

Взаимосвязь между частотой использования электронных гаджетов, включенностью в игровое взаимодействие и креативностью у дошкольников

Красило Т.А.

*Московский государственный психолого-педагогический университет
(ФГБОУ ВО МГППУ),*

г. Москва, Российская Федерация

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4801-1791>, e-mail: t-krassilo@rambler.ru

Цель исследования. *Изучение взаимосвязи между частотой использования электронных гаджетов, уровнем включенности во взаимодействие в игре и креативностью у дошкольников, а также выявление гендерной специфики в выраженности изучаемых феноменов.*

Контекст и актуальность исследования. *В связи с активным включением в жизнь современного человека технических средств и цифровых технологий существенно изменились социокультурная ситуация развития ребенка и процесс его социализации. Это, безусловно, приводит к изменениям в психическом и личностном развитии детей, поэтому очень важным является изучение психологических особенностей современно-го ребенка и их связи с новыми характеристиками ситуации развития.*

Дизайн исследования. *В работе изучались уровень креативности дошкольников, частота использования ими электронных гаджетов и уровень их включенности в игровое взаимодействие. Наличие взаимосвязи между данными параметрами устанавливалось через подсчет коэффициента корреляции Пирсона.*

Выборка. *48 детей в возрасте 6–7 лет: 24 мальчика и 24 девочки, а также их родители (48 человек).*

Методы. *Методика «Карта наблюдения за свободной ролевой игрой» – модификация методики «Нормативные карты развития» (авторы: Н.А. Короткова и П.Г. Нежнов); авторская анкета для родителей «Взаимодействие детей с электронными гаджетами»; тест креативности Э.П. Торренса.*

Результаты. *Установлена обратная взаимосвязь между частотой использования электронных гаджетов и уровнем включенности в игровое взаимодействие у дошкольников. Выявлена прямая взаимосвязь между уровнем креативности ребенка и его уровнем включенности во взаимодействие в игре. Описана гендерная специфика в выраженности изучаемых феноменов.*

Выводы. *Между частотой использования гаджетов, включенностью во взаимодействие в игре и креативностью у дошкольников имеется взаимосвязь. Существует гендерная специфика в проявлении изучаемых феноменов.*

Ключевые слова: *цифровая социализация, современная социокультурная ситуация развития, общество, технические средства, электронные гаджеты, сюжетно-ролевая игра, креативность.*

Финансирование: Работа выполнена при финансовой поддержке Московского психолого-педагогического университета (проект «Специфика развития умственных способностей детей в эпоху цифровой социализации»).

Для цитаты: Красило Т.А. Взаимосвязь между частотой использования электронных гаджетов, включенностью в игровое взаимодействие и креативностью у дошкольников // Социальная психология и общество. 2020. Т. 11. № 1. С. 144–158. DOI:https://doi.org/10.17759/sps.2020110109

The relationship between the frequency of use of electronic gadgets, inclusion in game interaction and creativity among preschoolers

Tatyana A. Krasilo

Moscow State University of Psychology & Education,

Moscow, Russia,

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4801-1791>, e-mail: t-krassilo@rambler.ru

Objectives. *The study of the relationship between the frequency of use of electronic gadgets, the level of involvement in the interaction in the game and creativity among preschoolers, as well as the identification of gender specificity in the severity of the studied phenomena.*

Background. *In connection with the active inclusion in the life of a modern person of technical means and digital technologies, the sociocultural situation of the development of the child and the process of his socialization have substantially changed. This, of course, leads to changes in the mental and personal development of children, therefore, it is very important to study the psychological characteristics of the modern child and their relationship with new characteristics of the situation of the development.*

Study design. *The study examined the level of creativity of preschoolers, the frequency of their use of electronic gadgets and the level of their involvement in game interaction. The presence of a relationship between these parameters was established by calculating the Pearson correlation coefficient.*

Participants. *48 children aged 6–7 years: 24 boys and 24 girls, as well as their parents (48 people).*

Measurements. *The method “Map for observing a spontaneous role-playing game” — a modification of the method “Normative development maps” (authors: Korotkova N.A. and Nezhnov P.G.); author’s questionnaire for parents “Interaction of children with electronic gadgets”; the Torrance Creativity Test.*

Results. *An inverse relationship has been established between the frequency of use of electronic gadgets and the level of involvement in game interaction among preschoolers. A direct relationship between the level of creativity of the child and his level of involvement in the interaction in the game is revealed. The gender specificity in the severity of the studied phenomena is described.*

Conclusions. *There is a correlation between the frequency of use of gadgets, inclusion in interaction in the game, and creativity among preschoolers. There is a gender specificity in the manifestation of the studied phenomena.*

Keywords: *digital socialization, modern socio-cultural situation of development, society, technical means, electronic gadgets, role-playing game, creativity.*

Funding: This work was financially supported by the Moscow University of Psychology and Education (project “Specificity of the Development of the Mental Capabilities of Children in the Age of Digital Socialization”).

For citation: Krasilov T.A. The relationship between the frequency of use of electronic gadgets, inclusion in game interaction and creativity among preschoolers. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social Psychology and Society*, 2020. Vol. 11, no. 1, pp. 144–158. DOI:<https://doi.org/10.17759/sps.2020110109> (In Russ.).

В современном обществе наблюдаются большие перемены, которые охватывают взаимодействие людей практически во всех сферах их жизнедеятельности — в трудовой сфере, в семье, в системе дружеского общения, в системе обучения и т.п. Одними из наиболее значимых факторов, определяющих такие интенсивные изменения, являются высокий уровень развития современных технологий и широкое включение их в жизнь людей.

