

# Развитие КОГНИТИВНЫХ процессов младших школьников, увлекающихся компьютерными играми



педагог-психолог ГУО «Средняя школа  
д. Страдечь им. Н.Е. Зайца»  
Королюк Юлия Геннадьевна

**Актуальность работы** определяется тем, что компьютерные игры оказывают влияние на развитие когнитивных процессов: внимания, памяти, мышления, воображения. Основное изучение когнитивных процессов происходит, как правило, в контексте школьников. В тоже время особенности развития когнитивных процессов младших школьников, увлекающихся компьютерными играми остаются практически неизученными.

### **Гипотеза исследования**

Уровень развития когнитивных процессов: внимания, памяти, воображения, мышления будет различаться у младших школьников с разной степенью увлеченности компьютерными играми.

**Цель:** установить особенности развития когнитивных процессов младших школьников, увлекающихся компьютерными играми. Определить пути психокоррекции познавательных процессов.

### **Задачи:**

- Установить различия в уровне развития познавательных процессов: внимания, памяти, воображения, мышления у младших школьников с разной степенью увлеченности компьютерными играми.
- Показать формы и методы работы для развития (корректировки) познавательных процессов: внимания, памяти, воображения, мышления у младших школьников, увлекающихся компьютерными играми.

Работа по развитию когнитивных процессов младших школьников должна быть организована на трёх уровнях:

**педагоги**

**родители**

**учащиеся**

Работа должна быть организована по следующим направлениям:

