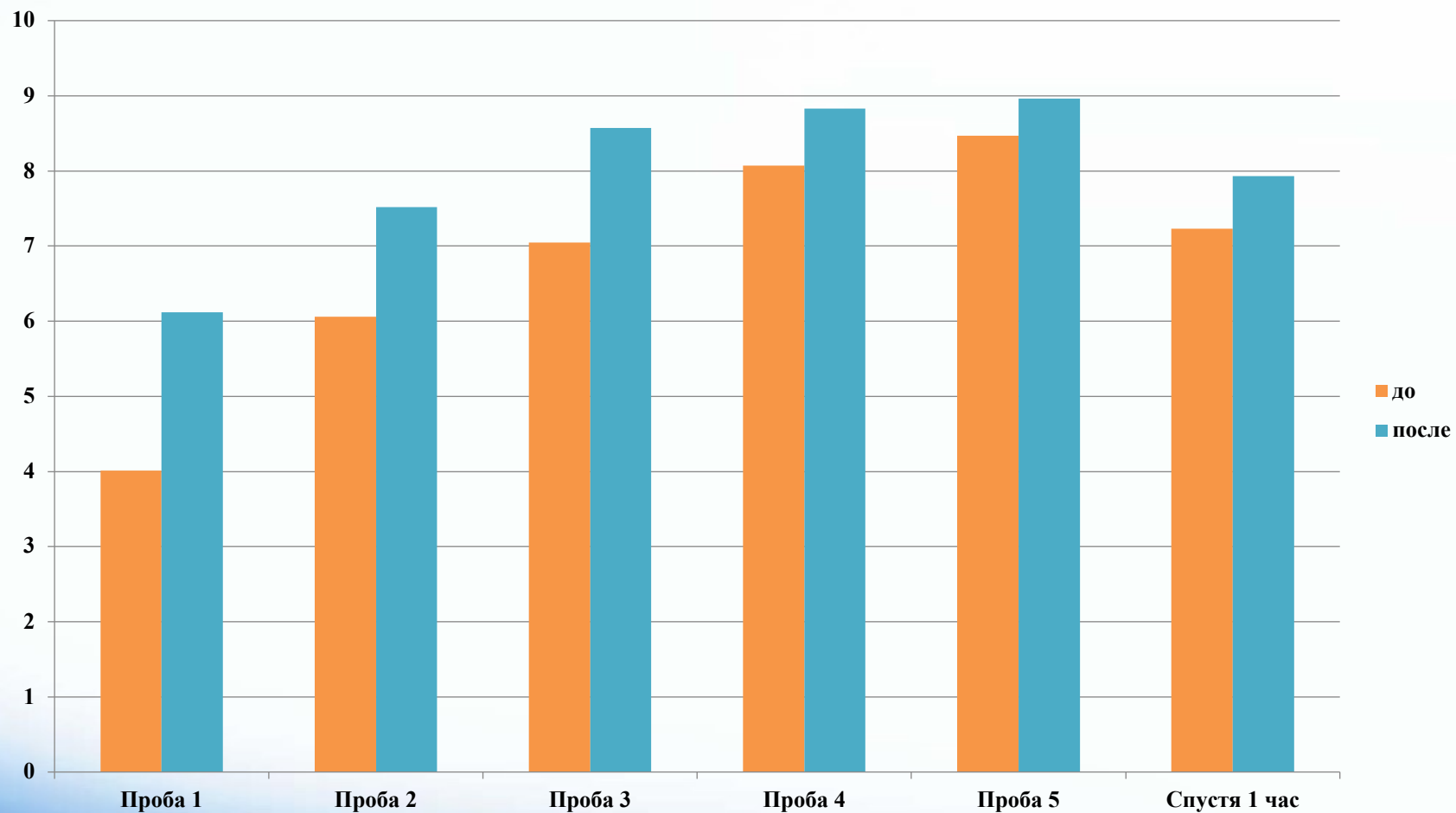
Процесс исследования





Результаты исследования

Методика 10 слов

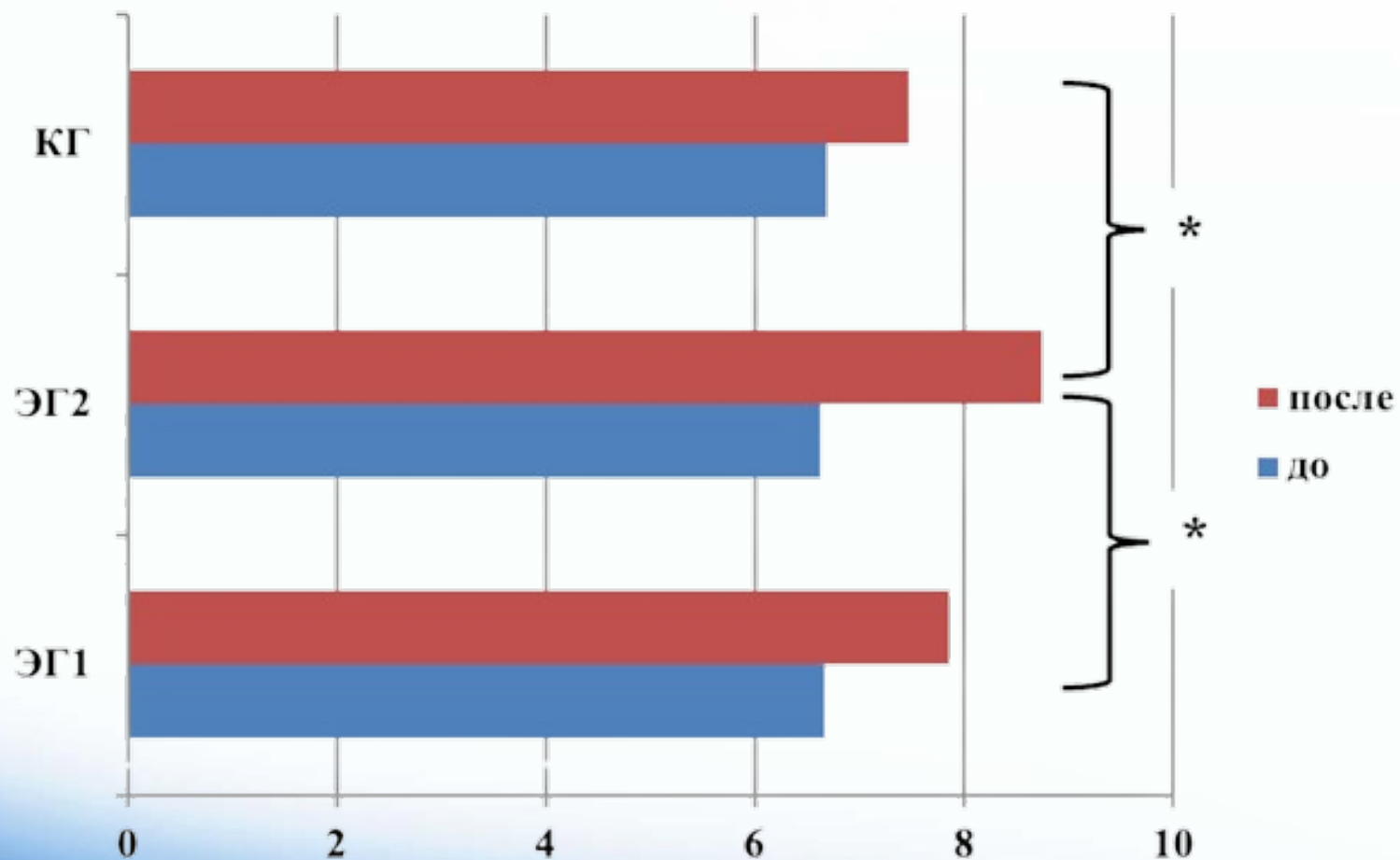