Результатам технического прогресса находят применение в самых разнообразных аспектах повседневной жизни человека, и, безусловно, они сказываются на преобразовании детско-родительских отношений и системы воспитания ребенка [8; 11; 17]. Уже с самых первых дней жизни дети вводятся родителями в мир, наполненный различными приборами и изобретениями, которые кардинально изменяют всю существовавшую еще до недавнего времени ситуацию развития ребенка. Технические средства настолько глубоко вошли в жизнь детей, что взаимодействие с ними начинает затмевать социальные контакты и заменять ведущие виды деятельности [8].

Предметная деятельность и игра уступают место новым занятиям, всецело увлекающим ребенка и полноправно овладевающим его вниманием. Первое по популярности место делят интернет и телевидение, которые становятся новыми важными факторами в процессе социализации ребенка [8; 11]. Эти информационные потоки предоставляют ребенку

возможность овладевать знаниями, информацией, социальными и культурными средствами в совершенно новом виде, новым своеобразным путем — без участия взрослого. Такой новый путь освоения социального опыта через взаимодействие с цифровыми технологиями получил название «цифровая социализация» [11].

Таким образом, процесс развития современного ребенка обретает новый специфический вид, имеющий ряд отличий от картины, характерной для прошлых поколений. Дети массово и со все более раннего возраста начинают овладевать техническими средствами, проводя огромное количество времени перед экраном телевизора, компьютера или электронного гаджета. Среди наиболее важных особенностей цифровой социализации можно выделить «наличие цифрового разрыва между поколениями детей и родителей, снижение универсальности фигуры взрослого и его роли в детско-родительских отношениях» [11, с.74]. Родители и учителя зачастую не успевают за детьми в процессе освоения цифровых технологий и демонстрируют недостаточную компетентность, чтобы выступать в качестве экспертов по их использованию [6; 11; 12; 13]. «...Взрослые перестают быть единственным и неоспоримым источником знаний..., опыт родителей теряет для детей ту ценность, которую имел ранее...» [16, с. 8]. Цифровая социализация получила настолько широкое распространение в современной жизни, что нередко не просто дополняет тра-

диционный процесс социализации или составляет ему конкуренцию, но и выходит на первый план, перекрывая возможности традиционной модели освоения культурного опыта [1; 11; 17]. Поэтому возникают вопросы о последствиях для развития ребенка и в конечном счете для развития всего общества, которые могут принести данные преобразования.

Опасения и беспокойство вызывают такие черты современной социализации, как неконтролируемый характер того пласта информации, который ребенок получает самостоятельно. Если раньше взрослый мог выбирать и дозировать информацию, предоставляемую ребенку, то теперь этот процесс становится во многом недоступным для вмешательства взрослого. Ребенок, еще не имеющий внутренних критериев оценки поступающей информации, обладает возможностью ее самостоятельного выбора, а иногда получает ее случайно и стихийно [11; 13]. Поэтому крайне важно изучать, какие последствия может иметь такая информационная свобода. Сам способ ее получения, когда взрослый утрачивает возможность организовать постепенную передачу ответственности за постановку целей, контроль действия и его оценку самому ребенку, также ставит новые задачи по изучению последствий такого процесса.

Еще одной важной характеристикой современной жизни детей в условиях плотного взаимодействия с техническими средствами является изменение в области самих средств общения. При взаимодействии с разного рода гаджетами нет ни необходимости, ни возможности обеспечения полноценного вербального общения. Еще не разговаривающий ребенок входит в эти современные системы взаимодействия и продолжает в них активно участвовать, не испытывая потреб-

ности в освоении вербальной речи, что, безусловно, оказывает влияние на весь ход его развития [8].

Также важным аспектом, характеризующим особенности современной ситуации развития с активным использованием технических средств, является недостаточность эмоционального компонента. В отличие от «живого» общения с людьми, занятия с гаджетами не могут содержать в себе эмоции [8]. Интернет и телевидение имеют возможность продемонстрировать образцы эмоционального реагирования, но они не могут предоставить ребенку теплоту человеческих эмоций, необходимую для формирования доверия к миру и чувства защищенности. Таким образом, и эта особенность будет иметь значимые последствия не только в области личностного развития ребенка, его самосознания, но и всех других сфер психики, включая когнитивные процессы и особенности поведения.

На сегодняшний день имеется достаточно большое количество исследований, посвященных изучению новой ситуации развития и тех изменений в психическом развитии ребенка, которые были вызваны новыми тенденциями [6; 8; 11; 17]. Результаты этих исследований свидетельствуют о следующих особенностях современных дошкольников: снижение уровня развития сюжетно-ролевой игры [9; 10], снижение уровня развития речи и уровня когнитивного развития в отдельных областях, дефицит самостоятельности и активности, снижение уровня любознательности и воображения, неразвитость тонкой моторики руки, низкий уровень социальной компетентности, экранная зависимость, неразвитость эмоциональной сферы и др. [8; 17].

То есть многие аспекты развития современных детей вызывают беспокойство,

но отставание по ряду областей от сверстников прошлых лет, наличие тенденций к недоразвитию ряда умений еще не дают возможности однозначно оценить влияние цифровой социализации (и современной социокультурной ситуации в целом) на будущие поколения. Ведь путь от первобытного до современного человека также включал в себя расширение границ детства и удлинение отдельных его подпериодов. Сдвиг в формировании некоторых функций на более поздние сроки, отмирание и потеря некоторых умений, важных для условий прежних времен, но теряющих смысл в современных обстоятельствах, — все это является нормальной и закономерной чертой прогрессивного хода развития человеческого общества.

