

УДК 159.954

**Е.С. ШИНДРЯЕВА**

(elenafilina71094@gmail.com)

*Волгоградский государственный социально-педагогический университет*

**ПРОБЛЕМА РАЗРАБОТКИ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ МЕТОДИК ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ  
РАЗВИТИЯ ВЫСШИХ ПСИХИЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ В СОВРЕМЕННЫХ  
СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ УСЛОВИЯХ  
(на примере воображения)\***

*Рассматриваются теоретические основания разработки инструмента для диагностики и развития воображения в дошкольном возрасте. Представлено описание разработанного средства, а также результаты апробации.*

**Ключевые слова:** *высшие психические функции, воображение, дошкольный возраст.*

Зачастую на этапах разработки инструмента для исследования мышления, памяти, внимания, воображения возникают трудности: «Каким должен быть инструмент? На что обратить внимание при создании авторского средства? Что именно этот инструмент измеряет? Развитию чего способствует?».

Исследователи отмечают, что при разработке способов изучения данных высших психических функций должны быть соблюдены некоторые условия, отвечающие процессу развития конкретной высшей психической функции.

Составление нового средства, очевидно, должно опираться на основополагающую концепцию развития данной функции.

Основатель культурно-исторической теории Л.С. Выготский выделяет две линии развития психических функций: натуральное и культурное. Натуральные, т. е. низшие психические функции, есть у человека с рождения. Высшие же психические функции появляются в процессе культурного развития человека и характеризуются произвольностью, социальностью, опосредствованностью.

В процессе формирования высших психических функций огромное значение имеет взаимодействие с окружающими людьми. Высшие психические функции по своей природе являются социальными. Как пишет Л.С. Выготский, с помощью механизма интериоризации осуществляется перенос социальных форм поведения во внутренний план.

Воображение, как высшая психическая функция, также возникает во внешнем плане. Согласно С.Л. Рубинштейну, воображение, являясь особой формой психики, способствует преобразованию действительности, созданию нового и имеется только у человека.

На взаимовлияние игры и воображения указывают многие исследователи (Л.С. Выготский, А.Н. Веракса, О.М. Дьяченко, В.Т. Кудрявцев, Д.Б. Эльконин, и др.).

В.Т. Кудрявцев отмечает, что огромное значение в развитии воображения имеет детская игра, которая способствует не только созданию новых образов, но и развитию умения смотреть на мир «глазами другого человека» [2, с. 33].

Вхождение в образ другого человека, героя, персонажа говорит о работе воображения. Игра как средство позволяет создать условия для формирования данной высшей психической функции. В дошкольном возрасте игра, являясь ведущей деятельностью, содержит в себе отношения между детьми и опосредована огромным количеством предметов, в том числе предметами-заместителями.

Нельзя не упомянуть о том, что дошкольный возраст является сензитивным к развитию воображения. Особый интерес к несуществующим в реальности объектам проявляется у детей в возрасте 3-х лет [4].

В возрасте 4–5 лет дети начинают усваивать социальные нормы, вследствие этого у них снижается продуктивное воображение. Начиная с 6–7 лет первостепенное место занимает самостоятельное придумывание, обеспечивающее уникальность и оригинальность продуктов деятельности.

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

И.И. Чицова отмечает, что для развития воображения в дошкольном возрасте, необходимы стимулы-средства. Дети 5–7 лет способны планировать воплощение замысла [3].

Таким образом, на основе вышеописанных положений можно сформулировать некоторые характеристики, которыми должен обладать инструмент для диагностики и развития высшей психической функции, в частности, воображения:

- соответствие возрасту детей;
- ориентация на склонности и интересы данной категории детей;
- возможность применения в процессе ведущей деятельности дошкольника – игры;
- использование стимулов-средств;
- возможность исследования развития воображения в условиях группового взаимодействия;
- возможность принятия ребенком разных образов;
- возможность изучения процесса развития;
- возможность диагностики и развития нескольких форм воображения.

Выбирая средство для развития воображения дошкольников, мы постарались учесть все вышеописанные требования, и, конечно, основывались на том, что игра, являясь ведущей деятельностью, несет в себе огромный ресурс и будет способствовать развитию умения удерживать одновременно реальную и идеальную ситуации, примерять на себя образ другого человека, а также продумыванию нового внешнего вида героя. Игра, как упоминалось ранее, также осуществляется в условиях группового взаимодействия, что важно для развития воображения.

Игра может быть использована и как диагностический инструмент, и как средство для развития воображения.

Разработанная игра относится к типу настольных игр («ходилка») и является авторской разработкой с применением изображений известных персонажей мультфильмов и сказок.

Маршрут в игре состоит из 25 возможных ходов. На каждом этапе ребенка встречает какой-либо мультперсонаж или герой сказки, подобранные с учетом целевой аудитории – современных детей старшего дошкольного возраста. Ребенку, чтобы пойти дальше, необходимо выполнить задание, которое предлагает данный герой. Каждое задание направлено на развитие воображения и определённых способностей ребёнка в соответствии с имеющимися талантами.

Для бросания игрового кубика предусмотрена специально сконструированная коробка – башня, обшитая сверху фетровым материалом. Внутри башни располагаются полочки под наклоном для перекачивания кубика сверху башни к низу.

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 многократного использования.

