

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра педагогической психологии и психодиагностики

**Когнитивные и поведенческие компоненты эмоциональной сферы у
младших школьников с разным игровым психотипом**

**АВТОРЕФЕРАТ
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

студентки 4 курса 431 группы
направления 44.03.02 Психолого-педагогическое образование,
профиль подготовки «Психология и социальная педагогика»
факультета психолого-педагогического и специального образования

Симоненко Анны Ивановны

Научный руководитель

кандидат психол. наук, доцент _____ А. Р. Вагапова

подпись дата

Зав. кафедрой

доктор психол. наук, профессор _____ М. В. Григорьева

подпись дата

Саратов 2024

ВВЕДЕНИЕ. Актуальность исследования заключается в том, что современные технологии предоставляют безграничные возможности и варианты виртуальной реальности, в которую с удовольствием, азартом погружаются дети. Специалисты выражают беспокойство по поводу чрезмерного увлечения играми, запускаемыми персональными устройствами от компьютера и планшета до мобильного телефона. Исследователи установили, что две трети детей в возрасте 11 лет (65%) считают «онлайн-игры» их любимым онлайн-занятием. При постоянном нахождении в игре у детей теряется чувство времени, они плохо спят, становятся очень раздражительными, если их оторвали от компьютера, у них появляется сухость глаз, возникают боли в спине и кистях рук от постоянного сидения за компьютером и пользования мышкой (О.В. Литвиенко).

Сейчас в мировой индустрии, существует огромное количество игр, где каждый может выбрать для себя наиболее подходящий по игровой сюжет. Впервые Ричард Бартл британский исследователь и разработчик игр создал модель психотипов игроков, на основе игровых предпочтений [54, с. 103]. Его психотипы базируются на Я - концепции конкретного человека, то есть представлении себя в окружающем мире. В игровой индустрии психотипы определяются внутренним состоянием игрока В сфере классических игр им выделяются четыре различных психотипа игр «Киллеры», «Карьеристы», «Социальщики» «Исследователи». [34, с. 2]

У специалистов, занимающихся проблемой игровой зависимости среди детей, опасения вызывают нарушения в эмоциональной сферы у детей. Так как наиболее благоприятный период для развития эмоциональной сферы - это младший школьный возраст, поскольку в это время дети обладают высокой чувствительностью к языковым особенностям и проявляют интерес к общению (Л.И. Божович, Н.С. Лейтес). Важными аспектами, сопровождающими этот процесс являются: умение формулировать вопросы и четко выражать мысли, активное взаимодействие с собеседниками, способность подробно обсуждать различные темы, аргументировать свою точку зрения, анализировать

высказывания других людей и адаптировать свою речь в зависимости от аудитории. Если у ребёнка будут недостаточно развиты данные навыки и умения, он будет испытывать трудности в социализации и в обучении, в том числе и в эмоциональном развитии: дети становятся более агрессивными, возникают сложности в общении с родителями, сверстниками, преподавателями, снижается эмоциональная чувствительность. [35, с. 128]

Проблема распространяющейся игровой зависимости среди детей занимает умы исследователей на протяжении ряда лет. В нашем исследовании мы предприняли попытку взглянуть на эту ситуацию с точки зрения определения игрового психотипа ребенка и уровня развития компонентов эмоциональной сферы (когнитивного и поведенческого).

Цель исследования: изучить когнитивные и поведенческие компоненты эмоциональной сферы у младших школьников с разным игровым психотипом

Объект исследования: эмоциональная сфера детей младшего школьного возраста.

Предмет исследования: когнитивные и поведенческие компоненты эмоциональной сферы у младших школьников с разным игровым психотипом

Задачи исследования:

1. Теоретическое исследование проблемы игровой зависимости и эмоционально-когнитивного развития детей младшего школьного возраста.
2. Организовать и провести эмпирическое исследование, направленное на выявление когнитивного и поведенческого компонента и психотипа игрового поведения детей младшего школьного возраста
3. Разработать рекомендации по проблеме исследования

Гипотеза: у детей с разными игровыми психотипами возможны различия по уровню выраженности в эмоциональной сфере когнитивного и поведенческого компонентов.

Методы исследования: В работе был использован комплекс методов, адекватных предмету исследования:

1) теоретический анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования;

2) методы сбора эмпирических данных (опрос, анкетирование, исследование): Модифицированный «Опросник специальная осведомлённость» (Е.И. Изотова) [22, с 6.], Модифицированный тест «определение уровня игровой зависимости» (В.Г.Писарев) [9, с 2.], «Авторский опросник для выявления психотипа и уровня игровой зависимости у младших школьников», (приложение Б) Модифицированная Анкета «Эмоции» для определения эмоций во время игры у младших школьников [29, с 55.]