Поэтому выявленная современная динамика развития ребенка не может получить однозначную оценку без понимания специфики новой реальности и диктуемых ею потребностей социума. Возможно, неразвитость некоторых психических функций у современных детей не несет в себе опасности для общества в целом, поскольку компенсируется формированием новых, более востребованных в современных обстоятельствах жизни. Но в любые времена для функционирования и развития общества необходимым условием являлось формирование личности, обладающей творческим потенциалом, без чего при любых условиях невозможно движение к прогрессу. Поэтому уровень развития творческих способностей, как никакой другой показатель, является наиболее подходящим для оценки преобразований, происходящих в современной ситуации развития детей.

В отечественной психологии, в отличие от работ зарубежных авторов, основополагающей является позиция, признающая социальную природу творческих

способностей [3; 4]. Их формирование тесно связано с развитием других сфер человеческой психики — мотивационной, эмоциональной, когнитивной сфер — и обуславливается специфической формой освоения культурного опыта и знаний, одновременно обеспечивающей все необходимые условия для развития творческого потенциала, но не создающей при этом барьеров творчества [4]. По мнению большинства отечественных исследователей, существенный вклад в развитие творческих способностей ребенка вносит игровая деятельность (в частности, посредством формирования в ней такого важного процесса, как воображение) [3; 18]. Поэтому установленные данные о снижении уровня развития игры у современных детей наряду с наблюдаемыми тенденциями снижения уровня развития указанных выше сфер [8; 17] дают основание предполагать, что будут наблюдаться аналогичные тенденции в области творческой деятельности ребенка и способностей к ней.

Однако сегодня разработчики разнообразных гаджетов, различных приложений и компьютерных игр утверждают, что их продукты способны увеличивать уровень творческих способностей ребенка.

Поэтому для решения практических задач в области воспитания детей и организации развивающей среды является важным решение вопроса о влиянии на уровень творческих способностей ребенка двух конкурирующих видов социализации — традиционной и цифровой. Это определяет актуальность исследования эффективности формирования креативности в условиях разных видов деятельности ребенка — взаимодействия с гаджетами и взаимодействия со сверстниками в игровой ситуации.

Отметим еще один момент, характеризующий актуальное состояние инте-

ресующей нас проблемы в психологии. В современном обществе, помимо активного включения новых технических средств в повседневную деятельность ребенка и его родителей, можно выделить и ряд иных перемен, обусловленных, в свою очередь, политической и социально-экономической ситуациями в стране и в мире, которые влияют на современную социокультурную ситуацию развития ребенка. Среди таких перемен можно назвать: изменение системы ценностей, изменение представлений о семье, изменение ее структуры и основных характеристик, перестройка взаимодействия между людьми, изменение отношения к детству, снижение готовности к родительству и компетентности в вопросах семейной жизни и др. [2; 7; 14; 16; 17]. Однако основной массив данных о наметившейся динамике сдвигов в развитии ребенка представляет собой фиксирование новых черт современных детей без выявления связей с отдельными аспектами новой ситуации развития. В большинстве имеющихся исследований не дифференцируется влияние собственно цифровой социализации от всего имеющегося множества преобразований современного общества. Поэтому на данный момент имеется нехватка эмпирических данных, выявляющих влияние на психические и личностные особенности детей именно использования технических средств в сравнении с традиционными путями развития, такими как общение и игровая деятельность, что обосновывает актуальность нашего исследования.

Программа эмпирического исследования¹

Целью нашего исследования являлось изучение взаимосвязи между частотой использования электронных гаджетов, уровнем включенности во взаимодействие со сверстниками в сюжетно-ролевой игре и креативностью у дошкольников, а также выявление гендерной специфики в выраженности изучаемых феноменов.

В исследовании изучались не уровни развития игровой деятельности, а активность включения ребенка в эту деятельность, интенсивность взаимодействия в игровой ситуации.

В качестве основной гипотезы мы выдвинули предположение о наличии взаимосвязи между частотой использования электронных гаджетов, уровнем включенности во взаимодействие со сверстниками в сюжетно-ролевой игре и уровнем развития креативности у детей дошкольного возраста, а также наличии гендерной специфики в проявлении изучаемых феноменов. Данная гипотеза была конкретизирована в частных гипотезах:

1) Уровень включенности во взаимодействие в игре имеет обратную взаимосвязь с частотой использования электронных гаджетов.

2) Уровень креативности имеет прямую взаимосвязь с уровнем включенности во взаимодействие в игре и обратно пропорционален частоте использования электронных гаджетов.

3) Существует гендерная специфика в выраженности показателей частоты использования электронных гаджетов,

¹ В статье использованы материалы магистерской диссертации В.И. Цайтлер, выполненной на тему «Особенности развития креативности и произвольности дошкольников с разным уровнем включенности в общение со сверстниками в игре» под руководством Т.А. Красилю в 2016 г.

включенности во взаимодействие со сверстниками в сюжетно-ролевой игре и креативности у детей дошкольного возраста.

В исследовании приняли участие воспитанники Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения города Москвы «Лицей № 1158» (Дошкольное отделение № 686-1 и Дошкольное отделение № 1281).

Выборка состояла из 48 детей старшего дошкольного возраста (6–7 лет), посещающих подготовительные группы детских садов: 24 мальчика и 24 девочки, а также из 48 родителей, участвовавших в опросе.

