

диалогов, эпитетов, описания характера и внешности героев), а также можно отметить оформление именовании у одной трети всех групп, нелепое именование у нескольких детей, у остальных дошкольников - эпизодическое.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что в тех случаях, когда ребенок в принципе способен даже на минимальном уровне взаимодействия принять требования продуктивной СД, его развитие может быть активно детерминировано опытом этой совместности. А следовательно, нахождение в среде взаимодействия (а не только общения) его сверстников (помимо взрослого) может служить настоящим предзнаменованием грядущих существенных изменений в его психическом развитии. То, что является потенциальным, может стать реальным – так, в данном случае, мы оцениваем перспективы развития ребенка, принявшего условия совместной продуктивной деятельности в проектной форме обучения.

Последняя наряду с игровой деятельностью позволяет создать условия для децентрации, что, в свою очередь, приводит к формированию у детей критичности, терпимости, умения встать на позицию другого, понять чужую точку зрения. В условиях СТ у СД появляется новый оттенок: особое значение приобретают ролевая речь, диало-

ги. Более того, в рамках проектной формы обучения происходит создание условий для развертывания полноценной продуктивной деятельности, которая предполагает синтез различных форм деятельности, полноту ориентировки на каждом шаге движения в осваиваемой деятельности, последовательное создание новой социальной ситуации развития.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Хозиев В.Б. Практикум по психологии формирования продуктивной деятельности дошкольников и младших школьников: Учеб. пособие. М.: Академия, 2002. 272 с.

M. Khozieva

#### THE PRESCHOOL VERBAL CREATION DEVELOPMENT IN PROJECT "THE TALE"

*Abstract.* The article dwells on the verbal creation development in specially organized activities (project "Tale"). The research was held on 3 groups of preschoolers aged between 5 and 7 years old. In the project we used various means of materialization and schematization, dramatization and group writing.

*Key words:* verbal creation development, project, tale, cooperative activity, preschool children.

УДК 373.2:379.8

Ткаченко С.Б.

### ПРОЯВЛЕНИЯ ПЕРЦЕПТИВНЫХ ДЕЙСТВИЙ В УСЛОВИЯХ ДИДАКТИЧЕСКИХ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР\*

*Аннотация.* Представлены результаты исследования особенностей перцептивных действий у детей 5-7 лет. Экспериментальная работа была проведена с использованием дидактических и компьютерных игр. Представлен сравнительный анализ особенностей перцептивных действий в реалиях предметного мира в сравнении с особенностями перцептивных действий в условиях компьютерного игрового поля.

\* © Ткаченко С.Б.

*Ключевые слова:* перцептивные действия, перцептивное моделирование, предметное моделирование, компьютерные игры.

Развитие целостной, гармонично развитой личности берет свои истоки в детстве. Именно на ранних этапах онтогенеза благодаря присвоению материального и духовного опыта человечества ребенок делает первые шаги к созданию собственных продуктов культуры современности [2]. Вос-

приятие красоты мира, эстетики шедевров человеческого наследия, оценка значимости предметов искусства невозможны без достаточного уровня развития психических функций, в частности перцептивных действий.

Перцептивное, как и все умственное развитие, осуществляется прежде всего в социальных условиях предметной, образно-знаковой и природной среды через общение ребенка со взрослым как посредником, передающим опыт развития психических функций, в том числе опыт развития перцептивных действий. Ребенку-дошкольнику наиболее близок предметный мир. Он окружает его повсюду и вызывает любопытство. Вслед за В.С. Мухиной, мы рассматриваем предметный мир как неотъемлемое условие развития личности, которое «... создает жизненное пространство человека, влияет на его морально-эстетические суждения и переживания» [3, 59].

Исследование особенностей развития перцептивных действий в дошкольном возрасте проводилось в условиях использования специально разработанного дидактического материала. Большая часть этих исследований по данной проблеме датирована периодом 1960-1980 годов. Однако научно-технический прогресс порождает реалии, которые обуславливают необходимость в новых участниках процесса сенсорного воспитания.

