

УДК 159.954

Е.С. ФИЛИНА

(elenafilina71094@gmail.com)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

**ОСОБЕННОСТИ ВОООБРАЖЕНИЯ В СТАРШЕМ ДОШКОЛЬНОМ
ВОЗРАСТЕ ВО ВЗАИМОСВЯЗИ С ДОСТУПОМ ДЕТЕЙ
К ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ***

Рассматривается проблема развития воображения в дошкольном возрасте. Проанализированы особенности воображения в зависимости от доступа детей к компьютерам, планшетам, смартфонам. Описаны результаты пилотажного исследования по развитию воображения с помощью авторского разработанного средства – настольной игры.

Ключевые слова: воображение, творческие способности, информационно-коммуникационные технологии.

В современном информационном обществе приветствуется оригинальность, нестандартный подход к решению проблемных ситуаций, применение творческих способностей в создании нового.

Всеми этому способствует воображение, для развития которого сензитивным периодом является дошкольный возраст.

Согласно Федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования (ФГОС ДО), одним из целевых ориентиров на этапе завершения дошкольного образования является обладание развитым воображением.

Целью нашего исследования стало выявление особенностей развития воображения в условиях различного доступа детей к гаджетам.

По мнению Л.С. Выготского, отличие детского воображения от взрослого в том, что детский опыт менее богатый, чем опыт взрослых. Тем не менее, взрослые сознательно отсекают часть элементов, несовместимых между собой. Дети же способны комбинировать несоединимые вещи [1].

Говоря о деятельности старших дошкольников, нужно упомянуть ее целенаправленный характер. Дети 5–7 лет самостоятельно фантазируют, способны заранее планировать воплощение замысла, подбирать необходимые средства для этого [6].

Воображение взаимосвязано с ведущей деятельностью дошкольника – игрой. В качестве примера В.Т. Кудрявцев приводит следующее: Ребенок скачет на палочке, как на лошадке, причем он не просто переносит свойства лошадки на палочку, но и вживается в образ другого человека – наездника [3].

Занятия с применением сказочных сюжетов в дошкольном учреждении способствуют формированию интеллектуальной активности, навыков сочинительства и фантазирования, развитию творческого воображения и авторской позиции, преодолению стереотипов мышления [2].

Занятия изобразительной деятельностью способствуют творческому самовыражению, активизируют творческие способности детей, формируют такие качества как самостоятельность, наблюдательность, стремление поэкспериментировать, выявить новое, искать средства для достижения цели [4].

Проведенный анализ литературы позволяет сделать вывод, что развитию воображения дошкольников в детском саду способствуют занятия специально организованными видами деятельности: изобразительной деятельностью, театрализованно-музыкальной деятельностью, декоративно-прикладным творчеством, занятия с применением сказочных сюжетов, с элементами игровой деятельности.

Выборку исследования составили дети старшего дошкольного возраста (21 человек), а также родители этих детей (21 человек) и педагоги (5 человек). Относительно небольшой объем выборки связан отчасти с тем, что далеко не все родители, к которым мы обращались с просьбой принять уча-

* Работа выполнена под руководством Меркуловой О.П., кандидата педагогических наук, доцента кафедры психологии образования и развития ФГБОУ ВО «ВГСПУ».

стие в исследовании, дали положительный ответ. Опрос родителей, включавший запрос их согласия на участие их самих и их детей в исследовании, проводился педагогами, поэтому выяснить причины отказа нам не удалось.

На диагностическом этапе нашего исследования использовались следующие методы и методики:

- 1) анкета для родителей – авторская разработка с целью выявления особенностей развития воображения детей, а также особенностей их доступа к гаджетам;
- 2) методика В.Т. Кудрявцева «Как спасти зайку», цель которой – оценка способности к превращению задачи на выбор в задачу на преобразование в условиях переноса свойств знакомого предмета в новую ситуацию;
- 3) методика «Сочини новую сказку» (авторская разработка);
- 4) методика «Сочини новую игру» (авторская разработка);
- 5) беседа с педагогами, цель которой – выявление особенностей условий для развития воображения в ДОУ.