Для определения частоты использования электронных гаджетов был проведен опрос родителей с помощью анкеты «Взаимодействие детей с электронными гаджетами». Этот опрос был направлен на получение информации о частоте использования детьми электронных гаджетов (смартфонов, планшетов, портативных приставок и др.) и степени увлеченности ими, выражающейся в предпочтении детей взаимодействия с гаджетами другим видам деятельности.

Степень включенности во взаимодействие со сверстниками в процессе сюжетно-ролевой игры изучалась при помощи методики «Карта наблюдения за свободной сюжетно-ролевой игрой», которая была составлена на базе методики «Нормативные карты развития» Н.А. Коротковой и П.Г. Нежнова [5]. Посредством данной методики выявлялись признаки коммуникативной инициативы, проявляемой в игровой ситуации. В качестве таких признаков выступали: возможность предложения ребенком исходного замысла-цели в развернутой словесной форме; инициирование и организация действий 2–3 сверстников; умение договориться о распределении действий; использование правил игры (придумывание, регуляция, отстаивание и др.);

отсутствие ущемления интересов и желаний других детей; самостоятельный поиск выхода из конфликтной ситуации; возможность встроиться в совместную деятельность других детей; легкость поддержания диалога в конкретной деятельности и т.п.

Исследование уровня креативности осуществлялось посредством проведения теста креативности Э.П. Торренса: краткий вариант – фигурная форма (субтест «Незаконченные фигуры») [15].

Для изучения наличия корреляционных связей использовался коэффициент корреляции Пирсона.

Результаты исследования

По результатам опроса родителей, проведенного с использованием анкеты «Взаимодействие детей с электронными гаджетами», были выделены три группы детей – с высокой, средней и низкой частотой использования электронных гаджетов.

Установленное соотношение в частоте использования детьми гаджетов можно увидеть на рисунке 1.

Полученные результаты демонстрируют достаточно высокую ориентированность на использование электронных гаджетов среди современных дошкольников. Дети, не имеющие выраженной увлеченности гаджетами, занимают менее ¼ выборки, остальные (77%) имеют среднюю и высокую частоту использования. Эти данные подтверждают отмечаемую многими исследователями тенденцию масштабного перехода детей от традиционной социализации к цифровой.

Если рассматривать полученные результаты более детально и обратиться к анализу гендерных различий по показателю частоты использования гаджетов, то можно выявить следующие особенности в подгруппах

мальчиков и девочек (специфика каждой из подгрупп представлена на рисунке 2).

Различия в процентном выражении количества респондентов, имеющих среднюю частоту использования электронных гаджетов, между подгруппами мальчиков и девочек отсутствуют. Однако между вы-

раженностью высокого и низкого уровней (по изучаемому показателю) в группах, выделенных по гендерному признаку, имеются яркие отличия. Если более половины респондентов-мальчиков имеют высокий уровень взаимодействия с гаджетами, то среди девочек к этой категории

Частота использования электронных гаджетов

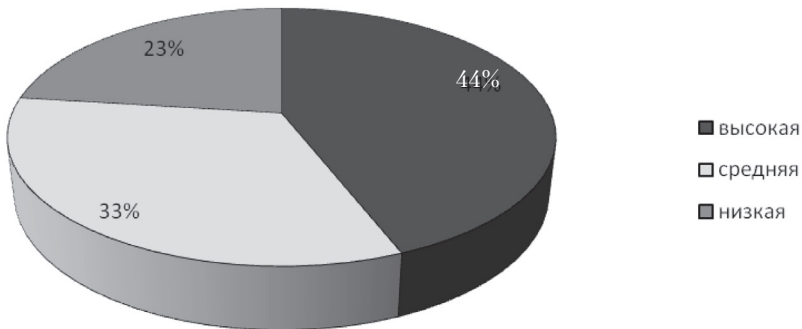


Рис. 1. Распределение выборки детей по частоте использования ими электронных гаджетов

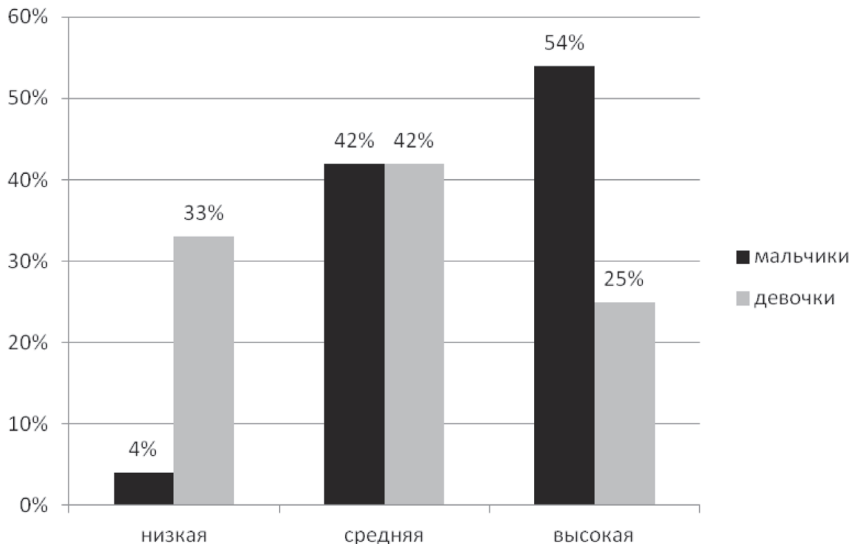


Рис. 2. Соотношение результатов в подгруппах мальчиков и девочек по показателю частоты использования электронных гаджетов

относится только четверть. И также существенные отличия по гендерному признаку можно видеть в категории с низкой частотой использования электронных гаджетов, к которой относится треть подгруппы девочек против всего лишь одного ребенка из подгруппы мальчиков.