В игре встречается три группы заданий: задания, направленные на решение проблемных ситуаций; задания, направленные на создание новых историй; задания, связанные с придумыванием нового предмета, детали и т. д.

Развивающие возможности игры:

1) развитие воображения:

- произвольное воображение (преднамеренное создание образов, зависящее от конкретной задачи, поставленной перед дошкольником);
- воссоздающее воображение (ребенок дошкольного возраста на основе одного лишь описания должен представить то, чего он никогда не видел);
- творческое воображение (характеризуется созданием новых образов, в которых отображается действительность, пропущенная через призму личного восприятия дошкольника).

2) развитие вариативности мышления (показателями развития вариативности мышления являются его продуктивность, самостоятельность, оригинальность, рациональность);

3) развитие способности находить оригинальный способ действия;

- 4) развитие умения смотреть на мир глазами другого;
- 5) развитие сотрудничества в детской группе;
- 6) развитие игровой деятельности по правилам;
- 7) развитие способности придумывать сюжетную историю.

Нами также был разработан второй вариант игры – с применением средств информационно-коммуникативных технологий (ИКТ). Соблюдая очередность, дети бросают игральный кубик. Выпавшее количество очков обозначает количество шагов, которые необходимо сделать ребенку на игровом поле.

Оказавшись на кружочке с определенной цифрой и определенным мультперсонажем, необходимо обратиться к компьютеру, на котором открыта разработанная программа. Программа включает в себя анимированные изображения мультипликационных персонажей, имеющих звуковое сопровождение. При переходе по гиперссылке участник игры «встречается» с героем, который предлагает выполнить задание.

Проведение развивающей работы осуществляется в несколько этапов. Цель начального этапа – знакомство с правилами игры, формирование умения самостоятельно, произвольно придумывать оригинальные варианты решений, «смотреть на мир глазами другого» (педагог-психолог выступает носителем правил, побуждающим к придумыванию новых идей).

Цель последующих этапов – отработка умения самостоятельно продуцировать новые варианты ответов, при этом обучая нового игрока этому же умению.

Показателем эффективности игры является наличие установки ребенка на придумывание оригинального решения и постоянное обращение к данной установке при контроле действий нового игрока.

В роли нового игрока в каждой группе выступает взрослый – педагог дошкольного учреждения. Для качественного анализа хода и результатов первого этапа были выделены следующие критерии:

- 1) новизна ответов;
- 2) наличие собственных ответов на задания;
- 3) особенности решения заданий разного вида (решение проблемных ситуаций, решение заданий на придумывание продолжения истории, новой детали или предмета);
- 4) особенности взаимодействия во время игры:
  - участие в обсуждении заданий, выполняемых другими игроками,
  - желание предлагать свои варианты ответов не только во время своего хода, но и во время ходов других игроков.

Данная игра была апробирована на выборке (21 ребенок старшего дошкольного возраста). После осуществления развивающих занятий значительно сократилось количество детей, затрудняющихся отвечать на вопросы игры. Важно также отметить, что в отличие от первого этапа, на втором этапе дети не использовали перенос из других мультфильмов, фильмов или игр, они придумывали свои собственные варианты решений заданий, детям успешнее удавалось занимать позицию героя. Многие варианты ответов были оригинальными. Причем на последнем этапе практически не было детей, осуществляющих повтор ответа за другими участниками (в отличие от первого этапа).

Важным открытием для нас также было то, что включение в развивающий процесс средств ИКТ влияет на эффективность развивающей работы: в группах с использованием средств ИКТ продуктивность работы (сочинение истории), новизна ответов, развивающий эффект (динамика способности превращать задачу на выбор в задачу на преобразование) оказались ниже, чем в группах, в которых использовалась настольная игра без применения средств ИКТ.

Несмотря на внешнюю привлекательность занятий с применением средств ИКТ, можно говорить о тенденции к снижению развивающего эффекта. Использование же настольной игры без применения средств ИКТ на игровых занятиях способствовало развитию способности превращать задачу на выбор в задачу на преобразование, что является важной особенностью воображения.

### Литература

1. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. М.: Просвещение, 1967.
2. Кудрявцев В.Т. Игра и развитие воображения ребенка с позиций культурно-исторической психологии // Современное дошкольное образование. 2011. № 1. С. 32–43.
3. Чинова И.И. Развитие воображения дошкольников в процессе сочинения сказок // Теория и практика образования в современном мире: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, 20–23 января 2014 г.). СПб: Реноме, 2014. С. 65–68.
4. Чурбанова С.М. О развитии творческих возможностей ребенка в ранние периоды жизни (к 25-летию Центра эстетического воспитания детей «Золотой петушок») // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2013. № 4. С. 56–59.

**ELENA SHINDRYAEVA**

Volgograd State Socio-Pedagogical University

**ISSUE OF THE RESEARCH METHODS' FORMATION FOR STUDYING  
THE DEVELOPMENT OF HIGHER MENTAL FUNCTIONS  
IN CURRENT SOCIAL AND CULTURAL CONDITIONS  
(based on imagination)**

*The article deals with the theoretical foundation of the development of the tools for the diagnostics and development of imagination at preschool age. The description of the developed means and the results of approbation is presented.*

**Key words:** *higher mental functions, imagination, preschool age.*