В последние десятилетия наряду с традиционными дидактическими средствами общество предлагает новые средства, образующие иные условия развития, ранее недоступные дошкольному образованию, — компьютерные игры. Визуальное поле компьютерной игры выступает как особое условие реализации перцептивных действий ребенка. В поле компьютерной игры решение перцептивной задачи протекает исключительно в условиях зрительного восприятия. Если с реальными объектами предметного мира дошкольник действует привычным ему способом (спонтанное манипулирование, соотносящие действия), то компьютерная игра побуждает ребенка отказаться от названных способов решения и действовать на качественно ином уровне, основанном на способах наглядно-образного мышления.

Изучение особенностей перцептивных

действий в реалиях предметного мира, а также образно-знаковых систем в компьютерных играх является актуальным для психологии развития. Развитие перцептивных действий ребенка в играх в образно-знаковых формах осуществляется путем освоения функционального назначения объектов предметного мира. В компьютерном поле, где предметная реальность задана в условно-наглядной ситуации, освоение свойств предметов происходит в условиях нового типа действий: посредством функций, заданных компьютерной программой, а не естественными телесными движениями, формирующимися в условиях непосредственного освоения предметного мира. Актуальность исследования состоит в изучении особенностей перцептивных действий в условиях двух типов реальностей, которые на сегодня предлагает социокультурная среда: в условиях, утвердившихся прежде и в условиях современных развивающих средств — компьютерных игр.

Целью исследования стал сравнительный анализ особенностей перцептивных действий ребенка-дошкольника в условиях предметного мира и мира образно-знаковых систем — в условиях дидактических и компьютерных игр. Исследование проводилось на базе дошкольных учреждений города Москвы и Московской области. Выборку составили 110 детей в возрасте 5-7 лет.

В качестве **гипотезы** выступили следующие предположения. Во-первых, если в условиях исторически сложившейся предметной и образно-знаковой среды складываются специфические возможности развития перцептивных действий с конкретными объектами предметного и образно-знакового мира, то компьютерное пространство как особая образно-знаковая презентация реального мира создает новые, особенные условия развития перцептивных действий. Во-вторых, если реалии предметного мира выступают как условие организации единства зрительного и кинестетического восприятия и, тем самым, — наглядно-действенного мышления, то в образно-знаковых реалиях компьютерной игры решение конструктивных задач требует новых перцептивных действий, опирающихся на наглядно-образное мышление.

Выбор методов обусловлен гипотезой нашего экспериментального исследования

о различии перцептивных действий при решении конструктивных задач в условиях предметного мира и мира образно-знаковых систем компьютерной игры. Для того чтобы проследить особенности перцептивного анализа в условиях предметного мира путем осуществления внешне-двигательных форм обследования признаков и свойств объекта, были отобраны методы, позволяющие осуществлять исследовательские действия путем непосредственных физических манипуляций. Объектами предметного мира выступили плоскостные и объемные геометрические формы. Задания были представлены ребенку в игровой форме и решали дидактическую задачу, скрытую от ребенка в игровой ситуации, поэтому в рамках нашего исследования данные методики рассматриваются как дидактические игры. Основываясь на идее Л.А. Венгера о целесообразности использования в работе с детьми эталонов плоскостных и объемных геометрических фигур, нами были отобраны такие методы исследования особенностей перцептивных действий в конструктивной деятельности, как: «Кубики Коса» (как объемные геометрические формы) и картонные рамки-вкладыши (как плоскостные геометрические формы) [1]. Также были использованы методы, ориентированные на решение перцептивных задач в отрыве от предметного мира и непосредственных действий с его объектами. В работу была включена методика выявления уровня развития перцептивных действий у детей старшего дошкольного возраста В.В. Холмовской, а также компьютерные игровые программы: «Фима» (Творческий коллектив под руководством И.Л. Туйчевой); «КИД Малыш» (Центр «Дошкольное детство» им. А.В. Запорожца, Международная Ассоциация «КИД/Малыш»); «Волшебные игрушки» («Новый диск»); «Учимся думать» («Новый диск»); «Fatty» (Humongous Entertainment).