Сравнение показателей по каждой пробе до и после эксперимента по всем группам



Результаты исследования

Методика 10 слов

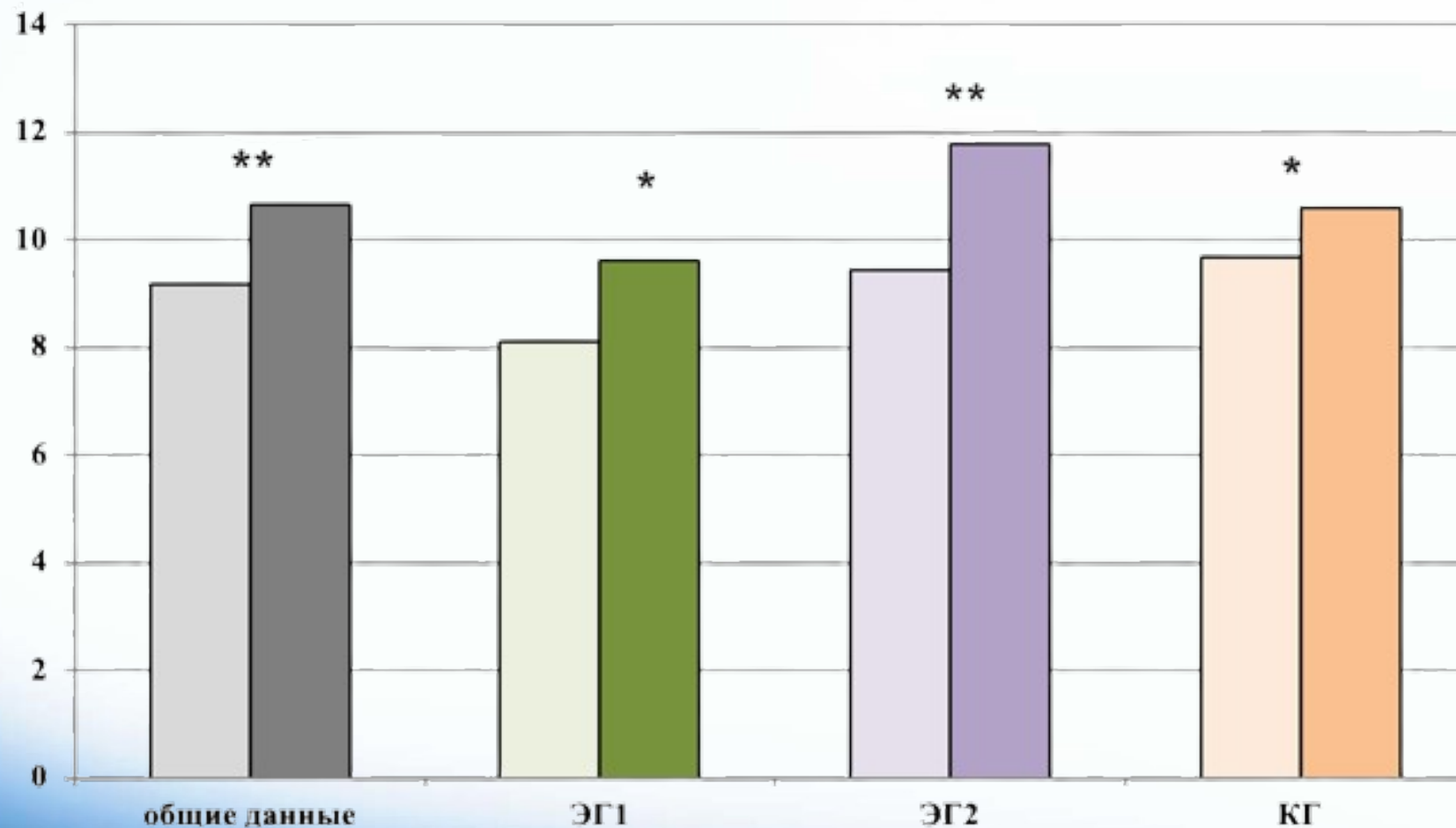