**профилактико-просветительское**

**диагностическое**

**консультационное**

**коррекционно-реабилитационное**

**тренинги**

**игры**

**упражнения**

**анкетирование**

**консультации**

**ТОК-шоу**

**Формы  
работы**

**экскурсии**

**создание памяток  
и буклетов**

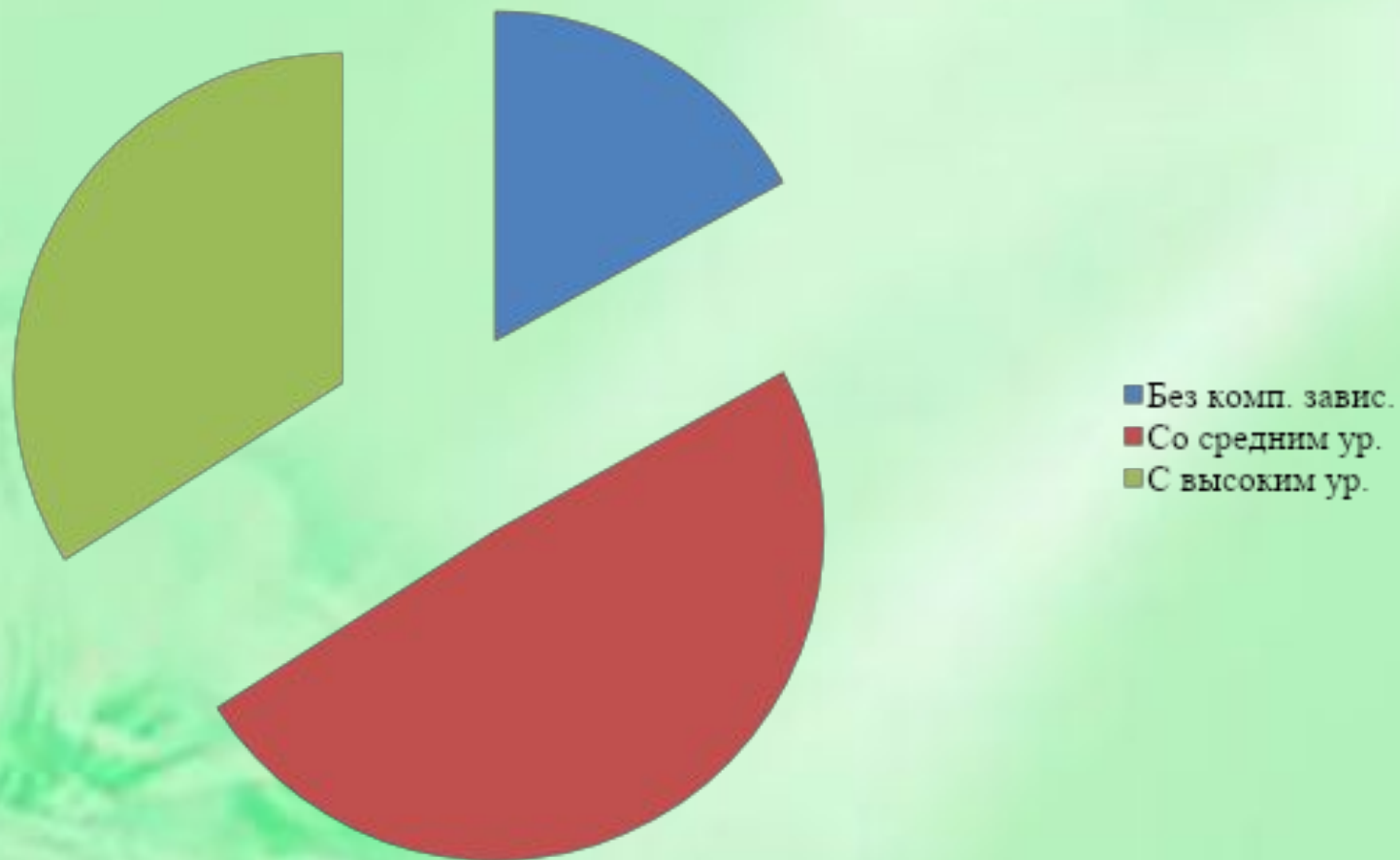
**родительские  
собрания**

**беседы**

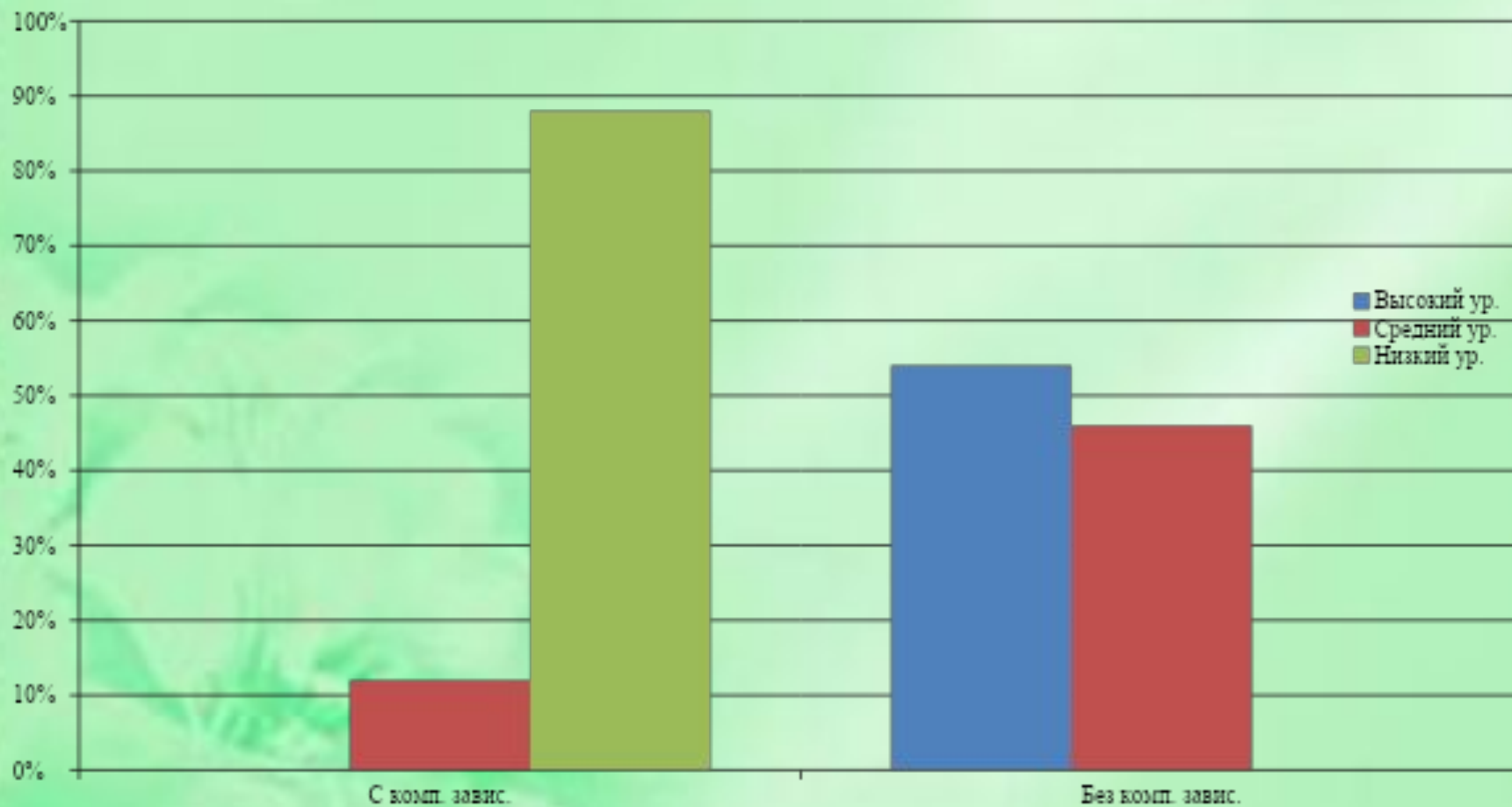


# Степень увлечённости компьютерными играми (тест-опросник Гришина А.В.)

учащихся 3-4 кл. ГУО «Средняя школа д. Страдечь им. Н.Е. Зайца»

