

РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ ОБРАЗОВАНИЯ
НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ИНСТИТУТ ДОШКОЛЬНОГО ВОСПИТАНИЯ

На правах рукописи

ПЕТКУ Галина Павловна

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ
СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ В РЕЖИССЕРСКОЙ ИГРЕ
С ПРИМЕНЕНИЕМ КОМПЬЮТЕРНЫХ СРЕДСТВ.

13.00.01 - Теория и история педагогики

А В Т О Р Е Ф Е Р А Т
диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук

Москва - 1992

Работа выполнена в Научно-исследовательском институте
дошкольного воспитания Российской Академии Образования

Научный руководитель - кандидат психологических наук,
старший научный сотрудник,
С.Л.НОВОСЕЛОВА

Официальные оппоненты- доктор психологических наук,
Л.Д.ЧАЙНОВА
кандидат педагогических наук,
доцент,
В.Д.СЫЧ

Ведущее учреждение - Нижегородский государственный
педагогический институт,
кафедра дошкольной педагогики

Защита состоится "19" X 1992г. в 14 час.

на заседании специализированного совета К 018.04.01 по присуждению
ученой степени кандидата наук в Научно-исследовательском институте
дошкольного воспитания РАО /113184, Москва, Климентовский пер., д.1/.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке НИИ дошколь-
ного воспитания РАО.

Автореферат разослан "18" IX 1992г.

Ученый секретарь
специализированного совета,
кандидат психологических наук

Кравц

Е.Е.Кравцова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования:

Фундаментальной чертой развития человеческой цивилизации является получение, накопление, обработка и потребление информации.

В информатизированном обществе без овладения начальной компьютерной грамотности и сформированности психологической готовности к использованию компьютерных средств человеком для решения задач своей деятельности немислима его полноценная личностная самореализация в современных сферах производства, науки и культуры, деловой и политической жизни.

Для решения этих задач, по-видимому, необходимо не только вооружить учащихся навыками использования электронно-вычислительной техники в учебном процессе и самообразовании, не только дать им возможность приобрести необходимые знания в области программирования и информатики, но и своевременно сформировать личностную готовность к использованию компьютерных средств.

Именно в дошкольном детстве должно быть положено естественное начало непрерывности процесса информатизации и компьютеризации образования. Первые экспериментальные данные о применении новых информационных технологий /НИТ/ в детских дошкольных учреждениях свидетельствуют о положительной эмоциональной реакции детей, о благотворном влиянии компьютера на процесс воспитания и обучения дошкольников, о роли компьютерных средств деятельности в развитии познавательных процессов /мышления, внимания, воображения/.

В настоящее время наметились три основных подхода, связанных с применением НИТ в младшем школьном и дошкольном возрасте.

Первый подход направлен на создание и внедрение компьютерных игровых учебных сред в обучение младших школьников, охватывающих и шестилетних детей /В.Г.Болтянский, В.В.Рубцов; г.Москва/; /А.М.Довгялло, Э.Л.Ивахненко, Е.Д.Маргулис; г.Киев/.

Второй подход связан с применением компьютера с целью развития творческих способностей детей, предполагающий широкое использование калькулятора, графического и музыкального редактора /Я.М.Марголис, А.М.Иванов, Э.С.Баранкина; г.Самара/.

Третий подход предполагает применение компьютера как средства амплификации когнитивного развития дошкольника /НИИ дошкольного воспитания/. Основной целью этого подхода является формирование мотивационной, интеллектуальной и операциональной психологической готовности дошкольников к использованию компьютера для решения задач своей деятельности /С.Л.Новоселова/. Содержательной основой осущес-

твления этого подхода является организация компьютерно-игровых комплексов /КИК/ в детских дошкольных учреждениях. В рамках этого подхода проведено и наше исследование.

На данный момент определены цели, задачи и система организации компьютерно-игрового комплекса /С.Л.Новоселова/; изучены педагогические условия формирования пространственных представлений у детей старшего дошкольного возраста в процессе конструирования с применением компьютерных программ в условиях КИК /Л.А.Парамонова, И.Ю.Пашилите/; обоснована возможность включения компьютера в сферу игры - ведущей деятельности ребенка-дошкольника /С.Л.Новоселова/; определены эргономические, психолого-физиологические и педагогические принципы создания компьютерных программ для дошкольников /Л.Д.Чайнова, В.М.Бондаровская, Д.М.Горвиц, Е.В.Звездыгина и др./; разработаны единые санитарно-гигиенические нормы и правила применения НИТ в детском саду /Л.А.Леонова, А.А.Бирюкович и др./; изучаются психологические последствия компьютеризации /О.К.Тихомиров, И.Г.Белавина/; расширяется организационная и экономическая база внедрения НИТ в систему дошкольного воспитания /В.Ю.Демьяненко и др./.

Необходимо отметить, что многие из проблем компьютеризации дошкольного уровня образования поставлены, но еще не решены.