Сравнение показателей входного и выходного тестирования по всем группам



Результаты исследования

Методика Векслера

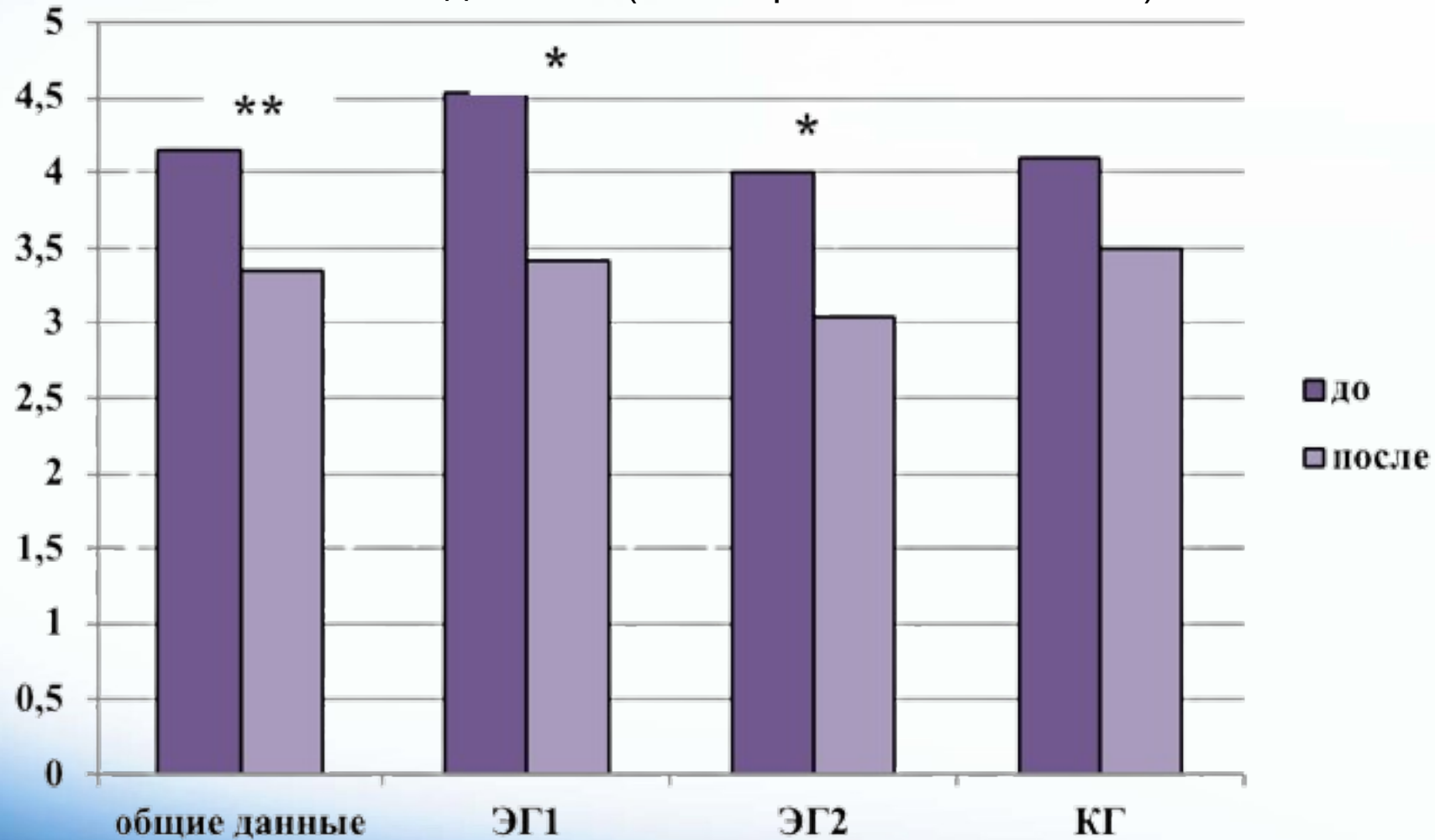


Различия между группами до и после эксперимента при * $p \leq 0,05$; ** $p \leq 0,000$



Результаты исследования

Методика Рея (тест переплетенных линий)

