

# Наука и просвещение в современной России

Мушенкова Елена Сергеевна,

воспитатель,

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 357 Краснооктябрьского района Волгограда»  
г. Волгоград, Россия

## РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

**Аннотация.** На основе теоретического анализа и эмпирического исследования показано влияние компьютерных игр на развитие творческих способностей старших дошкольников. Разработана и апробирована программа развития творческих способностей старших дошкольников средствами компьютерных игр (циклические, логические, приключенческие, стратегические, пошаговые стратегии), подобранных в соответствии с критериями творческих способностей, доказана эффективность и необходимость внедрения авторской программы в практику работы дошкольных образовательных организаций.

**Ключевые слова:** творческие способности, развитие творческих способностей, компьютерные игры, старшие дошкольники, программа развития творческих способностей компьютерными играми.

Наше время отличается стремительным развитием информационных технологий, существенно перестраивающих практику повседневной жизни. Ребенок живет уже в мире отличном от того, в котором выросли его родители. Система современного дошкольного образования нуждается в постоянном внедрении инновационных технологий в образовательный процесс. Одним из приоритетных направлений дея-

## Наука и просвещение в современной России

тельности дошкольной образовательной организации является создание условий для творческого развития детей старшего дошкольного возраста с использованием компьютера и информационных технологий.

Вопросам развития одаренности и способностей (в частности, творческих) на этапе дошкольного детства посвящены труды Л.Л. Ильиной [4, с. 45], О.А. Вахрамеевой [2, с. 43], Д.А. Тхоренко [6, с. 87] и другие. Особое место в воспитательном процессе дошкольной образовательной организации занимают игровые технологии и техники (в том числе и компьютерные). Компьютерным играм придают важное значение в развитии интеллекта и познавательных способностях детей (Е.С. Белова [1, с. 649], О.Н. Гаврилова и К.С. Шалагинова [3, с. 28], Т.В. Калинина и Ю.А. Дмитриев [5, с. 79] и др.).

Теоретический анализ исследований проблемы применения компьютерных игр в творческом развитии детей дошкольного возраста показал, что на сегодняшний день отсутствует методическое сопровождение применения компьютерных игр с целью развития творческих способностей старших дошкольников.

Для решения данной проблемы автором статьи была разработана программа развития творческих способностей старших дошкольников средствами компьютерных игр.

Программа развития творческих способностей старших дошкольников средствами компьютерных игр направлена на развитие творческих способностей по следующим критериям:

– творческой легкости (развитие способности к всестороннему рассмотрению предмета, способности учитывать в случае принятия решений различные факторы, способности к легкому усвоению нового ма-

## Наука и просвещение в современной России

териала, способности к быстрому и быстрому свободного переключения мнений, способности к легкому решению проблемных задач);

– творческой оригинальности (развитие способности придумывать новые идеи, умение вносить что-то новое в известную задачу, уход от образцов, способность выходить за рамки заданной другими ситуацией, самостоятельный выбор вида деятельности, материалов, умение создавать новый продукт);

– творческой гибкости (развитие способности свободно переходить от одного способа решения поставленной задачи к другой, способности переносить способы действий с одного вида деятельности на другой, использование предметов-заменителей, многозначных слов, развитая способность создавать разнообразные идеи в несколько ограниченной ситуации);

– творческой продуктивности (развитие способности к образованию новых слов, рифм, созданию новых сюжетов, ролей, созданию изделий, изображений, способности переконструировать элементы в новых комбинациях);

– творческого воображения (развитие способности мысленно сочетать образы в новых сочетаниях и комбинациях, представлять возможные изменения действительности, способности к созданию фантастических идей, прогнозирование, предсказание, выдвижение гипотез, выделение сущностного в пределах однородных явлений и его воплощение в образе, игре).

Для развития творческой легкости предусмотрены игры - циклические [arcade], имеющие целью научить ребенка в случае принятия решения учитывать разнообразные сюжетные обстоятельства, иметь постоянный интерес к развитию и усложнению игры сюжетной линией, ассоциировать с предварительно пройденными уровнями для про-

## Наука и просвещение в современной России

хождения последующих, включаться гибко в вариации решения представленных в ходе сюжета игры проблем (например, Приключения Соника 2 / Sonic Adventure 2, Реймен / Rayman Origins).

Для развития творческой оригинальности - предусмотрены логические [logic] игры, имеющие целью научить ребенка в случае принятия решения решать новые незнакомые задачи, изобретать новые варианты решения проблемной ситуации, осуществлять самостоятельный выбор вида деятельности (например, Токи Тори 2 / Toki Toki 2, Тетрис / Tetris Ultimate, Ларуавиль / Laruaville и др.).

Для развития творческой гибкости - приключенческие [adventure] игры, имеющие целью научить ребенка быстро переходить от одного способа решения поставленной задачи к другой в случае принятия решения решать новые незнакомые задачи, способность ребенка выделять функции объекта таким образом, чтобы увидеть в нем новые возможности, чувственное восприятие окружающего мира, внимательность (например, Пятачок: Большое космическое приключение, Виолетта / Violetta, Бесконечный Дисней / Disney Infinity и др.).