Одним из актуальных направлений является изучение особенностей развития и содержания процессов обогащения познавательной сферы дошкольников в условиях применения компьютерных игровых средств; определение эффективных методов руководства игровой деятельностью, опосредованной компьютером, что и стало проблемой нашего исследования.

Цель работы: определение педагогических условий познавательного развития старших дошкольников в режиссерской игре с применением компьютерных средств.

Объект исследования: режиссерские игры старших дошкольников с использованием развивающих компьютерно-игровых программ.

Предмет исследования: особенности педагогического руководства режиссерскими играми на компьютере и их роль в познавательном развитии детей старшего дошкольного возраста.

Гипотеза исследования:

Исследование базировалось на следующих предположениях:

- 1/ Компьютерно-игровые развивающие программы могут стать основой для развертывания "режиссерских игр" на экране компьютера, а также обогатить содержание самостоятельных сюжетно-ролевых игр.

2/ Психологической основой развития игры на компьютере является система знаний и представлений детей об окружающей действительности, что позволяет детям инициативно наделять игровым смыслом генерируемый ими образ /видеоряд/ на экране компьютера.

3/ В игре опосредованной компьютерной развивающей программой возникают особые условия для развития детского воображения - важного компонента обогащения познавательной сферы.

4/ Эффективным методом руководства режиссерской игрой с использованием компьютерно-игровых развивающих программ может стать комплексный метод руководства формированием игры.

Задачи исследования:

1. Изучить особенности реализации режиссерских игр на компьютере детьми старшего дошкольного возраста.
2. Определить конкретное содержание методов руководства режиссерскими играми с использованием компьютерно-игровых программ, выявить эффективность разработанного метода.
3. Установить характер и степень влияния компьютерных режиссерских игр на познавательное развитие старших дошкольников.

Методы исследования: теоретический анализ литературы, педагогический эксперимент /констатирующий, формирующий/, диагностические контрольные пробы, магнитофонная запись рассказов детей, анализ детских рисунков и рассказов, математическая обработка данных.

Организация исследования: исследование проводилось на базе детских садов Гагаринского р-на г.Москвы /№ 1623, № 1565/ и детских садов г.Бельцы /Молдова/. На разных этапах исследования в эксперименте участвовало около 200 детей в возрасте 5-6 лет.

Работа проводилась с 1987г. по 1992г. в несколько этапов:

На первом этапе /1987-1988/ проведен предварительный анализ теоретической и методической литературы по теме исследования, который был продолжен в последующие годы; проведен поисковый эксперимент на базе КИК д/с № 1623 /г.Москва/.

На втором этапе /1988-1991/ определены проблема, предмет, задачи и гипотеза, проведены констатирующая, формирующая и контрольная часть экспериментального исследования на базе д/с № 1623 /г.Москва/ и д/с № 49 и № 28 /г.Бельцы/.

На третьем этапе /1991-1992/ апробирована методика формирующего эксперимента в пилотном д/с № 1565 /г.Москва/, работающем по Российско-американской исследовательской программе; систематизировались и обобщались результаты исследования, оформлялись материалы

диссертации.

На первом и втором этапе применялась локальная компьютерная сеть ДВК - БК-0010, а на третьем - персональные компьютеры. Компьютерные программы разрабатывались коллективом авторов НИИ дошкольного воспитания и Ассоциации "Компьютер и детство" с участием автора диссертации.

Теоретическое значение исследования заключается в следующем: установлено, что основой для развертывания режиссерских игр на компьютере являются открытые развивающие компьютерно-игровые программы, строение которых соответствует структуре игровой деятельности дошкольника. Такие программы создают для ребенка необходимый масштаб возможностей применения своих знаний. Механизмом их применения выступает процесс экстериоризации образа воображения путем наделения игровым значением компьютерных символов в смысловом поле режиссерской игры.

Научная новизна состоит в том, что в работе впервые изучены особенности развертывания режиссерских игр на компьютере, определено конкретное содержание методов руководства режиссерской игрой с использованием компьютерно-игровых развивающих программ в целях обогащения познавательного развития дошкольников.

Практическая значимость работы состоит в разработке методических материалов по использованию в работе с детьми развивающих компьютерно-игровых программ; а также методики применения этих программ в целях диагностики познавательного развития дошкольника, предложена система обработки данных по диагностической методике "Звездный мальчик".

Достоверность полученных результатов обеспечивается:

- применением методов исследования, адекватных поставленным задачам;
- опорой на психологические и педагогические исследования по вопросам игры и познавательного развития дошкольников, мировой опыт применения НИТ в дошкольном возрасте, а также результатами обработки и анализа данных опытно-экспериментальной работы.

