

姓名：刘肖岑

职称：副教授

研究领域：新媒体对儿童发展的影响、通过游戏与绘画解读儿童心理

邮箱：cindyliu@cnu.edu.cn

代表性学术成果

(一) 学术论文

1. Liu, X., Huang, H., Qu, F., & Dou, D. (2021). The Foundations and Frontiers of Research on the Effect of Video Games on Child Development: A Scientometrics and Knowledge-Mapping Analysis Based on CiteSpace. *HCI in Games. HCII 2021. Lecture Notes in Computer Science*.
2. 刘肖岑, 何祺, 窦东徽. (2021). 短时接触双人电子游戏对幼儿同伴交往与亲社会行为的影响. *心理科学*.
3. 刘肖岑. (2021). 互联网+时代, 孩子怎样学习? 父母必读, 4.
4. Liu, X., Huang, H., Yu, K., & Dou, D. (2020). Can Video Game Training Improve the Two-Dimensional Mental Rotation Ability of Young Children? A Randomized Controlled Trial. In: X. Fang (Ed.) *HCI in Games. HCII 2020. Lecture Notes in Computer Science*, vol 12211. Springer, Cham
5. 刘肖岑, 傅瑶. (2020). 电子游戏: 绕不过去, 那就科学地玩起来. *父母必读*, 7, 53-57.
6. 刘肖岑, 高子惠. (2020). 如何提高孩子的心理免疫力? *父母必读*, 6, 70-73.
7. Liu, X., Liao, M., & Dou, D. (2019). Video Game Playing Enhances Young Children's Inhibitory Control. In: X. Fang (eds) *HCI in Games. HCII 2019. Lecture Notes in Computer Science*, vol 11595. Springer, Cham
8. 刘肖岑. (2019). 电子游戏和传统游戏, 哪个能让孩子更快交到朋友? *父母必读*, 9, 62.
9. 刘肖岑, 赵欢琦. (2019). 电子游戏的“用武之处”——促进幼儿的社会性发展以及在心理治疗中的运用. *学前教育*, 2, 08-09.
10. 刘肖岑, 黄嵩青, 霍梦, 窦东徽. (2018). 短时接触双人电子游戏对幼儿同伴交往与亲社会行为的影响. *心理科学*, 41 (2), 364-370.

(二) 著作

1. 窦东徽、刘肖岑. (2012). 对“伪心理学”说不. 人民邮电出版社. (译著)

2. 窦东徽、刘肖岑. (2014). 这才是心理学：看穿世界的批判性思维. 人民邮电出版社. (译著)
3. 窦东徽、刘肖岑. (2015). 这才是心理学：看穿伪心理学的本质. 中国人民大学出版社. (译著)
4. 窦东徽、刘肖岑. (2020). 这才是心理学：看穿伪心理学的批判性思维. 人民邮电出版社. (译著)

(三) 会议报告

1. Can Video Game Training Improve the Two-Dimensional Mental Rotation Ability of Young Children? A Randomized Controlled Trial. HCI 2020 International. 国际在线会议, 2020年.
2. Video Game Playing Enhances Young Children's Inhibitory Control. HCI 2019 International. 美国佛罗里达奥兰多, 2019年.
3. 2019 International. 美国佛罗里达奥兰多, 2019年.
4. 电子游戏与传统游戏对幼儿同伴关系与亲社会行为的影响. 第四届“网络时代的儿童教育与媒体”年会, 重庆, 2019年.
5. 以电子游戏为载体的幼儿心理旋转能力干预研究. 首都师范大学学前教育研究中心成立大会暨“2017年北京学前教育论坛”, 北京, 2017年.

主持课题项目

1. 幼儿的说谎行为及其干预研究(奕阳教育研究院青年学者资助项目), 2011-2013
2. 儿童发展课程(北京市“教学资源与共享—精品开放课程建设”项目), 2013-2014
3. 儿童发展课程(教师教育国家级精品资源共享课建设项目), 2013-2015
4. 儿童自我提升的特点及其与适应的关系(北京市高等学校青年英才计划项目), 2013-2015
5. Cross-Cultural Research on Self-Enhancement and Adjustment: Cultural Differences, Pros and Con, and Little Emperor Effect(中加学者项目), 2014-2015
6. 电子游戏对幼儿社会适应的影响(北京市教委科技计划一般项目), 2016-2018
7. 电子游戏对幼儿认知发展的影响(首都师范大学社科交叉科研项目), 2018
8. 北京市幼儿教师培训师培训项目, 2018
9. 《学前教育研究方法》课程(首都师范大学优质专业课程建设项目), 2018
10. 生态科技微系统中电子游戏对儿童心理健康的影响与干预(国家社会科学基金项目), 2018-2021

11. 北京市妇联课题项目“构建覆盖北京城郊的家庭教育指导服务体系研究并 实施意见制定”子课题“家庭教育指导服务的资源网络研究”2020

近年指导学生论文题目

1. 电子游戏与传统游戏对幼儿心理旋转能力的干预研究，2021
2. 电子绘本讲述方式与4-6岁幼儿叙事能力的关系研究，2021
3. 电子游戏与传统游戏对4-5岁幼儿抑制控制的干预效果及其迁移效应——基于电子任务和传统任务的表现，2020
4. 增强现实技术在幼儿知识学习中的适宜性探究，2020
5. 体感游戏和传统游戏对中班幼儿抑制控制的影响与干预研究，2020
6. 电子绘本信息呈现方式对大班幼儿故事理解的影响——基于视觉注意的眼动研究，2020
7. 信息提供者的特征对4—6岁幼儿选择性信任的影响——基于iPad、老师和同伴，2020
8. 家庭系统与幼儿接触电子游戏状况的关系，2019
9. 幼儿玩电子游戏现状及其与问题行为的关系，2019
10. 电子游戏对中大班幼儿心理旋转能力的影响，2018
11. 张电子游戏对4-5岁儿童执行功能的影响与干预研究，2018
12. 计算机辅助教学对中班幼儿语言能力发展的干预研究——以北京市 Y 幼儿园为例，2017
13. 学前儿童接触电子游戏现状的城乡比较，2016
14. 心理状态术语输入方式与心理理论发展，2016
15. 流动儿童自我提升的特点及其与社会适应的关系，2014
16. 4-6岁留守儿童自我提升的特点以及与社会适应的关系，2014
17. 幼儿心理理论发展的追踪研究及其与同伴交往的关系，2014
18. 中班幼儿家庭环境与问题行为的关系，2013
19. 儿童作为目击者利他说谎行为的研究，2013
20. 4-6儿童的自我提升与人际适应的关系，2012

其他愿意公开的个人信息或介绍(如学术兼职等)

1. 中国妇女发展基金会“爱育未来”家庭早期教育公益项目特聘专家
2. 北京市幼儿园特级教师工作室学术导师
3. “电子游戏中的人机交互”国际会议项目组委员
4. 《心理科学》、《心理发展与教育》、《应用心理学》等期刊审稿人