Внутри каждой подгруппы было вычислено среднее значение параметра ориентированности на использование электронных гаджетов. В группе девочек среднее значение равно 9,5, а у мальчиков 14. Таким образом, можно говорить о том, что мальчики, по сравнению с девочками, демонстрируют тенденцию к более высокой увлеченности гаджетами.

По параметру включенности в игровое взаимодействие были получены следующие результаты.

Около 21% детей продемонстрировали высокий уровень включенности во взаимодействие в игровой ситуации. В процессе игры поведение этой группы детей отличалось высокой активностью и уровнем участия в разработке сюжетов игры, самостоятельностью, бесконфликтностью и слаженностью взаимодействия. Они показывали владение навыками сотрудничества, инициирования других детей на соблюдение правил игры и на новые виды игровой деятельности.

54% испытуемых продемонстрировали средний уровень включенности в игровое взаимодействие. В игровом процессе такие дети были достаточно пассивны и в основном выполняли заданные им кем-то роли. Специфика поведения этих детей характеризовалась нерегулярностью использования таких важных умений, как: способность вступать в диалог по собственной инициативе, навыки выходить из конфликтной ситуации без помощи взрослого, умение развернуто и доходчиво объяснить задуманное действие в игре.

25% детей из всей выборки оказались в группе с низким уровнем включенности во взаимодействие в игре. Эти дети отличались недостаточной развитостью коммуникативных навыков, у них зачастую отсутствовал интерес к игровому процессу.

При рассмотрении данных результатов с учетом гендерного фактора можно также обнаружить некоторые специфические особенности в распределении изучаемого параметра у мальчиков и девочек, отраженные на рисунке 3.

В ходе наблюдения за игрой было отмечено, что девочки более охотно вступали в игровое взаимодействие, чаще находили самостоятельные пути выхода из конфликтных ситуаций. Девочки продемонстрировали себя лучшими организаторами игрового процесса, они более четко и структурированно разрабатывали сюжет и правила игры, следили за их выполнением. В то же время большей части мальчиков было сложно длительное время взаимодействовать в рамках установленных правил, поэтому с определенного момента они начинали спонтанно изменять и перестраивать их. При возникновении конфликтных моментов ребята либо выступали агрессорами и пытались настоять на своем, либо полностью устранялись от самостоятельного решения проблемы.

Как видно на рисунке 4, в подгруппе девочек доля респондентов, имеющих высокий показатель включенности во взаимодействие со сверстниками, более чем в два раза превосходит долю из подгруппы мальчиков по соответствующему параметру. А в представленности низкого уровня включенности во взаимодействие, наоборот, доля мальчиков более чем в три раза превосходит соответствующую долю респондентов из подгруппы девочек. Таким образом, можно сделать вывод

о более высоком уровне включенности во взаимодействие со сверстниками в игре у девочек, по сравнению с мальчиками.

Результаты, полученные в ходе проведения методики Э.П. Торренса, выявили следующее распределение общей

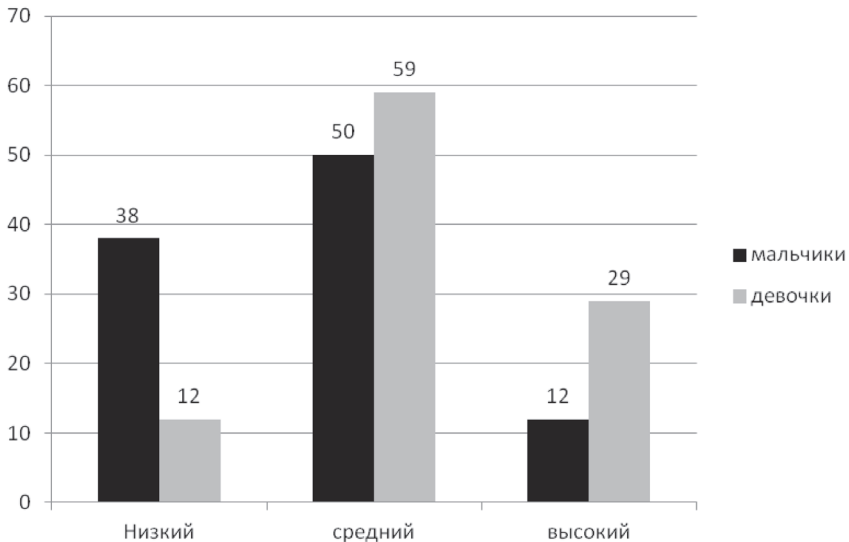


Рис. 3. Соотношение результатов в подгруппах мальчиков и девочек по уровню включенности во взаимодействие со сверстниками в игре