Апробация исследования проходила на заседаниях лаборатории психолого-педагогических проблем игровой деятельности детей дошкольного возраста НИИ дошкольного воспитания; на конференции "Компьютерно-игровой комплекс в системе дошкольного воспитания" в Москве /1989г./; на семинаре "КИК в народном образовании" /Сочи, 1990г./; на научно-практическом семинаре по проблемам компьютеризации в

Лесном Городке /Москва, 1992г./; на Всесоюзном семинаре-совещании дошкольных работников "Игра как средство развития личности. Проблемы. Перспективы. Передовой опыт." /Иваново, 1990г./. Материалы исследования использовались при чтении лекций в Московском педагогическом университете; при проведении семинаров-практикумов в детских садах при установке компьютерно-игровых комплексов в городах: Лида и Гомель /Белоруссия/; Москва, Ленинград, Славгород, Челябинск, Мурманск, Петропавловск-Камчатский, Магадан, Сочи, Каменск-Шахтинский, Пермь, Надым, Саратов, Самара, Орехово-Зуево /Россия/; Кишинев, Тирасполь /Молдова/; Горловка /Украина/.

На защиту выносятся следующие положения:

- Игру с использованием открытых развивающих компьютерно-игровых программ можно квалифицировать как режиссерскую игру, имеющую при этом свои специфические особенности;
- Эффективным методом руководства режиссерской игрой на компьютере является комплексный метод формирования игры, адаптированный к условиям применения компьютерных средств;
- Игра с использованием развивающих компьютерных программ обогащает содержание сюжетно-ролевых игр, рисунков и рассказов детей;
- Режиссерские игры на компьютере положительно влияют на познавательное развитие ребенка, обогащая процессы воображения и содержание представлений об окружающем мире.

Структура диссертации: диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложения.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении обосновывается актуальность работы, определяются предмет, объект, гипотеза исследования, формулируются задачи работы, раскрывается ее научная новизна, теоретическая и практическая значимость.

В первой главе обсуждаются проблемы применения новых информационных технологий в системе непрерывного образования, в частности, на ступени дошкольного возраста.

В настоящее время во всем мире пришли к выводу о необходимости компьютеризации системы образования, которая позволит значительно повысить уровень и эффективность обучения, а также подготовить молодежь к жизни в новом информационном обществе.

В компьютеризации образования наметились три направления:

Цель первого - обеспечить всеобщую компьютерную грамотность, в этом случае компьютер является объектом изучения.

Многие из проблем формирования компьютерной грамотности уже решены: определены виды компьютерной грамотности /В.Н.Каптелинин/, её компоненты /Е.П.Велихов/; введен в школу предмет "Основы информатики и вычислительной техники"; разработана концепция информатизации образования.

Вместе с тем, такая проблема как обеспечение непрерывности процесса информатизации образования только находит свое решение. Большинство ученых и практиков придерживаются мнения, что усвоение "Основ информатики и вычислительной техники" целесообразно начинать гораздо раньше. Это было доказано в исследованиях, проводимых в США /С.Пейперт, У.Аттель/ и в нашей стране /Ю.А.Первин, В.П.Звенигородский, В.П.Долматов/. В итоге была определена программа непрерывного образования в области информатики в школе: начальной, средней неполной, высшей.

Однако для формирования предпосылок к овладению компьютерной грамотностью в школе и для общего развития компьютер успешно применяется уже в дошкольном возрасте. Именно ступень дошкольного детства должна обеспечить непрерывность компьютеризации образования /С.Л.Новоселова/.

Цель второго направления - использование компьютера как средства, повышающего эффективность обучения, т.е. компьютер - средство обучения.

Многие специалисты полагают, что в настоящее время только компьютер позволит осуществить качественный рывок в системе образования /Л.Н.Проколиенко, Е.И.Машбиц, Н.Ф.Талызина, Б.Ф.Гершунский/.

В работах Б.Ф.Ломова, О.К.Тихомирова, В.Я.Ляудис, Н.Ф.Талызиной, Т.Ф.Габай, Е.И.Машбица проведен анализ места и функций компьютера в учебном процессе; обоснована возможность применения компьютера в целях повышения эффективности учебного процесса /Б.С.Гершунский, А.А.Кузнецов, Т.А.Сергеева/; разработаны дидактические требования к обучающим компьютерным программам /Т.А.Сергеева, А.И.Чернявская/.

Третье направление - применение компьютера как средства решения задач деятельности /С.Л.Новоселова/. Применение компьютера как средства решения задач деятельности, в частности игровой, наиболее приемлемо в дошкольном возрасте. Именно эта идея и легла в основу нашего исследования.

Реализация этих направлений сопровождается исследованиями в области психологии, эргономики, физиологии и гигиены.