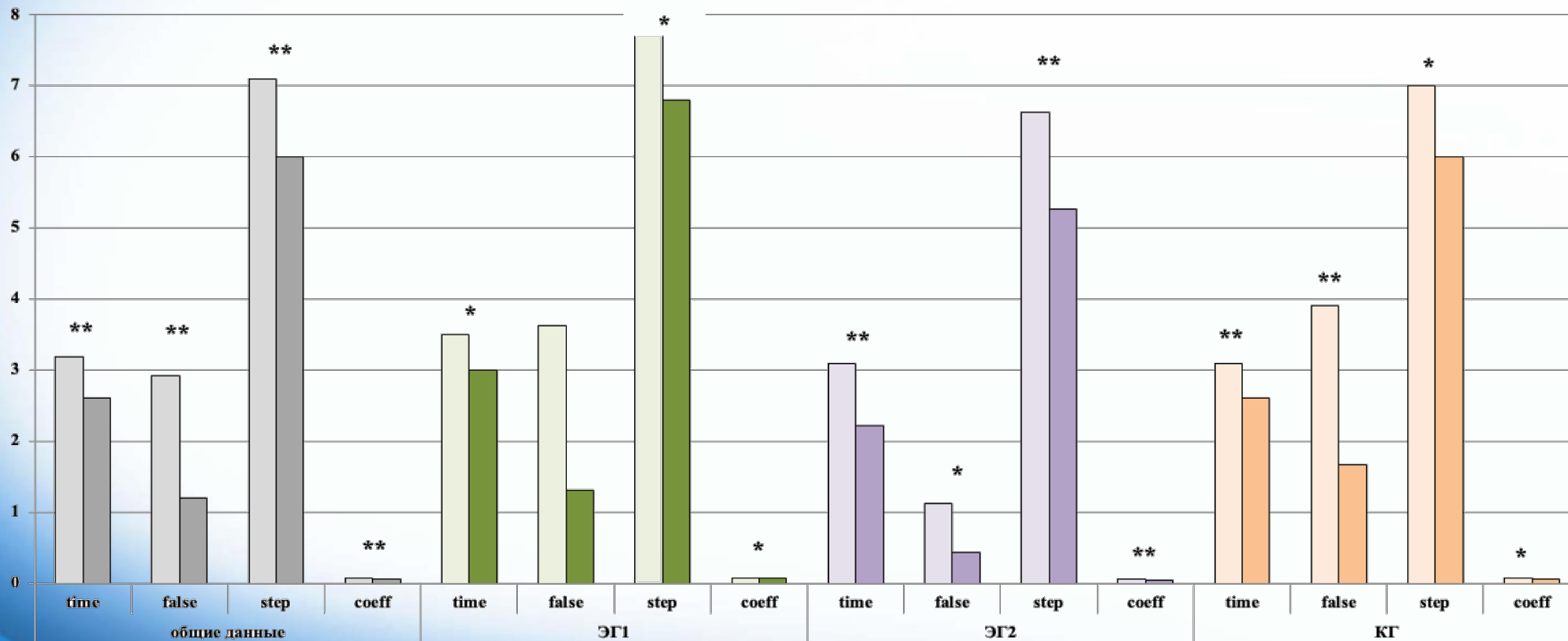


Сравнение показателя количества ошибок по всем группам (* $p \leq 0,05$; ** $p \leq 0,000$)



Результаты исследования

Методика Пьерона-Рузена



Сравнение групп по всем показателям (* $p \leq 0,05$; ** $p \leq 0,000$)



Выводы

Результаты сравнительного анализа показывают значимые эффекты у детей экспериментальной группы с планшетом после проведения экспериментального исследования:

- в развитии кратковременной и долговременной слуховой памяти,
- высокую степень устойчивости произвольного внимания,
- высокий темп деятельности,
- более эффективное запоминание и воспроизведение зрительных стимулов.

Для надежной экстраполяции полученных эффектов на более широкую аудиторию необходимо в дальнейшей увеличить выборку испытуемых, а также расширить диагностический инструментарий.





Спасибо за внимание!

Результаты будут опубликованы позднее и представлены на нашей сайте

childresearch.ru