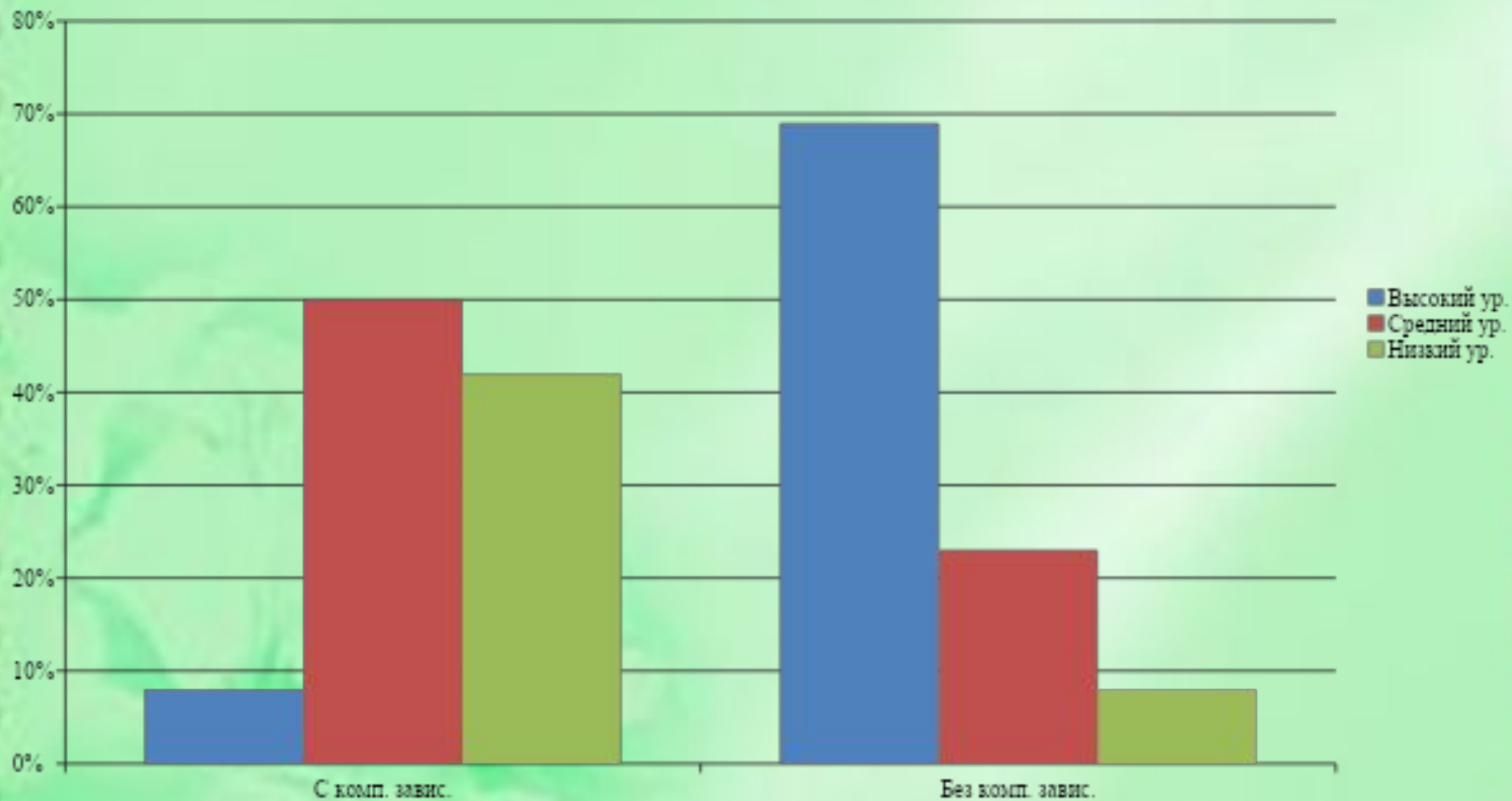


# Внимание при самостоятельной работе методика «Текст с ошибками»



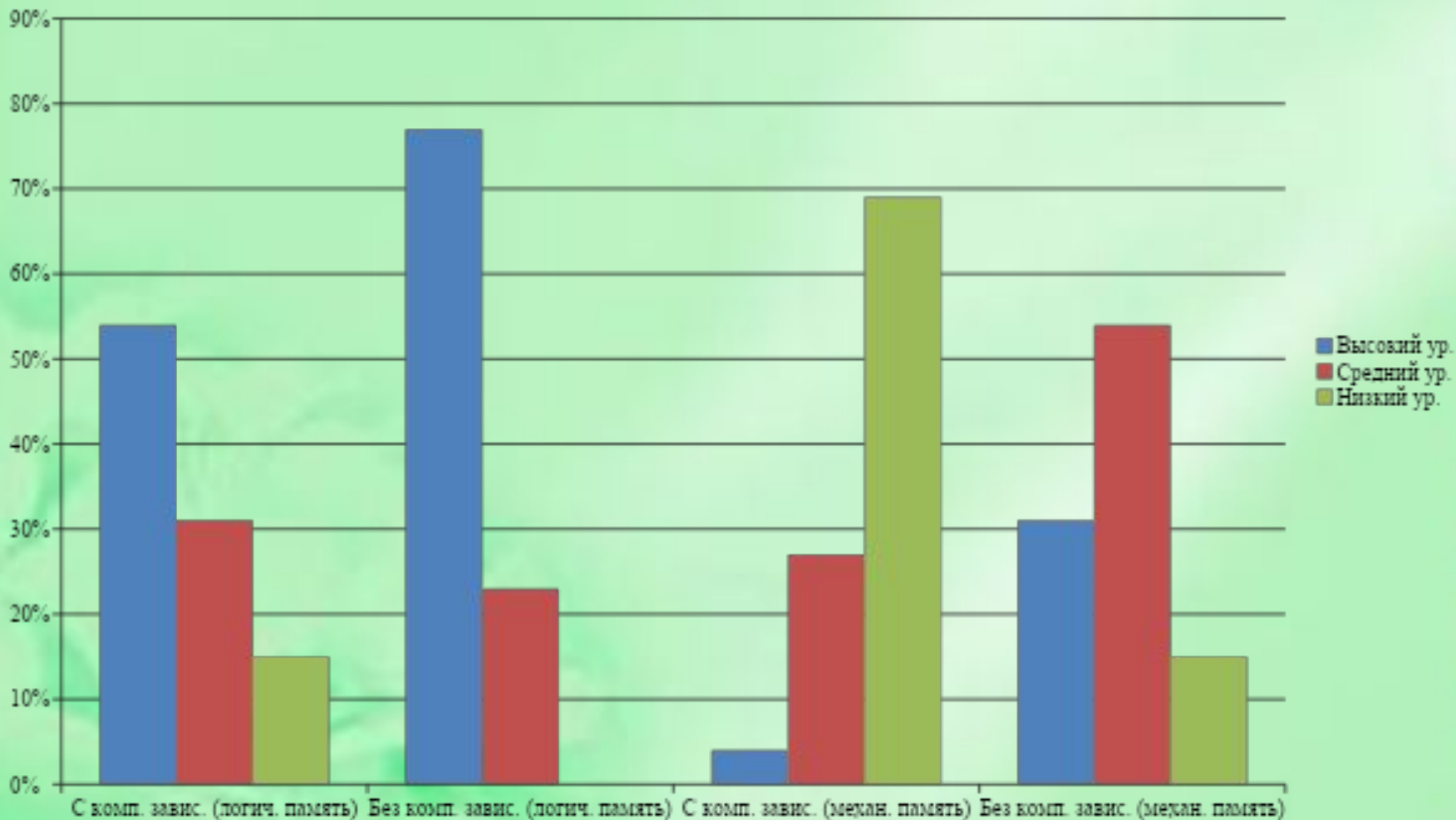


# Переключение и распределение внимания методика «Проставь значки»

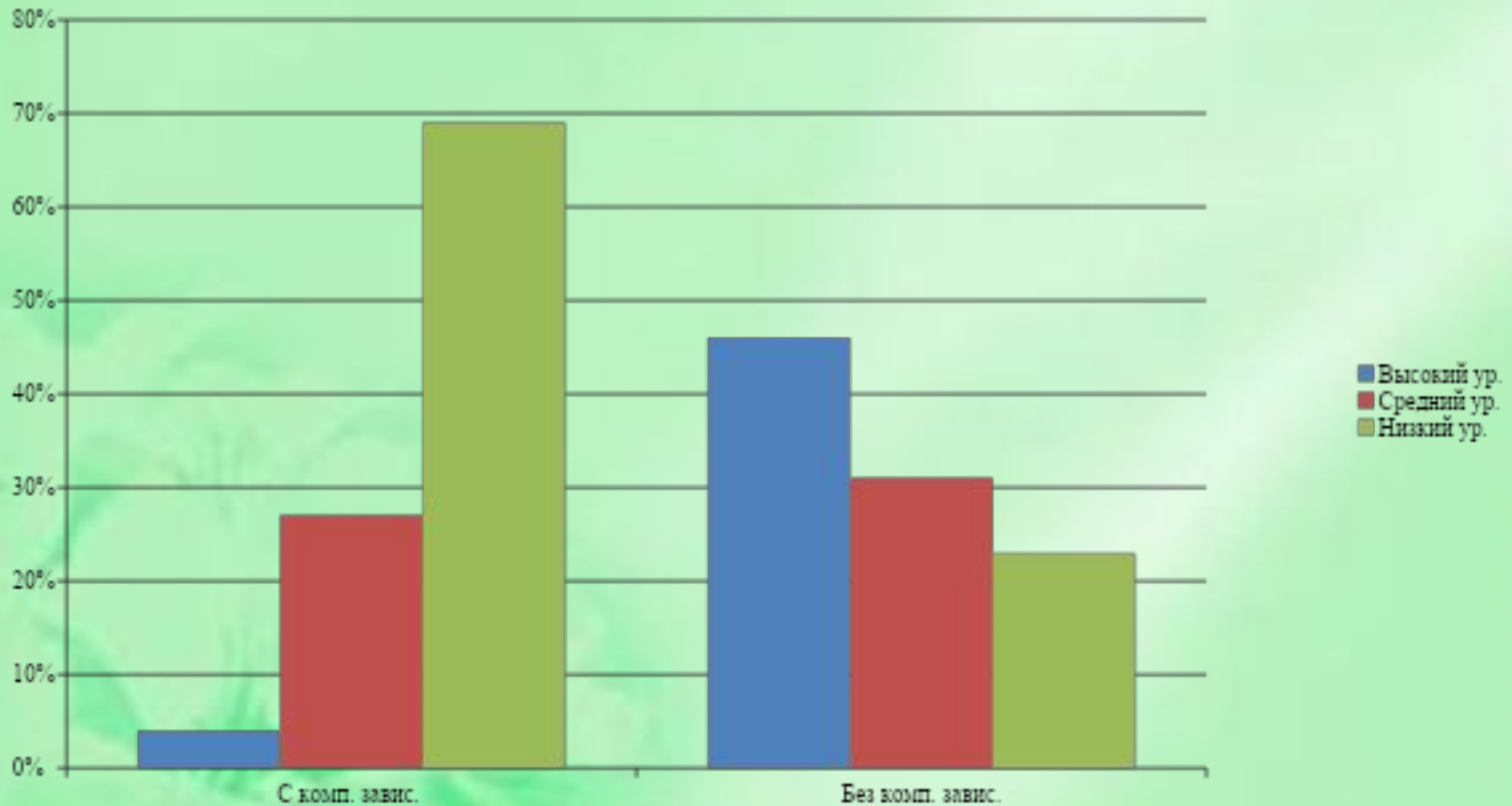


# Логическая и механическая память

## методика «Смысловая память»

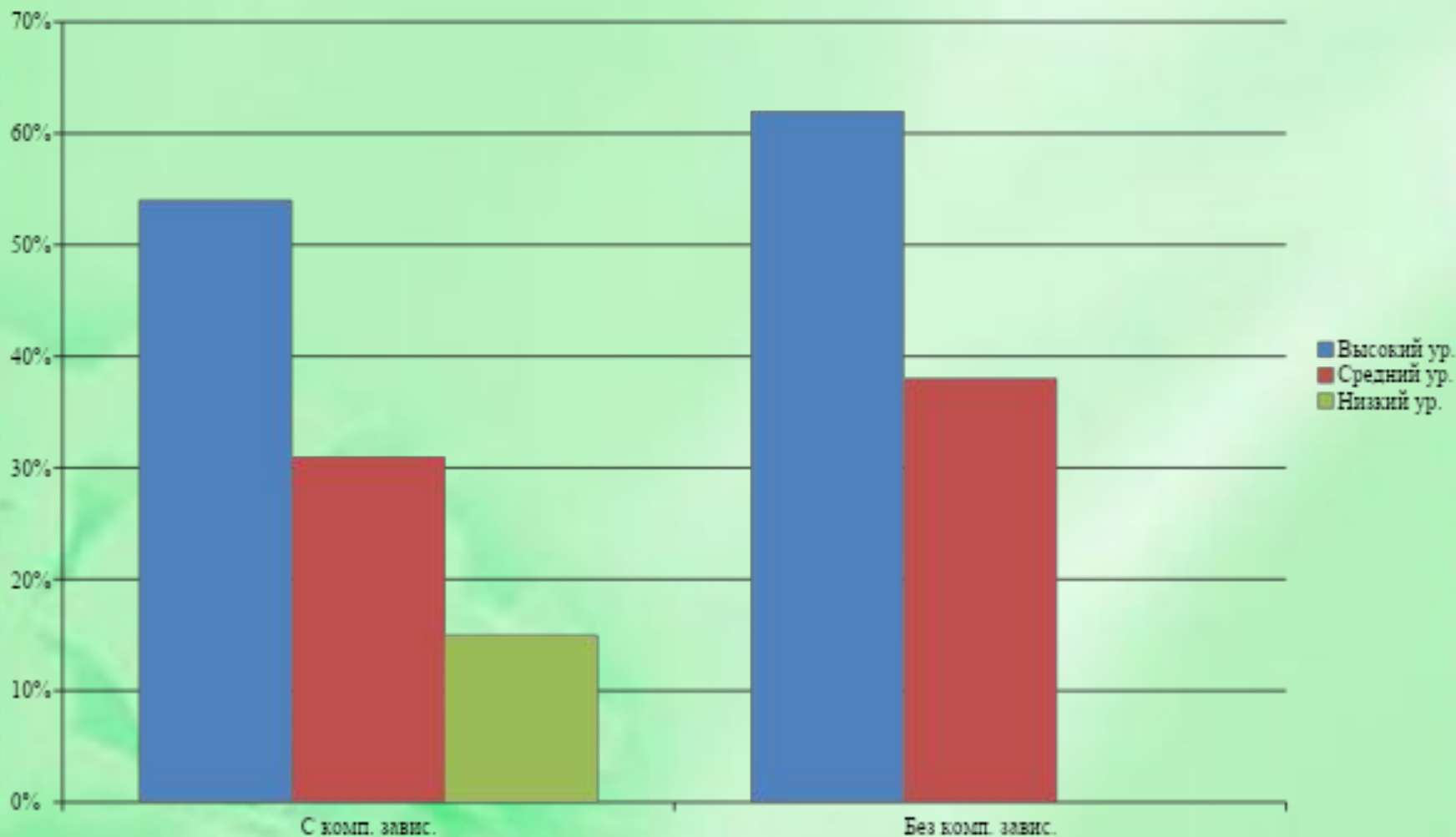