Большой интерес для многих представляет проблема влияния обучения информатике на общее умственное развитие школьника. В решении этой проблемы отмечаются два крайних подхода. С одной стороны, выделяется положительное влияние ЭВМ на развитие познавательных процессов /Б.Ф.Ломов/, усиление мотивации применения компьютера и развитие познавательных потребностей личности благодаря знаниям, которые можно получить только с помощью компьютера /О.К.Тихомиров/, а с другой стороны, выдвигаются опасения, что компьютерный мир приведет к рационализации мышления, затормозит эмоциональное развитие /В.Н.Каптеликин, Е.И.Машбиц/, появятся новые виды рутинного, стереотипного мышления, эмоции страха /О.К.Тихомиров/. Компьютер может быть как средством более полного освоения мира, так и средством ухода от него. Вместе с тем, в экспериментальных исследованиях доказано, что в условиях применения ЭВМ усиливаются творческие компоненты интеллектуальной деятельности /О.К.Тихомиров, В.Р.Ляудис/, формируется психологическая готовность к его использованию.

Эргономические вопросы применения ЭВМ в деятельности человека рассматриваются в различных аспектах в работах В.М.Бондаровской, Ю.М.Горвица, В.П.Зинченко, Н.И.Повякель, Л.Д.Чайновой. По мнению Л.Д.Чайновой, применительно к детской игровой деятельности с компьютером целесообразно использовать концепцию функционального комфорта, которая сформировалась в рамках эргономических исследований, направленных на совершенствование условий трудовой деятельности.

Актуальной является проблема влияния ЭВМ на здоровье человека. Результаты научных исследований показывают, что работа за дисплеем вызывает напряжение центральной нервной и сердечной систем, зрительного анализатора и сопровождается влиянием различных физических факторов, источником которых может быть компьютер /Л.А.Леонова, А.А.Бирюкович и др./, но при введении нормального режима работы и соблюдении санитарно-гигиенических норм работа за дисплеем не вредит здоровью ребенка.

Изучение проблем компьютеризации образования показало, что вопросы применения НИТ в дошкольном возрасте занимают определенное место в исследованиях проводимых не только у нас в стране, но и во всем мире. К.Видеркольд /1989/ провел детальный анализ особенностей использования компьютерных средств в образовательной работе с детьми младших возрастов и отметил, что в некоторых странах созданы государственные проекты по введению компьютеров в начальную школу, охватывающие и дошкольников /Австралия, Бельгия, Дания, Великобритания,

Канада, Коста-Рика, США, Франция/, в других же введение НИТ в начальных школах и детских садах более ограничено /Австрия, Ирландия, Швейцария, Япония/ и находится в стадии экспериментального исследования.

Все исследования по применению компьютерных средств в дошкольном возрасте в мировой практике группируются по трем направлениям:

- 1/ Ребенок-программист - предполагающее освоение детьми первых навыков программирования в компьютерной среде ЛОГО;
- 2/ Компьютер как средство обучения, основная цель которого - применение компьютерных программ при обучении письму, чтению, математике и другим предметам;
- 3/ Особенности применения компьютерных игр как видеоигр.

Анализ результатов данных исследований позволил нам сделать следующие выводы:

- Применение языка программирования Лого в работе с маленькими детьми вызывает интерес ребенка к компьютеру, способствует общению и сотрудничеству во время решения задач /Хавкинс/; помогает овладению понятиями величины, формы, пространства через "открытия" /Боскэ, С.Пейперт/; пробуждает интеллект ребенка /М.Морира Буске, Ж.Бешерра, А.Грабер, Р.Лавлер, Хенаф и др./;
- Обучение детей в учебной среде ЛОГО способствует самостоятельному познанию мира, меняет отношение детей и учителей к ошибкам и неудачам, у детей возрастает интерес и мотивация учения /С.Пейперт, Е.Брек, Д.Нелингтон, Ж.Шовэн, К.Еймерл/; концентрируется внимание детей на решаемых задачах; благодаря компьютеру они быстрее усваивают чтение, математику, письмо /С.Пейперт, Р.Лавлер, М.Хафф/;
- Компьютерные игры ускоряют умственное развитие /С.Пейперт/; открывают идеальные возможности для развития наглядно-образного мышления /Т.Йоки/; развивают речь.

Вместе с тем, нельзя не сказать и о некоторых отрицательных последствиях применения компьютера в работе с дошкольниками, которые прежде всего относятся к раннему программированию и широкому применению видеоигр. Среди них можно отметить:

- Применение системы ЛОГО маленькими детьми часто ведет к возникновению у них трудностей в усвоении некоторых понятий языка программирования /Р.Козн, Е.Джива, У.Лерон/.
- Видеоигры отвлекают ребенка от коллективного мира, делают его одиноким; из-за пропагандируемой агрессивности и жестокости видеоигры могут оказать отрицательное влияние на развитие личности.

Обзор первых опытов введения компьютера в детские сады в нашей стране показал, что применение НИТ в работе с дошкольниками возможно и необходимо /Бирск, Солнечногорск, Шяуляй/. Благодаря компьютеру, который применялся в основном как средство обучения математике, грамоте, конструированию, у детей повысился интерес к занятиям, дети стали лучше усваивать сенсорные эталоны, математические представления, первые грамматические правила.