3) статистические методы обработки результатов (Критерий Краскела Уолиса, Проверка выборки на нормальность осуществлялась при помощи критерия Колмагорова – Смирнова, статистическая обработка данных проводилась при помощи программы SPSS).

База исследования: МАОУ "Лицей №3 им. А.С. Пушкина", 3 «А» и 4 «Б» класса 50 учащихся, другие – 10 детей младшего школьного возраста, родители – 60 человек.

Практическая значимость: данные, полученные в результате проведенного эмпирического исследования, позволят установить, отличаются ли по уровню выраженности когнитивные и поведенческие компоненты эмоциональной сферы у детей младшего школьного возраста с разными психотипом, и разработать на основе этого рекомендации для родителей.

Структура выпускной квалификационной работы. Работа состоит из введения, двух глав, рекомендаций, заключения, списка литературы, приложений и включает 58 страниц.

СОДЕРЖАНИЕ

Первая глава «Теоретические подходы к изучению эмоциональной сферы у младших школьников с разным игровым психотипом» позволила провести исследование в трёх аспектах:

1. Игровая зависимость и психотипы игрового поведения.

Были выявлены следующие важные моменты:

Проблема игровой зависимости у детей крайне актуальна, научные исследователи обратили на нее особое внимание. По мнению М. В. Жуковой, младшие школьники проводят значительное количество времени за электронными устройствами, смотрят мультфильмы и играют в различные виды игр уже с детства.

Научное сообщество, в частности А. Е. Войскуновский, выделяет риск того, что первоначальное знакомство детей с компьютерными технологиями может стать привычкой, сравнимой с наркотической.

Исследование ученого Ричарда Аллана Бартла привело к разработке модели сегментации игроков по психотипам, которая является значимым инструментом для игровой индустрии и социальных сетей [7, с. 34]. Для определения основных интересов и целей игроков были предложены две шкалы: Действие-Взаимодействие и Игроки-мир, которые помогают выявить различия между игроками, предпочитающими взаимодействие, самостоятельные действия или полное погружение в игровой мир.

На основе этой модели были выделены четыре основных психотипа игроков: «Карьеристы», «Киллеры», «Исследователи» и «Социальщики». «Карьеристы» стремятся к накоплению ресурсов и объектов игры, «Киллеры» нацелены на победу над другими участниками, «Исследователи» увлечены изучением игровой реальности, а «Социальщики» акцентируют внимание на социальном взаимодействии с другими игроками.

Эти психотипы игроков являются ключевыми для разработчиков, так как они позволяют улучшить игровой опыт и создать контент, который будет соответствовать интересам многих игроков.

2. Особенности эмоциональной сферы у детей младшего школьного возраста.

Для качественного рассмотрения когнитивного компонента эмоциональной сферы, как важной характеристики личности ребенка младшего школьного возраста, возьмем подход Е.И. Изотовой.

Е.И. Изотова подробно раскрывает теоретические основы когнитивного компонента, связывая его с идентификацией эмоций [5, с. 121].

Важным аспектом формирования представлений об эмоциональных модальностях у детей младшего школьного возраста является уровень их когнитивного развития. Исследования, проведенные Е.И. Изотовой, показывают, что у данной возрастной группы происходит смещение акцента с индивидуального эмоционального опыта на общее когнитивное развитие. Кроме того, широта спектра эмоций, которые могут представлять дети, прямо зависит от уровня их когнитивного развития.

Дети с более высоким уровнем когнитивного компонента имеют более разнообразное представление об эмоциональных явлениях. Однако понимание этих эмоций определяется как их личным эмоциональным опытом, так и взаимодействием с взрослыми. Например, такие дети могут быть знакомы с широким спектром эмоций, но восприятие этих эмоций будет зависеть от личного опыта и взаимодействия с взрослыми. Личный эмоциональный опыт играет важную роль в формировании представлений о различных эмоциональных модальностях.

3. Влияние цифровизации в современном мире на психологические особенности детей.

У младших школьников во время обучения отмечается интенсивное увеличение неосознанного внимания, что связано с привлекательностью новизны, неожиданности и интереса изучаемого материала на данном этапе развития. В этот период формируются особенности развития памяти, усиливается значимость словесно-логического запоминания, а также усиливается способность контролировать и регулировать память.. Для улучшения качества воспроизводящего воображения важно обращать внимание на более точное и полное отражение реальности в создаваемых образах [6, с. 74].

Согласно теории Нейла Хоува и Уильяма Штрауса о поколениях, современные подростки, начиная с начала 2000-х годов, относятся к

поколению Z, также именуемому как "поколение большого пальца" из-за активного использования ими смартфонов.