# Объём кратковременной зрительной памяти методика «Определение объёма кратковременной зрительной памяти»



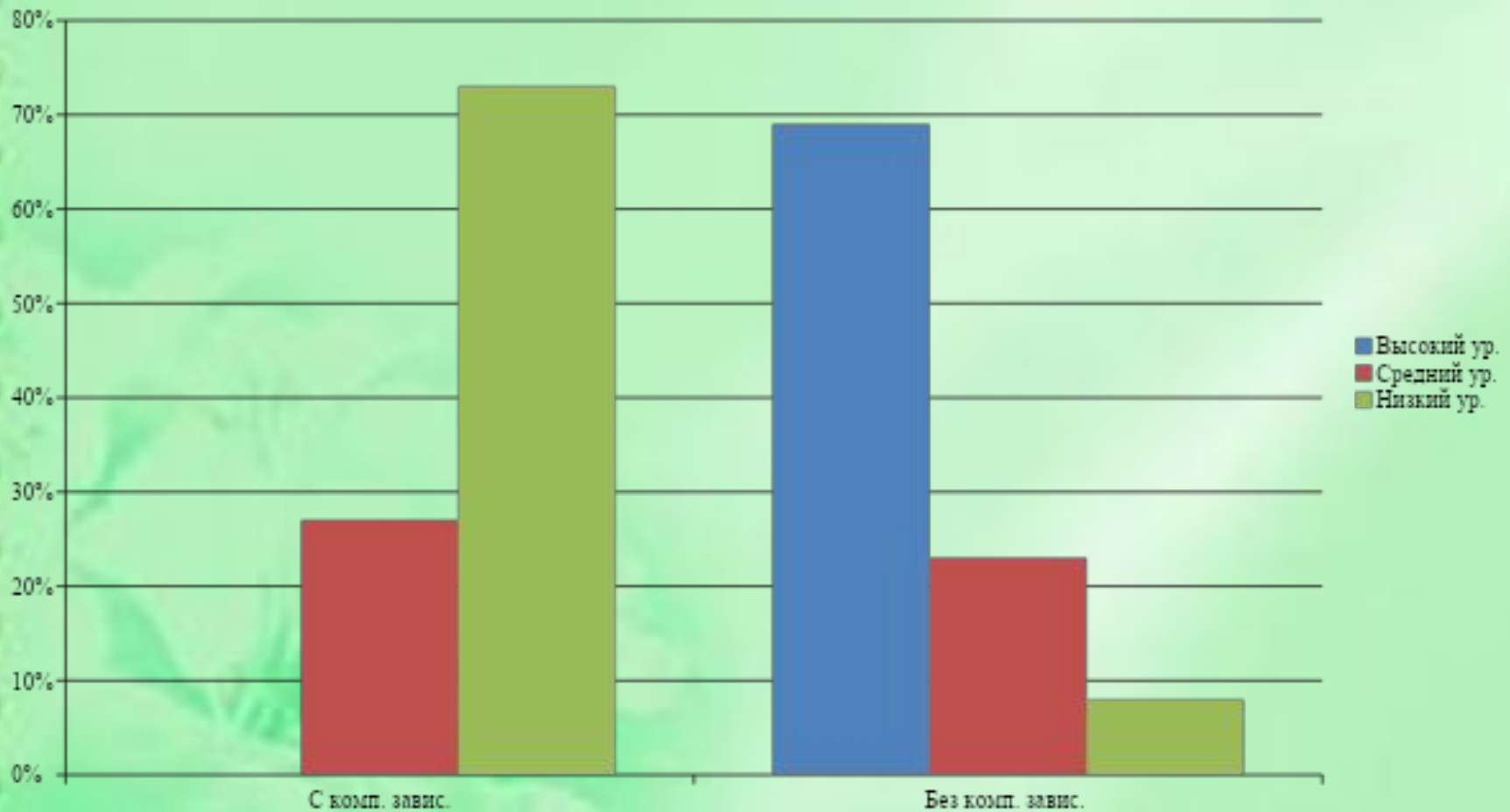
# Воображение

## проективная методика «Нарисуй что-нибудь»



# Мышление

методика «Определение понятий, выяснение причин, выявление сходства и различий в объектах»



# ВЫВОД

Все когнитивные процессы: внимание, память, мышление, воображение у младших школьников с компьютерной игровой зависимостью развиты значительно хуже, чем у их ровесников, не увлекающихся компьютерными играми.

## Приёмы для развития внимания :

- Упражнения: «Найди два одинаковых предмета», «Найди отличия и сходства», «Закрась сначала буквы, а потом цифры», «Таблицы Шульте», «Красно-чёрные таблицы»
- Игра «Пройди лабиринт»
- Создание памяток для учащихся «Тренируй внимание»
- Создание памяток для родителей «Советы по профилактике зависимости от компьютерных игр»
- Проведение родительских собраний

# Родительское собрание «Роль семьи в развитии познавательных процессов»





## Приёмы для развития памяти:

- Игры: "Волшебный мешочек», «Снежный ком»
- Упражнения: «Слушаем и рисуем», «Мой любимый фрукт», «Фигурка из палочек», "Зрительный диктант".
- Групповое занятие с элементами тренинга «Тренируем память»
- Показ видеоролика «Помни всё и даже то, что забыл»
- Выпуск буклетов для родителей «15 советов родителям как развивать память у младших школьников»