Более обширные, научно обоснованные исследования по вопросам внедрения НИТ в детских садах проводились в НИИ дошкольного воспитания АПН совместно с ЦНИИ "Электроника". В 1987-1988г.г. был осуществлен поисковый эксперимент в компьютерно-игровом комплексе д/с № 1623 /г.Москва/, в результате которого были выявлены некоторые особенности работы с детьми в КИКе, ставшие впоследствии основой нашего экспериментального исследования:

во-первых, была выявлена целесообразность организации поэтапной работы в компьютерно-игровом комплексе. На первом этапе детей знакомили с компьютером и его возможностями, дети овладевали способами управления компьютером; на втором - закрепляли и уточняли знания, полученные на занятиях, посредством обучающих компьютерных программ; на третьем - самостоятельные творческие игры с использованием развивающих компьютерных программ;

во-вторых, содержание занятий с использованием компьютерных обучающих программ должно выступать в системе с занятиями, дидактическими и сюжетно-дидактическими играми детей;

в-третьих, отмечается тесная взаимосвязь компьютерно-игровых программ с привычными для детей видами деятельности.

Эти результаты подтверждали адекватность высказываний ученых по вопросу взаимосвязи деятельности, опосредованной компьютером с предметной /С.Ларсен, Дания; В.П.Зинченко/ и игровой /С.Д.Новоселова/ деятельностью дошкольника.

Вторая глава "Исходные характеристики познавательного развития детей экспериментальных групп /констатирующая часть исследования/" раскрывает особенности и уровень познавательного развития старших дошкольников, включающего, с одной стороны, формирование знаний и представлений об окружающем мире /"образ мира" по А.Н.Леонтьеву/, а, с другой, развитие основных познавательных процессов, в том числе и воображения; выбор адекватных диагностических методик для установления исходного уровня познавательного развития детей.

В дошкольном возрасте познавательное развитие происходит на

уровне представлений. Для деятельности ребенка на компьютере характерно формирование представлений в процессе преобразующей деятельности самих детей, отмеченной Н.Н.Поддьяковым как один из путей развития представлений у дошкольников.

Особое значение в творческом познавательном процессе приобретает и образное представление ситуации, опирающееся на воображение.

В современных исследованиях развития воображения дошкольника подтвердилось положение Л.С.Выготского о том, что представления воображения дошкольника являются отражением действительности /Венгер Л.А., А.В.Запорожец, О.М.Дьяченко, Е.Е.Кравцова, А.В.Петровский, Т.А.Репина, Ф.И.Фрадкина, Д.Б.Зьлконин и др./.

Для развития воображения особое значение имеет игра, где оно, имея свою основу в реальном опыте деятельности ребенка, развивается на основе специфической игровой интериоризации определенных действий и проявляет себя в процессе экстериоризации образа, эмоции в игровом плане /А.В.Запорожец/.

Процесс "экстериоризации" происходит не только в обычной игре, но и в деятельности опосредованной компьютером, что позволяет человеку, создавшему "внутренний образ" как бы перенести его из "внутреннего плана" на экран дисплея и работать с ним как с внешним объектом /Б.Ф.Ломов/. Формируясь в игре, воображение отражается и в других видах деятельности /словесное и изобразительное творчество/.

В связи с тем, что в деятельности дошкольника в условиях применения НИТ происходит, согласно полученным экспериментальным данным, познавательное развитие, связанное с самостоятельным приобретением знаний и представлений об окружающем нас мире в процессе преобразующей деятельности детей на компьютере, а также развитие воображения, перед нами встала задача поиска адекватных методик диагностики уровня познавательного развития детей.

Анализ зарубежных /Г.Роршах, Дж.Стерн, М.Мерей, Р.Слоссон, Дж.Гилфорд и др./ и отечественных /А.Я.Дудецкий, И.М.Розет, Е.И.Лустина, О.М.Дьяченко, А.В.Мелара/ методик диагностики уровня развития воображения показал, что основными критериями оценки воображения являются продуктивность и оригинальность, которые оцениваются и интерпретируются по-разному. Для дошкольных методик /О.М.Дьяченко, А.В.Мелара/ характерно применение заданий связанных с рисованием и словесным сочинением, зачастую ограниченных временными и пространственными рамками, что, по нашему мнению, ограничивает

проявление творческих способностей детей /индивидуальный темп выполнения задания отличается/.

В связи с этим, нами были применены в целях диагностики уровня развития воображения и представлений об окружающем две методики, опирающиеся как на традиционные виды продуктивной деятельности /рисование и сочинение сказок/, так и на нетрадиционные /выполнение дисплейных рисунков и построение сюжета на основе использования развивающих компьютерно-игровых программ открытого типа/, в которых дети не ограничивались ни во времени, ни в объеме выполнения задания.