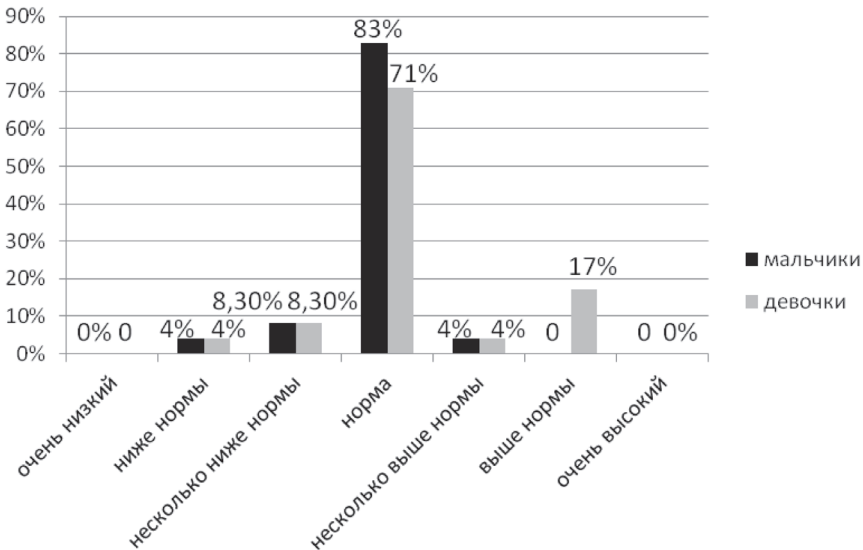


Рис. 4. Соотношение результатов в подгруппах мальчиков и девочек по уровню креативности

выборки детей по уровню сформированности образной креативности:

- Очень низкий уровень – 0%;
- Ниже нормы – 2%;
- Несколько ниже нормы – 8,3%;
- Норма – 77%;
- Несколько выше нормы – 4%;
- Выше нормы – 8,3%.

У большей части детей уровень креативности находится в пределах возрастной нормы.

Анализ результатов с учетом гендерного признака опять выявил некоторые отличия в подгруппах мальчиков и девочек. Эти отличия касаются двух уровней показателя креативности. Как видно на рисунке 4, 83% мальчиков имеют показатель «норма», в то время как у девочек к этому уровню креативности относятся 71% данной подгруппы. Но самые большие отличия касаются показателя креативности «выше нормы»: этот уровень представлен только в группе девочек (17% выборки девочек), в то время как аналогичных показателей в подгруппе мальчиков не наблюдается совсем (0% подгруппы). Полученные результаты позволяют сделать вывод о том, что в подгруппе девочек наблюдается тенденция к демонстрации более высокого уровня образной креативности, по сравнению с результатами мальчиков в целом по их подгруппе.

Для изучения взаимосвязи между частотой использования электронных гаджетов и уровнем включенности во взаимодействие со сверстниками в процессе сюжетно-ролевой игры был использован коэффициент корреляции Пирсона. Подсчет данного коэффициента показал наличие значимой обратной взаимосвязи между исследуемыми показателями: $R=-0,76$ при $p<0,05$.

Между показателями креативности и частотой использования электронных гад-

жетов, между уровнем креативности и степенью включенности во взаимодействие в процессе игры также была подсчитана корреляция. Коэффициент корреляции Пирсона показал наличие значимой прямой взаимосвязи между уровнем включенности во взаимодействие ребенка в процессе сюжетно-ролевой игры и его уровнем креативности: $R=0,68$, при вероятности $p<0,05$. Между частотой использования электронных гаджетов и уровнем креативности значимой корреляционной связи выявлено не было.

Обсуждение результатов исследования

Установленное наличие значимой обратной взаимосвязи между частотой использования электронных гаджетов и уровнем включенности во взаимодействие со сверстниками в процессе сюжетно-ролевой игры является подтверждением первой частной гипотезы исследования. Это говорит о том, что дети, в большей степени увлекающиеся использованием электронных гаджетов, менее включены в процесс взаимодействия со сверстниками в сюжетно-ролевой игре.

Между уровнем креативности и степенью включенности во взаимодействие в процессе игры была получена прямая взаимосвязь, которая также является значимой. То есть при более высоком уровне включенности в общение с другими детьми в игровой ситуации наблюдается более высокий уровень способностей к творчеству, что соответствует второй частной гипотезе.

Между частотой использования электронных гаджетов и уровнем креативности значимой корреляционной связи получено не было, что входит в противо-

речие с предположением об обратной взаимосвязи между данными параметрами, которое было заявлено во второй частной гипотезе исследования. Таким образом, можно говорить лишь о частичном подтверждении второй гипотезы (в части наличия взаимосвязи между включенностью ребенка в игровое взаимодействие и его уровнем креативности).

Отсутствие взаимосвязи (как отрицательной, так и положительной) между частотой использования электронных гаджетов и креативностью говорит о том, что мнение о негативном влиянии взаимодействия с гаджетами на развитие креативности является неподтвержденным. При этом полученные результаты свидетельствуют и об отсутствии какого-либо положительного вклада использования гаджетов в процесс развития творческих способностей. Однако рассмотрение всей совокупности полученных данных позволяет предполагать возможность опосредованного влияния чрезмерной увлеченности использованием гаджетов на креативность — через сокращение активности в игровой ситуации. Но остается также возможным вариант интерпретации, при котором сформированные творческие способности можно рассматривать как повышающие включенность ребенка во взаимодействие в игре, но никак не связанные с активностью использования им гаджетов. Поэтому для уточнения вопросов о возможных причинно-следственных связях между рассматриваемыми явлениями требуется проведение дополнительных исследований.

Полученные результаты позволяют говорить о том, что в подгруппе девочек, по сравнению с подгруппой мальчиков, наблюдается большая степень включенности во взаимодействие со сверстниками в процессе игры, более низкая частота

использования электронных гаджетов и более высокий уровень креативности. Выявленные гендерные особенности в проявлении трех измеряемых параметров являются подтверждением третьей частной гипотезы.