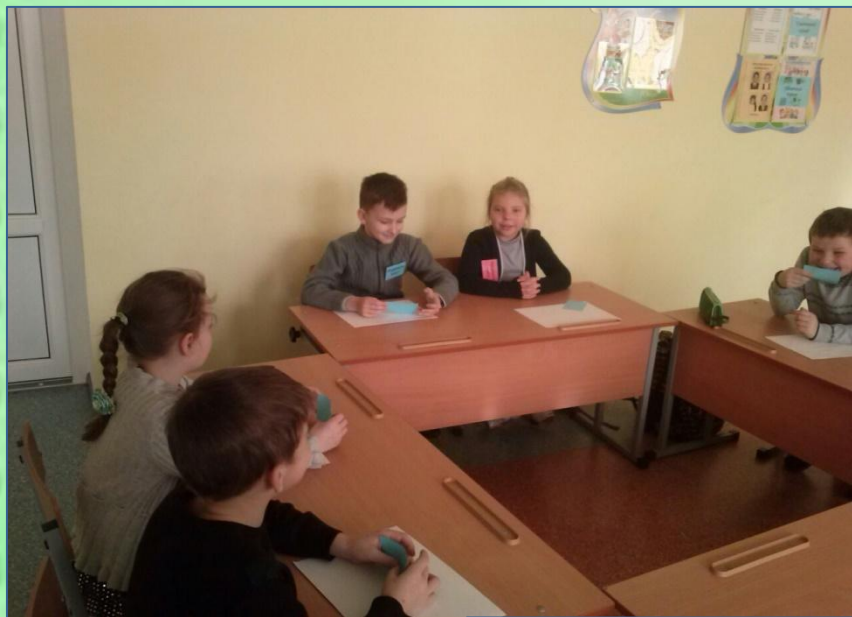
# Игра «СНЕЖНЫЙ КОМ»



## Приёмы развития мышления:

- Игры: «Сокращение рассказа», «Исключи лишнее», «Придумай сказку» и т. д.
- Упражнения: «Говори наоборот», «Весёлый счёт»
- Ток-шоу «Самыймышленный»
- Беседа «Развитие личности»
- Индивидуальные консультации с родителями «Как помочь ребенку развивать мышление»
- Оформление информационного стенда «Помощь в развитии познавательных процессов учащихся»

# Ток-шоу «САМЫЙ СМЫШЛЁНЫЙ»



## Приёмы развития воображения:

- Игры: «Фантазёры», «Дорисуй вторую половинку», «Составь картинку»
- Упражнение «Выдумай историю», «Нарисуй сюжет из сказки»
- Тренинг «Давай придумывать»
- Экскурсия «Машина времени»
- Беседа с педагогами «Особенности познавательной сферы младших школьников»

# Экскурсия «МАШИНА ВРЕМЕНИ»



# Игра «ДОРИСУЙ ВТОРУЮ ПОЛОВИНКУ»



## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Бурлаков, И. В. Homo gamer: Психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков. – М. : Класс, 2000. – 144с.
- 2 Липков, А. И. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России / А. И. Липков. – М. : ЛКИ, 2008. – 132 с.
- 3 Шапкин, С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С. А. Шапкин // Психол. журн. – 1999. - №1. – С. 47 – 67.
- 4 Шмелев, А. Г. Мир поправимых ошибок (психологические советы пользователю) / А. Г. Шмелев // Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. – 1988. - №3. – С. 16 – 84.
- 5 Рыбалтович, Д. Г. Психологические особенности пользователей онлайн-игр с различной степенью игровой аддикции : дис. ... канд. психол. наук : 10.00.04 / Д. Г. Рыбалтович. – СПб., 2012. – 182 с.
- 6 Медведская, Е. И. Киберигры. Профилактика детской зависимости / Е. И. Медведская. – Брест : БрГУ, 2015. – 102 с.
- 7 Гришина, А. В. Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми / А. В. Гришина // Вестн. МГУ. Сер.14. Психология. – 2014. - №4. – С. 131 – 141.
- 8 Фальков, А. И. Ребенок и компьютер / А. И. Фальков // Новые исследования в психологии и возрастной физиологии. – 2000. - № 4. – С. 14.
- 9 Аветисова, А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры / А. А. Аветисова // Журн. высш. школы экономики. – 2011. – Т. 8, № 4. – С. 35 – 58.
- 10 Богачева, Н. В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров / Н. В. Богачева // Вестн. МГУ. Сер. 14. Психология. – 2014. - № 4. – С. 120 – 130; 2015. - № 1. – С. 94 – 102