В первой серии констатирующей части эксперимента использовалась методика, названная нами "Звездный мальчик" /С.Л.Новоселова, Е.Мусулин/, целью которой было: выявление уровня развития воображения; установление содержания представлений детей об окружающем /море и космос/; оценка эмоционального состояния по особенностям применения цвета в рисунке /интерпретация цвета по Дикшеру/. Суть методики состоит в том, что ребенку предлагается сочинить сказку про мальчика, который прилетел со звездочки. Для этого в качестве исходной используется рисунок из книги А.Сент-Экзюпери "Маленький принц". После дополнения рисунка своими изображениями ребенок рассказывает составленную им сказку, которая записывается на магнитофон.

Анализ полученных данных показал, что результаты во всех группах /экспериментальных и контрольной/ существенно не отличаются и находятся почти на одном уровне. /Сравнительный анализ результатов констатирующей и контрольной части эксперимента приведен в третьей главе./

Во второй серии констатирующей части эксперимента применялась методика предъявления компьютерных программ "Море" и "Космос", целью которой было установление уровня представлений детей о море и космосе и выявление уровня развития воображения в деятельности, опосредованной компьютером.

Особенности данной методики заключаются в том, что детям впервые предлагаются две компьютерные программы "Море" и "Космос", дается краткая инструкция к пользованию клавиатурой компьютера. Затем дети поочередно вызывают на дисплей образы, изображенные на клавиатурных наклейках /батискаф, водолаз, дельфин, комета, ракета и т.д./, называют их и составляют на этой основе рассказ /ответы и рассказ записываются/.

Анализ полученных данных велся по следующим критериям: представления детей о море и космосе и их оценка с точки зрения адекватности; оригинальность, проявляемая при наделении абстрактных дополнительных элементов смысловым значением, и уровень оригинальности составленных дисплейных сюжетов. Полученные результаты в экспериментальных группах существенно не отличались. /Сравнительный анализ результатов констатирующей и контрольной части эксперимента даны в третьей главе./

В третьей главе - "Исследование особенностей руководства и эффективности режиссерских игр на компьютере для познавательного развития старших дошкольников" раскрывается метод, содержание и результаты формирующего эксперимента, демонстрирующее влияние режиссерских игр на формирование представлений об окружающем и развитие воображения.

Исходной позицией исследования стало предположение о родстве ситуации обычной режиссерской игры с игрой, в которой ребенок использует компьютерно-игровые программы. И там и здесь он наделяет игровыми значениями в смысловом поле игры реальные предметы в обычной игре, символические дисплейные изображения в компьютерной игре.

Режиссерская игра появляется при переходе от раннего к дошкольному возрасту /С.Л.Новоселова, Е.М.Гаспарова, Е.Е.Кранцова/, характеризуется мнимой или воображаемой ситуацией /Е.Е.Кранцова/ и представляет собой своеобразное размышление о действительности в игровом действии /С.Л.Новоселова/.

Проведенный поисковый эксперимент, целью которого было выявление оптимального метода руководства деятельностью детей на компьютере, а также результаты констатирующей части эксперимента с использованием компьютерно-игровых программ "Море" и "Космос" в качестве диагностических показали, что несмотря на то, что дети быстро усваивали способы управления данными программами, построить и развернуть сюжет режиссерской игры почти никто не смог, а многие потеряли интерес к этим играм. Это прежде всего было связано с тем, что у детей отсутствовал опыт игры на компьютере и не было представлений о таких сферах действительности как море и космос.

Исходя из этого, в руководстве режиссерскими играми с использованием компьютерных развивающих программ открытого типа нами применялся комплексный метод руководства формированием игры, разработанный коллективом исследователей НИИ дошкольного воспитания /Новоселова С.Л., Е.В.Зворыгина, А.Д.Саар, Гринявичене Н.Т., Н.Ф.Комарова/

Программа формирующего эксперимента предполагала использование открытых компьютерно-игровых развивающих программ "Город", "Море", "Космос", "Конструктор" и проводилась в три этапа.

На первом этапе происходило первое знакомство детей с компьютером и овладение основными приемами пользования клавиатурой. При этом были использованы следующие методические приемы: экскурсия в КИК, демонстрация компьютерных программ, рассказ о компьютере и его возможностях, объяснение и показ способов управления программой.

На втором этапе проводилась систематическая работа по руководству развитием режиссерской игры на компьютере с применением комплексного метода руководства. Эта работа включала: обогащение познавательной сферы /чтение художественных произведений, просмотр иллюстраций, диапозитивов и диафильмов, рассказы воспитателя о батискафе, кометах спутниках и т.д., наблюдения и экскурсии, использование графических возможностей компьютерной программы/; приобретение игрового опыта /дидактические и сюжетно-дидактические игры/; изменение и обогащение предметно-игровой среды /подбор игрушек и игрового материала, картин, иллюстраций по соответствующей тематике/; активизирующее общение взрослого с ребенком во время игры /создание игровых проблемных ситуаций типа: "вышли рыбаки в море, а на корабле авария ...", "ракета с космонавтами полетела на Марс, а на пути ...", "космонавты встретили инопланетян и ..."/.