Стимульный материал к методикам «Сочини новую сказку» и «Сочини новую игру» представляет собой набор из 36 карточек с изображением традиционных и современных героев сказок и мультфильмов. Прототипом методики «Сочини новую сказку» является методика О.М. Дьяченко «Сочини сказку».

Анализ результатов анкет позволил сделать следующие выводы:

- 1) 12 дошкольников (57%) имеют ежедневный доступ к гаджетам, некоторые из них несколько часов в день; 9 дошкольников (43%) из выборки имеют доступ к гаджетам не каждый день (примерно один раз в неделю);
- 2) если говорить о видах гаджетов, то большинство дошкольников используют планшет, на втором месте – компьютер и смартфон, некоторые дети из выборки имеют также доступ к аудио- и видеотехнике;
- 3) практически все родители организуют совместный просмотр мультфильмов в семье, часть родителей указывает на проведение совместных игр с помощью гаджетов;
- 4) большинство родителей положительно относятся к использованию гаджетов детьми, отмечая рост внимания, воображения, мышления. Негативное отношение связано с отрицательным воздействием гаджетов на здоровье, в частности, на зрение.

Анализ результатов проведенных методик «Сочини новую сказку» и «Сочини новую игру» позволяет говорить о том, что все участники смогли сочинить сказку с опорой на картинки. Игру же сочинить удалось не всем детям – 12 дошкольникам. Следует отметить, что некоторые рассказанные сказки и игры повторяли сюжеты уже известных сказок, мультфильмов, игр.

Соотнеся полученные данные с особенностями доступа детей к гаджетам, сделаем вывод о том, что повтор сюжета сказки чаще встречается у дошкольников, имеющих доступ к гаджетам каждый день (у 7 человек).

Придумывание же нового сюжета сказки наиболее распространено среди детей, доступ которых к гаджетам ограничен 1–2 разами в неделю (у 7 человек).

Следует отметить, что большинство детей данной группы не смогли придумать новую игру. Из тех же, кто придумал (4 человека), троим дошкольникам удалось сочинить новый сюжет игры, а одному воспроизвести уже ранее опробованную игру.

Среди детей, занимающихся с гаджетом ежедневно, повторили сюжет – двое, а пятеро придумали новый.

Необходимо также отметить, что характер помощи психолога в процессе сочинения сказки отличался у разных групп доступа к гаджетам. Помощь направляющими словами («А что было дальше?», «Чем все закончилось?» и т. д.) потребовалась 8 дошкольникам, имеющим доступ к гаджетам ежедневно, и 4 ребятам, доступ к компьютерам и планшетами которых ограничен 1–2 разами в неделю.

Помощь психолога в выборе героев для сказки понадобилась 4 дошкольникам нашей выборки. Остальные дети справились без помощи взрослого.

Целью диагностической методики В.Т. Кудрявцева является выявление способности трансформировать задачу на выбор в задачу на преобразование. Детям предлагалась ситуация, в которой нужно было спасти зайку, попавшего в шторм, с помощью предметов (ведерко, деревянная палочка, лист бумаги, воздушный шарик, блюдце).

Было выявлено три группы детей, по-разному подходивших к решению данной проблемной ситуации.

Дети первой группы (4 человека) использовали предлагаемые предметы в готовом виде. Среди ответов были следующие: «Посадить зайку в блюдце и он приплывет к берегу», «Подтолкнуть зайку палочкой к берегу», «Вычерпать воду ведерком».

Отличительной особенностью детей второй группы (8 человек) было то, что в своих решениях эти дошкольники использовали предлагаемые предметы как заместители реальных предметов, таким образом, наглядно проявлялась символическая функция воображения. Например, блюдце в ответах детей становилось плотом, а деревянная палочка – мостиком, по которому зайка мог попасть на берег.