Для развития творческой продуктивности - игры стратегии [strategy], которые имели целью научить ребенка использовать комбинаторные свойства, генерированию идей, просчет последствий действий к принятию решений, скорости реакций, отбору характерных признаков, предметов, жизненных явлений, отражению их в компьютерной игре (например, Сельское хозяйство / Farm Craft, Майнкрафт / Minecraft, Берега благосостояния и др.).

Для развития творческого воображения - пошаговые стратегии [Turn-Based Strategy], которые имели целью научить ребенка способности «войти» в воображаемые обстоятельства, в условные ситуации, научить мысленно соединять образы в новые сочетания и комбинации,

## Наука и просвещение в современной России

представлять возможные изменения действительности, прогнозировать, предсказывать, осмысливать, выделять определенные признаки объекта, выделять сущностное внутри однородных явлений и воплощать его в конкретном или абстрактном образе (например, Удивительный сад, Бюро кладоискателей: Затерянный город, Сокровища Монтесумы 4 и др.).

В результате на развитие творческой легкости было отведено 6 занятий; творческой оригинальности – 12 занятий; на развитие творческой гибкости – 27 занятий; творческой продуктивности – 15 занятий; на развитие творческого воображения – 12 занятий.

Организация и проведение развивающей программы:

1. Ознакомление родителей и педагогов с развивающей программой;
2. Количество участников занятия (10-15 детей), возраст – от 6 до 7 лет;
3. Временная продолжительность игры в компьютерные игры – 15 минут;
4. Регулярность проведения развивающих занятий – 3 занятия в неделю в течение шести месяцев;
5. Общее количество развивающих занятий – 72;
6. Ознакомление детей с правилами работы на компьютере;
7. Техническое обеспечение: компьютерные игры, компьютеры, ноутбук, проектор.

Общая структура развивающих занятий для развития творческих способностей старших дошкольников средствами компьютерных игр:

- 1) ритуал приветствия;
- 2) объяснение сущности игры (содержания). Вводное слово с припоминанием предыдущего занятия;

## Наука и просвещение в современной России

3) игра. Во время игры необходимо наблюдать психологическое состояние ребенка. При эмоциональной нестабильности игра прекращается и проводится релаксация;

4) релаксация. Чтобы освободить детей от негативного влияния игры на психическое состояние, проводятся упражнения на релаксацию в соответствии с ситуацией;

5) обряд прощания.

Приведем пример проведения компьютерной игры «Приключения Соника 2» (Sonic Adventure 2).

Задачи игры: активизировать у детей умение легко оценивать ситуацию, в которую их ставит игровой уровень, научить принимать решения, учитывая всевозможные сюжетные обстоятельства; активизировать умение ассоциирования пройденного пути с вознаграждением; научить использовать навыки предыдущего опыта.

Описание содержания: «Приключения Соника 2» – это игра жанра циклическая. По сюжетной линии на уровнях нужно собирать кольца для защиты героя от гибели и получения дополнительных жизней. Кроме того, можно найти специальные капсулы с разными бонусами, которые дают дополнительные возможности персонажу, например, энергетический щит, притягивающий кольца и защищающий от электрических атак. Персонаж игрока должен дойти до конца определенной локации или собрать предметы.

Усложнение: в содержании игры предусмотрен учет более сложных факторов действия главного персонажа, что обуславливает необходимость принятия детьми новых решений.

Контрольные вопросы для развития творческой легкости:

1. Какой зверь Соник? (на развитие способности к всестороннему рассмотрению предмета);

## Наука и просвещение в современной России

2. Чтобы пройти уровень, что нужно делать Соннику? (на развитие способности к учету в случае принятия решений разных факторов);

3. Когда Соник собирает необходимое количество монеток и обходит все происходящие препятствия? (на развитие быстрого переключения мнений);

4. Изменяется ли количество и вариативность помех на пути Сонника с каждым новым уровнем? (на развитие способности к быстрому и легкому переключению мыслей);

5. Какие препятствия вы встретили на пути Соника и как миновали? (на развитие способности к легкому усвоению нового материала)

6. Какое препятствие на пути Соника было для вас самым трудным и интересным и как вы его обошли? (на развитие способности к легкому решению проблемных задач).

Наблюдение: По нашим наблюдениям лучше всего проявила творческую легкость во время игры Оля Т. Девочка в течение трех занятий оценивала ситуации, которые придавал ей уверенность. Легко обходила препятствия и переходила на следующий уровень. За время игры Оля Т. смогла пройти шесть уровней. Это самое большое количество уровней в группе старших дошкольников.

Для Димы Д. этот тип игр оказался сложным. Дима постоянно сталкивался с препятствиями на пути главного героя. Это происходило за счет того, что Диме было очень трудно сориентироваться на оценке следующих препятствий, решить куда лучше передвинуть игрового персонажа и обойти его. Также Дима не пытался собирать монетки, хотя во время вступительной беседы и объяснения основной идеи игры была дана инструкция по прохождению игры. По результатам работы по завершению третьего занятия Дима Д. смог пройти только один уровень.