Третий этап заключался в развертывании самостоятельных режиссерских игр на компьютере и взаимосвязанных с ними сюжетно-ролевых игр, а также в овладении компьютерной программой "Конструктор" и ее применении как основы режиссерской игры. Детей знакомили этой программой на третьем этапе ввиду более сложного управления ею.

В результате формирующего эксперимента нами были определены педагогические условия руководства режиссерскими играми с применением компьютерно-игровых развивающих программ.

Одним из основных педагогических условий является применение комплексного метода руководства игрой, приобретающего применительно к режиссерским играм на компьютере некоторые особенности:

- первостепенное значение в руководстве режиссерскими играми с применением компьютерных средств приобретает расширение представлений об окружающем и активизирующее проблемное общение взрослого с ребенком посредством широкого использования игровых проблемных ситуаций, вызывающих у детей работу мысли и воображения;
- расширение познавательной сферы носит двусторонний взаимосвязан-

ный характер, который обусловлен тем, что представления, полученные посредством компьютерной программы /недоступные для непосредственного восприятия в окружающем, такие как: "батискаф спускается на морское дно", "спутник летит вокруг земного шара" и др./, вызывают интерес и желание дополнить данные представления и в повседневной жизни /чтение художественных произведений, просмотр диафильмов, диапозитивов, рассказы воспитателя/;

- другие компоненты комплексного метода /обучающие игры и обогащенные игровой предметной среды/ приобретают значение лишь в случае перехода от режиссерской игры на компьютере к сюжетно-ролевой /близкой по содержанию/ в игровом зале КИК.

Педагогическим условием, способствующим развитию воображения в режиссерской игре на компьютере, было использование в компьютерно-игровых развивающих программах дополнительных абстрактных элементов, позволяющих детям наделять их игровым значением в смысловом поле игры, в результате чего дети разворачивали интересные и оригинальные сюжеты.

Другим педагогическим условием была организация поэтапной работы в компьютерно-игровом комплексе: на первом - ознакомление с компьютером и его возможностями и овладение способами управления программами; второй - обучающие игры на компьютере с использованием игровых проблемных ситуаций и одновременным обогащением познавательной сферы; третий - творческие самостоятельные игры на компьютере с продолжением сюжета в обычных сюжетно-ролевых играх. Наш подход к построению работы частично противостоит другому, предполагающему деление всей деятельности детей на этапы: докомпьютерный, компьютерный и посткомпьютерный /система ДИЛ, Канада/.

Для выявления эффективности применяемого нами метода руководства режиссерскими играми на компьютере, а также влияния компьютера на познавательное развитие ребенка в контрольной части эксперимента применялись те же методики, что и в констатирующей части /"Звездный мальчик" и методика компьютерных программ "Море" и "Космос"/.

Первая серия - "Звездный мальчик"

Сравнительный анализ данных констатирующей и контрольной части эксперимента позволил установить:

- Значительно повысился уровень развития воображения в экспериментальных группах по сравнению с контрольной, который проявился в следующем: в 2-3 раза повысилась продуктивность /количество образов/

в экспериментальных группах и только в 1,5 раза в контрольной группе /подробный количественный анализ данных приводится во второй и третьей главе диссертации/; появилось гораздо больше сказочно-фантастических героев в рисунках и рассказах детей после получения опыта игры с применением компьютерно-игровых программ, в то время как в контрольной группе соотношение реальных и сказочно-фантастических образов почти не изменилось; Значительно оригинальнее стали сказки, составленные детьми экспериментальных групп /коэффициент оригинальности в начале года составлял в среднем 2,3 балла, а в конце года - в среднем 6,4 балла/, тогда как в контрольной группе оригинальность повысилась незначительно /коэффициент оригинальности в начале года был 3,4 балла, а в конце - 4,4 балла/.

- Представления о море и космосе запечатленные в рисунках и рассказах детей стали гораздо шире, чем в начале года, благодаря новым знаниям о данных сферах действительности, которые дети получили как традиционными методами /чтение рассказов, просмотр диафильмов и диапозитивов/, так и нетрадиционными /применение компьютерно-игровых развивающих программ "Море" и "Космос"/; тогда как в контрольной группе, где применялись лишь традиционные методы, такого роста не отмечается. По-видимому, такое влияние компьютерно-игровых программ связано с тем, что в отличие от просмотра диафильмов, рассказов и чтения книг, где ребенок воспринимает информацию пассивно, в игре на материале компьютерных программ ребенок сам управляет образами, создает новые оригинальные ситуации, дает им "жизнь" на дисплее.