В современном обществе школьники поколения Z имеют широкий доступ к огромному объему информации всего лишь в нескольких кликах. Проблема доступности информации и критического мышления становится все более актуальной в учебном процессе. Учащиеся, привыкшие к поверхностному пониманию информации, могут столкнуться со сложностями в концентрации и развитии мыслительных процессов, таких как анализ, синтез и оценка [2, с. 309].

Соответственно, сравнив теоретические данные относительно психологических особенностей младших школьников в целом и психологических особенностей младших школьников поколения Z, можно с точностью сказать, что дети, выросшие в цифровой среде, сильно отличаются от детей предыдущих поколений, начиная от способа концентрации внимания и заканчивая особенностями мышления. Все это подтверждает важность исследования зависимости поведения школьников в играх от их эмоционального состояния, и наоборот: влияния игр на это состояние.

Вторая глава «Эмпирическое исследование когнитивного и поведенческого компонентов эмоциональной сферы у младших школьников с разным игровым психотипом»

В исследовании участвовали учащиеся 3 и 4 классов МАОУ «Лицея № 3 имени А.С Пушкина» и другие. Общее количество респондентов составило 60 человек, из них 37 девочек и 23 мальчика в возрасте от 9 до 10 лет. Также в исследовании приняли участие 60 родителей учащихся.

В эмпирическом исследовании использовались следующие методы и методики:

Методики:

1) Опросник «Специальная осведомленность: эмоции и чувства» (Изотова Е.И.), направленный на выявление причин возникновения эмоций,

способов их выражения и регуляции и предпочитаемых сценариев эмоционального поведения.

2) Авторская анкета, направленная на выявление игровой зависимости и игрового психотипа.

3) Методика для родителей (Писарева В.Г.), модифицированная для выявления уровня игровой зависимости у детей младшего школьного возраста.

4) Модифицированная методика «Эмоции» Киселёва Л.А, Помазуева Т.Н

Этапы проведения исследования:

На первом этапе нами была определена выборка исследования, проведён опрос родителей при помощи Google Формы, были проанализированы результаты по данной выборке.

На 2 этапе проводился анализ и обсуждение результатов по выборке в разных игровых психотипах по исследованию.

На 3 этапе нами были даны рекомендации родителям по проблеме исследования.

Интерпретация результатов исследования:

На первом этапе нами был проведён опрос родителей для выявления игровой зависимости у детей младшего школьного возраста.

Анализируя данные, мы пришли к выводу, что у детей нет большого разнообразия в выборе занятий, родители приняли тот факт, что ребенка развлекает техника, то есть нет, например, потребности в чтении, конструировании. Родители прикладывают усилия для контроля времени ребёнка за играми на устройствах. Это говорит о том, что у детей есть определённый промежуток для игр в гаджеты ежедневно. Большинство родителей ответили, что ребёнок самостоятельно выключает компьютер, это значит, что родители доверяют ребёнку и у ребёнка уже есть понимание (или так думают родители), сколько времени нужно проводить за играми.

Таким образом, для детей сейчас игры значат много и родители это признают. Наравне с играми с помощью гаджетов у детей имеются другие

занятия, которые остаются значимыми для ребёнка. Желательно, чтобы в перспективе был найден разумный баланс между виртуальной и реальной средой в понимании детей и их родителей.

Далее нами были определены психотипы у каждого учащегося мы выделили 3 основных группы для дальнейшего анализа и обсуждения результатов: «Карьеристы», «Исследователи», «Социальщики».

Далее для каждого психотипа был произведён расчёт соотношения поведенческого и когнитивного компонентов («Специальная осведомлённость»).

Выявлено, что у психотипа «Карьеристы» и «Исследователи» средний уровень когнитивного компонента и поведенческого компонента.

Младшие школьники преследуют свои цели в одиночку, мало контактируя с другими игроками, поэтому их опыт в понимании эмоций других не такой большой, как у «Социальщиков» и они не понимая многие эмоции, не могут на них правильно реагировать своим поведением.

У психотипа «Социальщики» высокий уровень выраженности когнитивного и поведенческого компонентов. Мы можем объяснить это тем, что «Социальщики» в процессе общения активно взаимодействуют с другими участниками в чатах и по видеосвязи, поэтому развивают за счёт этого навыки понимания эмоций и поэтому могут правильно выстраивать своё поведение в ответ на чужие эмоциональные проявления.

Для более полного выявления особенностей трех групп мы провели исследования склонности к игровой зависимости. Для выявления различий уровня игровой зависимости среди изучаемых групп мы использовали критерий Крускала – Уоллеса.

Установлено, что существуют различия по уровню игровой зависимости между группами.

Для выявления уровня различий выраженности компонентов эмоциональной сферы по методике «Специальная осведомлённость» у разных психотипов мы использовали критерий Крускала-Уоллеса.

