

шая функция игр в камушки проявляет себя как бы в двух слоях: в первом происходит развитие сенсомоторных координаций (СМК), интеллектуальной и мотивационной сфер; во втором формируются исходные этнопсихологические характеристики личности.

Следует также отметить психофизиологический аспект проблемы: специфические движения туловища, рук и головы ребенка, следящего за полетом подбрасываемых и падающих камушков, создают особые условия тренинга костно-мышечного и нервного аппарата, повышения кровоснабжения мозга. Происходит комплексное воздействие игры на организм и психическую деятельность ребенка, что является важной предпосылкой его обогащенного развития в дошкольном возрасте.

ПОКАЗАТЕЛИ РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ КАК КОМПОНЕНТА ТВОРЧЕСТВА У ДОШКОЛЬНИКОВ В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ОПОСРЕДОВАННОЙ КОМПЬЮТЕРОМ

Г. П. Петку (Бельцы)

Первым звеном, обеспечивающим непрерывность компьютеризации и информатизации системы образования, является дошкольное детство. В настоящее время доказана возможность и необходимость применения компьютерных средств, начиная с детского сада, определены основные цели и задачи компьютеризации в дошкольном возрасте. В психологических исследованиях получены данные о том, что компьютер оказывает положительное влияние на развитие познавательных процессов и воображения (Б. Ф. Ломов); усиливает мотивацию учения и развивает познавательные потребности личности (О. К. Тихомиров); формирует мотивационную, интеллектуальную и операциональную психологическую готовность к использованию компьютера для решения задач своей деятельности (С. Л. Новоселова).

В нашем исследовании было задействовано 40 детей старших групп д/с № 1623 (г. Москва) и 85 детей старшего дошкольного возраста в д/с № 49 (г. Бельцы, Республика Молдова). Экспериментальное исследование проводилось в три этапа. На первом этапе с целью диагностики уровня познавательного развития детей, предполагающий выявление объема представлений об окружающей действительности и уровня развития и воображения и словесного творчества, нами использовалась методика компьютерных развивающих программ открытого типа «Море» и «Космос» (авто-

ры: С. Л. Новоселова, Т. Г. Осипова).

На втором этапе был проведен формирующей эксперимент, который предполагал определение специфики и методики работы в компьютерно-игровом комплексе в процессе использования компьютерно-игровых программ серии «Режиссерские игры».

Наиболее эффективным и целесообразным оказалось применение комплексного метода формирования и руководства (С. Л. Новоселова, Е. В. Зворыгина, А. Д. Саар, Н. Т. Гринявичене, Н. Ф. Комарова) при организации творческих режиссерских игр на компьютере).

Первый компонент — обогащение познавательной сферы ребенка — предполагал расширение представлений детей о таких сферах действительности, как Море и Космос. При этом использовались как традиционные методы и приемы (чтение художественных произведений, просмотр фильмов и диафильмов, экскурсии и наблюдения), так и нетрадиционный (компьютерные программы, которые представляли богатый познавательный материал благодаря их функциональным возможностям: «Батискаф опустился на дно моря», «Спутник летит вокруг Земли»).

Второй компонент — приобретение игрового опыта — решался в основном за счет создания в ходе режиссерских игр на компьютере проблемных игровых ситуаций типа: «Отправились корабли в море и вдруг авария...», «Полетели ракеты на Марс, а по пути встретили инопланетян...», Далее детям предлагается продолжить сюжет игры на экране компьютера, оперируя образами и абстрактными символами компьютерной программы.

Третий компонент — подготовка и оборудование предметно-игровой среды — предполагал оснащение игрового зала средообразующими игровыми модулями, разнообразными игрушками и предметами-заместителями, позволяющими ребенку продолжить режиссерскую игру, начатую на компьютере, в игровом зале и обычными предметами и игрушками.

Четвертый компонент — проблемное общение взрослого ребенком в процессе как режиссерской игры на компьютере, так и самостоятельной сюжетно-ролевой игры.

На третьем этапе детям была предоставлена возможность перейти к самостоятельному творчеству с применением развивающих компьютерных игровых программ.

Анализ дисплейных рисунков детей и слагаемых ими сюжетов на экране компьютера показал, что их игровая деятельность,

опосредованная компьютерными средствами, дала толчок к интенсивному развитию воображения. Дети наделяли абстрактные элементы в компьютерной программе разнообразными смысловыми значениями (элементы красного цвета — «рыбки», «кораллы», «морские звезды», «ракушки», «растения» и т. д.), кроме того, рассказы детей стали отличаться оригинальностью, интересным своеобразным сюжетом. Под влиянием режиссерской игры на компьютере богаче и содержательнее стали обычные сюжетно-ролевые игры детей, они приобретали творческий характер.

Несомненно одно, компьютер, включенный в игровую деятельность ребенка, дает мощный стимул в развитии творчества и прежде всего воображения. Этот вывод был подтвержден в ходе применения диагностической методики «Звездный мальчик».

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПРИРОДНОГО МАТЕРИАЛА ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ТВОРЧЕСКОГО ВОООБРАЖЕНИЯ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

О. А. Христ (Москва).

Становление творческой личности — это развитие ее задатков, созревание и дифференциация чувств, формирование системы ценностей и отношений к миру, к обществу и природе, к труду, к людям и самому себе. Раннее детство является тем сензитивным периодом, когда интеллектуальный, эмоциональный и волевой компоненты творческого потенциала могут или получать мощный импульс к развитию или же остаться втуне. В детстве формируется важнейшая составляющая творческого потенциала: умение видеть мир образно и непредвзято. Огромную роль в развитии этой способности играет восприятие природы.

Природный материал изобилует формами, цветом, фактурой и другими качествами, которые могут вызвать у ребенка разные ассоциации, способствующие созданию интересных художественных образов, например, шелковистая зеленая трава — волосы лесной феи, а волокна из початков кукурузы — длинная борода гнома и т. п.

Конструирование из природного материала можно использовать в качестве эффективного средства формирования у детей художественного творчества. Как показало проведенное изучение двух форм организации конструирования, умение создавать художественные выразительные образы формируется в процессе специаль-