

## Игровая компьютерная деятельность как средство формирования самооценки младших школьников

Т.П. Илюкович

*Национальный институт образования, соискатель  
Научный руководитель: Е.И. Комкова, к.психол.н., доцент*

Изучением самооценки как одного из важнейших структурных компонентов личности занимались как отечественные психологи (Б.Г. Ананьев, Л.С. Выготский, Я.Л. Коломинский, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн и др.), так и зарубежные (Р. Бернс, У. Джемс, К. Роджерс, Дж. Сантрок, Э. Эриксон и др.). Так, Я.Л. Коломинский считал, что «наиболее благоприятными для формирования динамической самооценки у старших детей являются такие виды деятельности, которые связаны с четкой установкой на результат и где этот результат выступает в форме, доступной самостоятельной оценке ребенка... в этом случае дети руководствуются мотивом повышения самооценки» [1, с. 252]. Джон Сантрок отмечал, что «в среднем и позднем детстве самооценка становится более реалистичной» [2, с. 326].

Практически все психологи сходятся в том, что на развитие самооценки младшего школьника влияют положительная либо негативная оценка результатов деятельности или поведения значимыми взрослыми. Однако в информационном обществе оценивающую функцию все чаще берут на себя ИКТ и компьютерные игры, за которыми дети проводят все больше времени. Игровая компьютерная деятельность активно способствует развитию мотивации повышения самооценки детей с помощью доступных виртуальных достижений. Компьютеры, смартфоны и планшеты становятся для наших детей «значимыми взрослыми».

В последние годы изучением самооценки младших школьников занимаются М.Н. Айдаева, Л.А. Дубровина, Н.Н. Парцхаладзе и другие. Однако до сих пор вопросу влияния игровой компьютерной деятельности на формирование самооценки младших школьников и ее компонентов не было уделено должного внимания.

Целью нашего исследования являлось изучение уровня самооценки и притязаний младших школьников, играющих в компьютерные игры. В исследовании приняли участие 72 младших школьника в возрасте 6–7 лет СШ № 157 г. Минска. По предварительному анкетированию родителей мы выяснили, что эти учащиеся ежедневно занимаются игровой компьютерной деятельностью, однако уделяют ей различное количество времени. Так, в ходе анкетирования мы выяснили, что 58 % учащихся играют ежедневно менее 1 часа, 28 % учащихся играют ежедневно от 1 до 2 часов, 14 % учащихся проводят каждый день за играми более 2 часов. Чтобы определить уровень самооценки и притязаний у этих детей, мы применили методику «Лесенка» (С.Г. Якобсон, В.Г. Щур). В результате тестирования мы определили, что из 72 учащихся, ежедневно играющих в компьютерные игры, 50 % имеют завышенную самооценку и 65 % – завышенный уровень притязаний, 39 % учащихся – заниженный уровень самооценки и 18 % – притязаний. Также мы выяснили, что 70 % учащихся, играющих от 1 до 2 часов в день, имеют завышенный уровень самооценки и притязаний, а 50 % учащихся, играющих более 2 часов в день, – заниженный.

Таким образом, результаты нашего исследования позволяют предположить, что ежедневные компьютерные игры продолжительностью более 1 часа могут способствовать формированию неадекватного (завышенного либо заниженного) уровня самооценки и притязаний младших школьников.

### Литература

1. Коломинский, Я.Л. Психическое развитие детей в норме и патологии: психологическая диагностика, профилактика и коррекция / Я.Л. Коломинский, Е.А. Панько, С.А. Игумнов. – СПб. : Питер, 2004. – 480 с.
2. Santrock, John W. Child Development: An Introduction / J.W. Santrock // University of Texas at Dallas, 2011. – 649 p.