Нами было установлено, что у «Социальщиков» выражен когнитивный и поведенческий компонент на высоком уровне, а у «Карьеристов» и «Исследователей» - средний уровень. Это может быть связано с тем, что «Социальщики» более активны в своих коммуникативных проявлениях к другими участниками и при этом у них развиваются/совершенствуются навыки по пониманию эмоций других людей, описанию и их правильной интерпретации для себя. Возможно, они активно применяют полученные вышеописанные умения в своей жизни, и по этой же причине их действия, более соответствующие происходящим вокруг них ситуациям.

Для «Исследователей» и «Карьеристов» характерна заикленность на себе и своей цели в игре, поэтому они не так общительны как «Социальщики». Исходя из этого, они не могут понять многие эмоции, которые выражают другие люди и адекватно выстраивать своё поведение.

Далее нами были исследованы эмоции, которые испытывают представители 3 психотипов во время игры по методике «Эмоции».

Нами выявлены различия между психотипами по шкале «злость». Меньше всего ее испытывают подвержены «Социальщики», они ощущают чаще положительные эмоции, возможно благодаря игре они получают признательность и внимание от других игроков, которое их радует.

Психотипы схожи по значениям по таким шкалам как: «Радость», «Интерес», «Страх». Это связано с тем, что игра радует, она для них интересна и они не чувствуют во время её прохождения страха. Скорее всего, потому что есть соответствие их возрасту и игровому запросу.

Для того чтобы понять, отличается ли уровень испытывания эмоций «радость», «интерес», «страх», «злость» во время игрового процесса у детей младшего школьного возраста разных психотипов, мы использовали критерий Крускала - Уоллеса.

Таким образом, нами было подтверждено, что все три психотипа имеют различия по шкале «злость». По остальным шкалам, значимых различий не

было выявлено. Это значит, что дети с данными психотипами примерно в одинаковой степени испытывают эти эмоции.

По результатам исследования было установлено:

- 1) «Карьеристы» и «Исследователи» зависимы от игр, они часто испытывают «злость» в процессе, имеют средний уровень когнитивного и поведенческого компонентов.
- 2) У психотипа «Социальщики» - средний уровень зависимости от игр, на высоком уровне выражены когнитивный и поведенческий компонент, они меньше по сравнению с остальными группами, испытывают «гнев», когда играют в игры на гаджетах.
- 3) Родители детей мало обращают внимание на игровые предпочтения детей, но следят за временными рамками проведения младших школьников в виртуальном пространстве и прививают детям мысль о том, что игры не самое важное и у детей есть другие увлечения, которые для них интересны и важны.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе теоретического исследования мы можем сделать вывод о том, что развитие эмоциональной сферы играет важную роль в становлении личности младших школьников. Эмоциональное развитие ребенка происходит постепенно в общении с окружающими людьми и в процессе различных видов деятельности - игры, учения, труда. Расширение эмоционального опыта ребенка, его глубина и модальность в значительной степени определяют направленность развивающейся личности. Эмоциональную жизнь младшего школьника формируют взаимоотношения с учителем, процесс учения, отношения в семье с родителями, коллектив класса - отношения с одноклассниками и положение в коллективе. Важным компонентом эмоциональной сферы является когнитивная составляющая, а также поведенческий компонент. Поведенческий компонент представляет собой процесс, где каждой эмоции соответствует свой мимический и

пантомимический паттерна. Когнитивный компонент включает в себя понимание содержания эмоций, причины эмоциональных переживаний, умения правильно описать их. Развитие эмоциональной сферы младших школьников также имеет значение, когда дети играют в игры в гаджетах.

Сейчас в современном мире имеется множество цифровых игр, где каждый может выбрать подходящий ему вариант в зависимости от своего психотипа. В выявленных нами группах мы выявили различия по развитию когнитивного и поведенческого компонента у групп с разными игровыми психотипами. «Карьеристы», «Исследователи», «Социальщики». Также нами было выявлено, что представители трёх психотипов в разной степени испытывают такую эмоцию как «злость» во время игр в гаджетах.

В ходе исследования, проведённый нами опрос среди родителей учащихся показал, что не все респонденты обращают внимание, сколько времени их дети проводят за играми в телефоне / компьютере. Есть учащиеся, которые расположены к игровой зависимости. Мы выявили, что не все родители следят за тем, в какие игры играют их дети, но большинство контролируют их времяпровождение в гаджетах. Тем не менее, у двух исследуемых групп из трёх, а именно «Карьеристов» и «Исследователей» выявлен высокий уровень игровой зависимости, поэтому нами были разработаны соответствующие рекомендации по проблеме. Таким образом, мы можем сказать, что наша гипотеза о том, что, у детей с разными игровыми психотипами возможны различия по уровню выраженности в эмоциональной сфере когнитивного и поведенческого компонентов, подтвердилась, так как нами были выявлены различия по данным компонентам в разных игровых психотипах.