Отмеченная специфика в результатах двух подгрупп, выделенных по гендерному признаку, может иметь следующее объяснение. Различия в воспитании мальчиков и девочек базируются на имеющихся представлениях о социальных ролях мужчин и женщин. Поэтому можно предположить, что родители и общество в целом более активно включают мальчиков во взаимодействие с электронными гаджетами как предметами техническими и достаточно полно соответствующими социальной мужской роли, в то время как от девочек ожидают более эмоционально насыщенных (рисование, игра и т.п.) и связанных с общением видов деятельности. Таким образом, можно говорить о том, что переход к цифровой социализации в большей мере наблюдается именно у мальчиков, а девочки в большей степени, по сравнению с ними, сохраняют элементы традиционной социализации.

Выводы

1. Первая частная гипотеза о наличии обратной взаимосвязи между уровнем включенности ребенка в игровое взаимодействие с частотой использования им электронных гаджетов подтвердилась.

2. Частично была подтверждена вторая частная гипотеза: получена прямая взаимосвязь уровня креативности ребенка с его уровнем включенности во взаимодействие в игре. Предположение о наличии взаимосвязи между уровнем

креативности и частотой использования электронных гаджетов не нашло эмпирического подтверждения.

3. Выявлена гендерная специфика в проявлении изучаемых нами параметров: в подгруппе девочек, по сравнению с подгруппой мальчиков, наблюдаются более высокие показатели креативности и включенности в игровое взаимодействие и более низкая частота использования электронных гаджетов, что свидетельствует о верности третьей частной гипотезы.

4. На основании подтверждения частных гипотез можно говорить, что в целом основная гипотеза исследования верна — между частотой использования электронных гаджетов, уровнем включенности во взаимодействие со сверстниками в сюжетно-ролевой игре и уровнем развития креативности у детей дошкольного возраста существует взаимосвязь, а также присутствует гендерная специфика в проявлении данных параметров.

Литература

1. Денисенкова Н.С., Красило Т.А. Развитие дошкольников в эпоху цифровой социализации // Современное дошкольное образование. 2019. № 6. С. 22–29.
2. Захарова Е.И. Условия становления негативного отношения современных женщин к материнской роли // Культурно-историческая психология. 2015. Том 11. № 1. С. 44–49. doi:10.17759/chp.2015110106
3. Красило Т.А. К проблеме критериев творческой деятельности // Актуальные проблемы психологического знания. 2010. № 3. С. 3–13.
4. Красило Т.А. Социально-психологические аспекты развития творческих способностей человека в процессе образования [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2013. Том 5. № 2. С. 265–276. URL: https://psyjournals.ru/psyedu_ru/2013/n2/61380.shtml (дата обращения: 08.05.2019).
5. Нормативные карты развития, разработанные Н.А. Коротковой и П.Г. Нежновым [Электронный ресурс]. URL: <https://docplayer.ru/60951067-Normativnye-karty-razvitiya-razrabotannye-n-a-korotkovoy-i-p-g-nezhnovym.html> (дата обращения: 04.02.2020).
6. Поливанова К.Н. Детство в меняющемся мире [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2016. Том 5. № 2. С. 5–10. doi:10.17759/jmfp.2016050201
7. Поливанова К.Н. Современное родительство как предмет исследования [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2015. Том 7. № 3. С. 1–11. doi:10.17759/psyedu.2015070301
8. Смирнова Е.О. Современная детская субкультура // Консультативная психология и психотерапия. 2015. Том 23. № 4. С. 25–35. doi:10.17759/cpp.2015230403
9. Смирнова Е.О., Гударева О.В. Игра и произвольность у современных дошкольников // Вопросы психологии. 2004. № 1. С. 91–103.
10. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Состояние игровой деятельности современных дошкольников // Вопросы психологии. 2013. № 2. С. 15–23.
11. Солдатова Г.У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире // Социальная психология и общество. 2018. Том 9. № 3. С. 71–80. doi:10.17759/sps.2018090308.

12. Солдатова Г.У., Нестик Т.А., Рассказова Е.И., Зотова Е.Ю. Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты всероссийского исследования. М.: Фонд развития интернет, 2013. 144 с.
13. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И., Нестик Т.А. Цифровое поколение России: компетентность и безопасность. М.: Смысл, 2017. 375 с.
14. Социальная психология развития: учебник для бакалавриата и магистратуры / Под ред. Н.Н. Толстых. М.: Юрайт, 2014. 603 с.
15. Тест креативности Торренса. Диагностика творческого мышления [Электронный ресурс]. URL: <https://psycabi.net/testy/577-test-kreativnosti-torrensa-dagnostika-tvorcheskogo-myshleniya> (дата обращения: 04.02.2020).
16. Толстых Н.Н. Современное взросление // Консультативная психология и психотерапия. 2015. Том 23. № 4. С. 7–24. doi:10.17759/cpp.2015230402
17. Фельдштейн Д.И. Психолого-педагогические проблемы построения новой школы в условиях значимых изменений ребенка и ситуации его развития // Культурно-историческая психология. 2010. № 2. С. 98–104.
18. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. М.: Педагогика, 1989. 560 с.