- Заметные изменения происходят в эмоциональном состоянии детей экспериментальных групп по сравнению с детьми контрольной группы. Применение метода Лшвра для анализа рисунков детей показало, что в заключительной части эксперимента /в экспериментальных группах/ гораздо меньше детей стали применять в качестве "неподражательного" /определение Б. Л. Мухиной/ черный цвет /агрессивность, негативизм/ и, наоборот, намного больше использовали красный цвет /жизненная сила, стремление к успеху/. В то же время, в контрольной группе эти показатели почти не изменились.

Вторая серия - "Методика компьютерных программ "Море" и "Космос"

Сравнительный анализ данных, полученных в начале и в конце года, показал следующее:

- Значительно выше стал уровень развития воображения в деятельнос

ти детей, опосредованной компьютером, на что указывает резкое возрастание коэффициента оригинальности составленных детьми дисплейных игровых сюжетов /количественные данные приводятся во второй и третьей главе диссертации/; возросла оригинальность, проявляемая детьми при наделении игровым значением дополнительных абстрактных элементов в программах "Море" и "Космос". Применение этих элементов в компьютерных программах стало условием, стимулирующим проявления фантазии у детей.

- Гораздо выше стал уровень представлений детей о море и космосе, благодаря знаниям, полученным как на занятиях и в повседневной жизни, так и посредством развивающих компьютерных программ. Если до формирующего эксперимента дети показали довольно низкий уровень представлений о море / 47,6% - адекватных ответов/ и о космосе /33,5%/ , то в конце года эти показатели стали значительно лучше: море - 87,6%, космос - 88,4%.

Итак, сравнительный анализ данных первой и второй серии констатирующей и контрольной части эксперимента позволил нам сделать следующие выводы:

- Воображение детей в режиссерской игре на компьютере и вне его /рассказ и рисунок/ значительно активизировалось благодаря следующим факторам: расширение представление об окружающем; применение игровых проблемных ситуаций в игре на компьютере ; наличие абстрактных дополнительных элементов, которые можно наделять различными игровыми значениями в смысловом поле развертывающейся игры.
- Режиссерские игры с применением развивающих компьютерно-игровых программ "Море" и "Космос" в системе с расширением представлений об окружающем традиционными методами значительно обогатили знания об этих, неблизких детям, сферах действительности, что отразилось в повышении продуктивности и оригинальности рисунков, рассказов и сюжетов компьютерных режиссерских игр старших дошкольников.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В работе подтвердилась гипотеза о том, что:

- Компьютерно-игровые развивающие программы открытого типа являются основой для развертывания режиссерских игр на компьютере;
- Психологической основой развития режиссерской игры на компьютере является система знаний и представлений детей об окружающем;
- В режиссерской игре с применением компьютерных средств происходит экстерниоризация образа воображения путем наделения игровым значением компьютерных символов в смысловом поле режиссерской игры;

- Одним из педагогических условий руководства режиссерскими играми на компьютере является применение комплексного метода формирования игры, имеющего некоторые особенности: первостепенное значение имеют два компонента: ознакомление с окружающим и проблемное общение взрослого с ребенком через использование игровых проблемных ситуаций;
- Режиссерские игры на компьютере переходят в сюжетно-ролевые, значительно обогащая их содержание, а также содержание рисунков и рассказов детей;
- Режиссерская игра на компьютере и формирование представлений об окружающем традиционными методами значительно расширяют круг представлений детей об окружающем, что отразилось в повышении продуктивности и оригинальности детских рисунков и рассказов;
- Развитие воображения в режиссерской игре на компьютере значительно обогатилось благодаря следующим факторам: расширение представлений об окружающем; применение игровых проблемных ситуаций; использование абстрактных дополнительных элементов в компьютерной программе, позволяющих наделять их игровым значением в ходе игры на компьютере.

Основное содержание диссертации отражено в публикациях:

1. Использование компьютерных развивающих и обучающих программ в системе дошкольного воспитания: Методические рекомендации. - М.: 1989, с.12-19 /в соавторстве/, с.19-34.
2. Использование компьютерных развивающих и обучающих программ в системе дошкольного воспитания: Методические рекомендации. Выпуск 2. М.: 1989, с.9-11, с. 18-25, 27-30 /в соавторстве/.
3. Новая информационная технология в работе с дошкольниками. Применима ли она? // Дошкольное воспитание. - 1989. - № 9. - С.73-76. /в соавторстве/.
4. Особенности использования компьютерно-игровых программ в игре детей старшего дошкольного возраста. //Проблемы компьютеризации дошкольного воспитания: материалы научно-практического семинара. - М.: ЦНИИ "Электроника", 1989. С. 47-49.
5. Методические рекомендации к режиссерской игровой компьютерной программе "Море" /Игра дошкольника. - М.: Просв., 1989. С.281-283.
6. Компьютерные игры - особенности их использования в дошкольном возрасте. / Разнообразие форм воспитания и обучения дошкольников в психолого-педагогическом аспекте. Сб. научн. тр. - М.: Изд. АПН, 1990, с. 113-119.

Герт