У дошкольников третьей группы (9 человек) наблюдалось стремление преобразовать данные предметы. Решение проблемной ситуации эти дети находили в видоизменении предметов: из листа бумаги делали самолет или кораблик (в складывании оригами требовалась помощь психолога), рисовали на листе бумаги дельфина, который спасал зайку, надували воздушный шарик, чтобы помочь зайке улететь и др.

Соотнеся полученные результаты с особенностями доступа детей к гаджетам, необходимо отметить, что большинство детей (7 человек), имеющих ежедневный доступ к компьютерам, планшетами, смартфонам, решали проблемную ситуацию за счет преобразования предлагаемых предметов. Проявление символической функции воображения в большей степени (6 человек) наблюдалось у дошкольников, пользующихся гаджетом не более 1–2 раз в неделю.

Анализ бесед с педагогами групп детей нашей выборки показал, что они все уделяют внимание развитию творческих способностей в непосредственной образовательной деятельности и дополнительных мероприятиях, кружках и т. п. Чаще всего педагоги называли следующие виды деятельности, способствующие развитию креативности детей:

1. занятия лепкой, аппликацией, изобразительной деятельностью;
2. создание необычных поделок из природного материала;
3. игровая деятельность;
4. творческая деятельность на прогулке;
5. участие в конкурсах «Необычное из обычного».

Педагоги также отметили, что дети участвуют в процессе украшения помещений к праздникам, причем, многие детские идеи очень оригинальны и интересны.

Делясь опытом применения средств информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в своей работе, педагоги отмечают большую заинтересованность современных детей к данным средствам. Все педагоги согласны с тем, что при правильно организованной деятельности использование информационных технологий в работе с детьми будет способствовать развитию психических процессов, в частности, мышления и воображения.

Этот вывод совпадает с проводимыми ранее исследованиями, связанными с целенаправленным развитием детей в дошкольных учреждениях. Так, О.В. Куниченко, исследуя возможности мультфильма в работе с дошкольниками, отмечает наличие творческого ресурса при правильной организации деятельности [4].

Выбирая средство для развития воображения дошкольников, мы основывались на том, что игра, являясь ведущей деятельностью, несет в себе огромный ресурс и будет способствовать развитию умения одновременно удерживать реальную и идеальную ситуации, применять на себя образ другого че-

ловека, продумыванию нового внешнего вида героя. Учитывая возможности включения игры в образовательный процесс дошкольного учреждения, был выбран вариант настольной игры с игровым полем и групповым участием.

Разработанное нами игровое пособие состоит из игрового поля, фишек, башни-конструкции для бросания игрального кубика и карточек с описаниями заданий. Маршрут в игре состоит из 25 возможных ходов. На каждом этапе ребенка встречает какой-либо персонаж мультфильма или герой сказки. Персонажи, представленные в игре, подобраны с учетом целевой аудитории – современных детей старшего дошкольного возраста. Ребенку, чтобы пойти дальше, необходимо выполнить задание, которое предлагает данный герой. Цель всех заданий – способствовать развитию воображения (придумыванию оригинальных вариантов ответов). Задания разработаны таким образом, чтобы не было однозначных ответов на тот или иной вопрос, что делает игру пригодной для многоразового использования.

Пилотажное исследование проводилось в подгруппе, в которую вошли 4 ребенка (2 дошкольника, имеющих ежедневный доступ к гаджетам и 2 дошкольника с ограниченным доступом к компьютерам, планшетами и т. д.).

После ознакомления с правилами у всех детей наблюдалось повышение настроения и желание скорее приступить к игре.

В процессе игры было отмечено следующее. Все дети, сделав ход, очень радовались, встретившись с известным героем мультфильма, и внимательно выслушивали предлагаемое задание.

Важно отметить, что 2 дошкольника, имеющие ограниченный доступ к гаджетам, охотнее и продуктивнее справлялись с заданиями, в которых было необходимо придумать продолжение истории. Так, например, история про Лунтика и Нолика (героев разных мультфильмов) в сочиненном рассказе ребенка приобрела красочный характер. Был описан оригинальный сюжет деятельности мультперсонажей.