References

1. Denisenkova N.S., Krasilo T.A. Razvitie doshkol'nikov v epokhu tsifrovoy sotsializatsii. [The development of preschool children in the era of digital socialization]. *Sovremennoe doshkol'noe obrazovanie [Modern preschool education]*, 2019, no. 6, pp. 22–29.
2. Zakharova E.I. Negative Attitude towards Motherhood in Modern Women: Settings and Conditions. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya [Cultural-Historical Psychology]*, 2015. Vol. 11, no. 1, pp. 44–49. doi:10.17759/chp.2015110106. (In Russ., abstr. in Engl.)
3. Krasilo T.A. K probleme kriteriev tvorcheskoi deyatel'nosti. [To the problem of criteria for creative activity]. *Aktual'nye problemy psikhologicheskogo znaniya [Actual problems of psychological knowledge]*, 2010, no. 3, pp. 3–13.
4. Krasilo T.A. Social and psychological aspects of human creativity development in educational process [Elektronnyi resurs]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie psyedu.ru [Psychological Science and Education psyedu.ru]*, 2013. Vol. 5, no. 2, pp. 265–276 (Accessed: 08.05.2019) (In Russ., abstr. in Engl.)
5. Normativnye karty razvitiya, razrabotannye N.A. Korotkovo i P.G. Nezhnovym [Elektronnyi resurs] [Regulatory development maps developed by N.A. Korotkova and P.G. Nezhnov]. URL: http://psyjournals.ru/psyedu_ru/2013/n2/61380.shtml (Accessed: 04.02.2020).
6. Polivanova K.N. Childhood in a changing world [Elektronnyi resurs]. *Sovremennaya zarubezhnaya psikhologiya [Journal of Modern Foreign Psychology]*, 2016. Vol. 5, no. 2, pp. 5–10. doi:10.17759/jmfp.2016050201. (In Russ., abstr. in Engl.)
7. Polivanova K.N. Parenting and Parenthoodas Research Domains [Elektronnyi resurs]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie psyedu.ru [Psychological Science and Education psyedu.ru]*, 2015. Vol. 7, no. 3, pp. 1–11. doi:10.17759/psyedu.2015070301. (In Russ., abstr. in Engl.)
8. Smirnova E.O. Modern children's sub-culture. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya [Counseling Psychology and Psychotherapy]*, 2015. Vol. 23, no. 4, pp. 25–35. doi:10.17759/cpp.2015230403. (In Russ., abstr. in Engl.)

9. Smirnova E.O., Gudareva O.V. Igra i proizvol'nost' u sovremennykh doshkol'nikov [Game and randomness in modern preschoolers]. *Voprosy psikhologii* [Psychology Issues], 2004, no. 1, pp. 91–103.
10. Smirnova E.O., Ryabkova I.A. Sostoyanie igrovoi deyatelnosti sovremennykh doshkol'nikov. [The state of game activity of modern preschoolers]. *Voprosy psikhologii* [Psychology Issues], 2013, no. 2, pp. 15–23.
11. Soldatova G.U. Digital socialization in the cultural-historical paradigm: a changing child in a changing world. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo* [Social Psychology and Society], 2018. Vol. 9, no. 3, pp. 71–80. doi:10.17759/sps.2018090308. (In Russ., abstr. in Engl.)
12. Soldatova G.U., Nestik T.A., Rasskazova E.I., Zotova E.Yu. Tsifrovaya kompetentnost' podrostkov i roditel'ei. Rezul'taty vs Rossiiskogo issledovaniya. [Digital competence of adolescents and parents. The results of an all-Russian study]. Moscow: Fond razvitiya internet, 2013. 144 p.
13. Soldatova G.U., Rasskazova E.I., Nestik T.A. Tsifrovoe pokolenie Rossii: kompetentnost' i bezopasnost' [The digital generation of Russia: competence and security]. Moscow: Smysl, 2017. 375 p.
14. Sotsial'naya psikhologiya razvitiya: uchebnik dlya bakalavriata i magistratury [Social developmental psychology]. In Tolstykh N.N. (eds). Moscow: Yurait, 2014. 603 p. Seriya: Bakalavr i magistr. Akademicheskii kurs.
15. Test kreativnosti Torrensa. Diagnostika tvorcheskogo myshleniya [Elektronnyi resurs] [Torrens creativity test. Diagnosis of creative thinking]. URL: <https://psycabi.net/testy/577-test-kreativnosti-torrensa-diagnostika-tvorcheskogo-myshleniya> (Accessed: 04.02.2020).
16. Tolstykh N.N. Modern maturation. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya* [Counseling Psychology and Psychotherapy], 2015. Vol. 23, no. 4, pp. 7–24. doi:10.17759/cpp.2015230402. (In Russ., abstr. in Engl.)
17. Fel'dshtein D.I. The psychological and pedagogical problems of development of a new school in the context of significant changes of a child and his/her situation of development]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya*. [Cultural-historical psychology], 2010, no. 2, pp. 98–104.
18. El'konin D.B. Izbrannye psikhologicheskie trudy [Selected psychological works]. Moscow: Pedagogika, 1989. 560 p.

Информация об авторах

Красило Татьяна Александровна, кандидат психологических наук, доцент кафедры социальной психологии развития, факультет социальной психологии, Московский государственный психолого-педагогический университет (ФГБОУ ВО МГППУ), г. Москва, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4801-1791>, e-mail: t-krassilo@rambler.ru

Information about the authors

Tatyana A. Krassilo, PhD in Psychology, assistant professor at the Chair of Social Psychology of Development, Faculty of Social Psychology, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4801-1791>, e-mail: t-krassilo@rambler.ru

Получена 08.01.2020

Принята в печать 21.02.2020

Received 08.01.2020

Accepted 21.02.2020