## Наука и просвещение в современной России

Проверка эффективности программы развития творческих способностей старших дошкольников средствами компьютерных игр предполагала повторную диагностику в соответствии с разработанным алгоритмом психодиагностического исследования до реализации экспериментальной программы.

Полученные после проведения повторной диагностики данные свидетельствуют о положительных изменениях в развитии творческих способностей старших дошкольников после проведения развивающей программы. (таблица 1).

Таблица 1

Количественные показатели развития творческих способностей старших дошкольников средствами компьютерных игр до и после внедрения развивающей программы

Уровни	До реализации развивающей программы		После реализации развивающей программы	
	Количество детей	%	Количество детей	%
Очень высокий	0	0	7	8,6
Высокий	2	2,4	9	11,1
Средний	30	36,1	53	65,4
Низкий	40	48,2	10	12,3
Очень низкий	11	13,3	2	2,5

Количество детей, которых мы отнесли к высокому уровню, увеличилось с двух до девяти. Очень высокий уровень развития творческих способностей старших дошкольников характеризуется большим интересом к всестороннему рассмотрению предмета, учету в случае принятия решений различных факторов, легкому усвоению нового материала, способности быстро и свободно переключать собственные мысли, легкому решению проблемных задач, активному придумыванию новых идей, активному внесению чего-либо нового в известное задание, отходом от шаблонных образцов, уходом за рамки заданной другими

## Наука и просвещение в современной России

ситуацией, самостоятельным выбором вида деятельности, материалами и созданием нового продукта; оживленным и заинтересованным подходом к решению поставленной задачи с переходом от одного способа решения к другому, с переносом способов действий с одного вида деятельности на другой, с использованием предметов-заменителей, многозначных слов, активным и постоянным созданием разнообразных идей в несколько ограниченной ситуации; оживленным и легким образованием новых слов, рифм, новых сюжетов, ролей, изделий, изображений, активным переконструированием элементов в новых комбинациях; постоянным сочетанием мысленно образов в новые сочетания и комбинации, представлением возможных изменений действительности, созданием фантастических идей, прогнозированием, предвидением возможных вариантов, выдвижением гипотез, использованием в образах и игре сущности, выделенных в предметах явлений и образов. Количество детей, отнесенных к среднему уровню проявления творческих способностей, увеличилось с 30 до 53, низкому уровню - уменьшилось с 40 до 10 и очень низкого уровня проявления творческих способностей уменьшилось с 11 до двух детей. В группе старших дошкольников произошел рост проявлений творческих способностей на очень высоком (с 0% до 8,6%), высоком (с 2,4% до 11,1%) и среднем (с 36,1% до 65,4%) уровнях, произошло уменьшение количественных показателей на низком (с 48,2% до 12,3%) и очень низком (с 13,3% до 2,5%) уровнях.

Таким образом, эффективность разработанной авторской программы развития творческих способностей старших дошкольников средствами компьютерных игр проявилась в увеличении количества детей с очень высоким, высоким и средним уровнем их проявления, способности в воображаемой ситуации самостоятельно приобретать и

## Наука и просвещение в современной России

активно усваивать познавательный материал, находить наиболее оригинальные варианты решений, осуществлять выборы действенных игровых операций и процедур, развития умений пользоваться компьютером, формировании этики поведения за компьютером. Наиболее эффективными оказались компьютерные игры, направленные на формирование у детей внутренней мотивации, стимулирование к активной позиции, выявление и раскрытие имеющихся и потенциальных возможностей относительно качественного преобразования творческих проявлений в направлении повышения оригинальности действий, гибкости, результативности и т.д.

Дальнейшая перспектива исследования проблемы заключается в изучении влияния компьютерных игр на другие виды способностей дошкольника (музыкальные, исследовательские, интеллектуальные, эстетические), а также роль компьютерных игр в формировании готовности дошкольников к обучению в школе.

### Список литературы

1. Белова, Е.С. Психологические аспекты использования цифровых устройств для развития старших дошкольников, имеющих признаки одаренности // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. - 2022. - Т. 19. - № 4. - С. 649-669.
2. Вахрамеева, О.А. Развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста посредством проектной деятельности: монография. - Шадринск: ШГПУ, 2021. - 170 с.
3. Гаврилова, О.Н., Шалагинова, К.С. Компьютерные игры для развития творческих способностей детей // Психология, педагогика, образование: актуальные исследования и разработки. сборник научных трудов по материалам I Международной научно-практической конференции. НОО «Профессиональная наука». - 2017. - С. 26-34.

## **Наука и просвещение в современной России**

4. Ильина, Л.Л. Педагогическое сопровождение творческого развития детей дошкольного возраста в художественном труде: монография. - Чебоксары: Чувашский гос. пед. ун-т, 2021. - 169 с.
5. Калинина, Т.В., Дмитриев Ю. А. Содержание и методы формирования основ информационной культуры у старших дошкольников: монография ". - М.: МПГУ, 2019. - 139 с.
6. Тхоренко, Д.А. Теория и технологии развития познавательных и творческих способностей детей дошкольного возраста: учебно-методическое пособие. - М.: Педро, 2021. - 93 с.