Замечено также, что дети, имеющие ежедневный доступ к гаджетам, продуктивнее справлялись с заданиями на поиск решения проблемной ситуации. Их ответы отличались вариативностью и большей изобретательностью. Так, решая проблемную ситуацию, в которой нужно было придумать, как отвлечь кота Тома, ребенок придумал следующее решение: «Можно сделать много копий фигурок Джерри и расставить их по дому, а в это время у мышонка будет время, чтобы убежать от кота».

После окончания игры дети отметили, что больше всего понравилось «придумывать новое, чего в настоящем мире нет, например, новый костюм для героя или новую картину».

Один ребенок отметил, что при ответе на вопрос, связанный с придумыванием сюжета нового мультфильма, ему захотелось на самом деле сделать свой собственный мультфильм, герои которого помогали бы запомнить все буквы и цифры.

Важно также отметить, что в процессе игры всем детям было интересно узнать мнение других детей при ответе на определенный вопрос. Часто было слышно: «А как ты бы ответил? А что бы вы придумали, если бы вам попало такое задание?». В некоторых моментах это приводило к совместному обсуждению и принимало форму «мозгового штурма». Испытывая затруднения, дети обращались за помощью к другим участникам.

Проведенное нами исследование показало, что существуют различия в особенностях воображения детей, имеющих разный доступ к гаджетам. Сочинение нового сюжета сказки чаще встречается у детей, доступ которых к гаджетам ограничен 1–2 разами в неделю. Отмечено, что у данной подгруппы детей при решении проблемной ситуации становится активизированной символическая функция воображения.

Придумывание же новой игры наиболее распространено среди детей, ежедневно занимающихся с компьютером, планшетом, смартфоном и т. д. Этим детям удавалось продуктивнее решить задачи на преобразование предлагаемых предметов.

Данные выводы, безусловно, носят предварительный характер и требуют проверки на большей выборке.

Литература

1. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: психолог. очерк. 2-е изд. М.: Просвещение, 1967.
2. Дьяченко О.М. Развитие воображения дошкольника: методическое пособие для воспитателей и родителей. М.: Мозаика-Синтез, 2008.
3. Кудрявцев В.Т. Игра и развитие воображения ребенка с позиций культурно-исторической психологии // Современное дошкольное образование. 2011. № 1. С. 32–43.
4. Куниченко О.В. Воспитательные возможности мультфильма и их использование в работе воспитателей дошкольного образовательного учреждения [Электронный ресурс] // Грани познания: электрон. науч.-образоват. журнал ВГСПУ. 2014. № 3(30). С. 39–44. URL: <http://grani.vspu.ru/files/publics/1394792517.pdf> (дата обращения: 01.03.2018).
5. Тарасова Н.Я., Коломыцева К.С., Петрова Л.Е., Высоцкая М.Е. Активизация творческих способностей дошкольников и младших школьников в процессе работы с различными художественными материалами // Фундаментальные и прикладные исследования в современном мире: материалы XI Междунар. научн.-практ. конф. СПб.: Стратегия будущего, 2015. Т. 4. С. 73–74.
6. Чижова И.И. Развитие воображения дошкольников в процессе сочинения сказок // Теория и практика образования в современном мире: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, январь 2014 г.). СПб.: Заневская площадь, 2014. С. 65–68.

ELENA FILINA

Volgograd State Socio-Pedagogical University

THE FEATURES OF IMAGINATION IN SENIOR PRESCHOOL AGE IN REFERENCE TO CHILDREN'S ACCESS TO INFORMATION TECHNOLOGY

The article deals with the problem of developing imagination in preschool age. The features of the imagination depending on children's access to computers, tablets, smartphones are analyzed. The results of the pilot study of developing the imagination with the help of the author's developed tool – a board game are described.

Key words: imagination, creativity, information and communications technologies.