«Кубики Коса» дают возможность проследить особенности перцептивных действий в процессе создания целостного объекта по образцу на основе анализа его характеристик: формы, размера и цвета. Также данная методика позволяет получить интегральную характеристику уровня развития наглядно-действенного мышления. Ребенку предлагалось собрать из име-

ющихся кубиков фигуру, изображенную на карточке, точно воспроизведя ее индивидуальный узор. Выполнение заданий требует проявления комплекса качеств: перцептивного анализа, моторики, зрительно-моторной координации, пространственных представлений.

Следующий метод позволяет изучить особенности перцептивных действий в конструктивной деятельности с использованием специально разработанного плоскостного дидактического материала. По мнению Л.А. Венгера, плоскостные фигуры являются более обобщенными по сравнению с объемными. Они отображают наиболее существенные для восприятия особенностей формы предмета, и прежде всего – его контур. Используемый в нашем исследовании дидактический материал был изготовлен из плотного картона черного цвета. В набор входили различные схематичные изображения (дом, корабль, ракета, многоугольники и т.п.) и разнообразные плоскостные геометрические элементы для их составления. Детям было предложено несколько типов заданий: конструирование внутри рамки; конструирование вне рамки по заданному образцу; конструирование по чертежу.

При анализе деятельности детей учитывались особенности ручных действий; особенности сопровождающей речи; ориентация (дифференциация и учет) на значимые и второстепенные признаки геометрических форм (цвет, форма, величина); преобразование положения геометрических форм в пространстве (перемещение, поворот). Помимо названных особенностей, фиксировалась степень эмоциональной вовлеченности детей в решение задач.

В условиях образно-знаковых систем вне предметного мира были выбраны методики, в которых решение перцептивной задачи осуществлялось в отрыве от непосредственных манипуляций с объектами путем зрительного анализа предметных форм. Так, в работу была включена диагностическая методика выявления уровня развития перцептивного моделирования, разработанная В.В. Холмовской. Материал представляет собой тетрадку, на каждом листе которой представлено по одной задаче. В верхней части листа изображена геометрическая фигура (круг, квадрат), в нижней части листа по горизонтали расположены

шесть частей данной фигуры. Среди фрагментов находятся не только детали, из которых можно восстановить предложенный образец, но и лишние элементы. Задача ребенка — на основе перцептивного анализа выделить те части, которые могут образовать данную геометрическую фигуру.

Для изучения особенностей перцептивных действий в условиях образно-знаковых систем игрового поля компьютерной игры были отобраны развивающие игры отечественных и зарубежных производителей. Было отобрано одиннадцать игр разного уровня сложности, в содержание которых входили задачи конструктивного характера. Игры были направлены на решение следующих перцептивных задач: 1) идентифицировать фигуру с образцом на основе двух признаков (по цвету и по форме) и осуществить правильный выбор элемента на основании перцептивного анализа его свойств; 2) преобразовывать фигуры (изменить цвет, размер, местоположение в пространстве); 3) комбинировать геометрические формы (квадрат, треугольник, полукруг, прямоугольник) для построения целостной фигуры; 4) анализировать возможности комбинирования ограниченного количества геометрических фигур в пустом пространстве, обозначенном контуром; 5) выбрать оптимальные комбинации, позволяющие максимально эффективно использовать предложенный спектр и не допустить перерасхода фигур; 6) выделить сложные структурные элементы на основании одного признака (формы) и осуществить сборку образца; 7) осуществить выбор верного элемента из ряда предложенных вариантов.

Спектр задач, решаемый в перечисленных компьютерных играх на разных уровнях сложности, позволил показать актуальный уровень развития перцептивных процессов участников экспериментальной группы, что, в свою очередь, позволило нам наблюдать особенности перцептивных действий в заданных условиях. Мы акцентировали внимание на особенностях действий «глаз-рука», особенностях сопровождающей речи, специфике преобразования фигур в пространстве игрового поля и способах решения конструктивной задачи.

Наблюдения за деятельностью детей при решении конструктивных задач в условиях предметного мира с использовани-

ем объемных (кубики Коса) и плоскостных материалов позволили выявить следующие особенности решения перцептивных задач.

Было отмечено, что у детей 5-6 лет ориентировочная часть деятельности представлена на низком уровне. Получив кубики и карточку, дети игнорировали инструкцию экспериментатора внимательно рассмотреть узор и сразу приступали к исполнительской части деятельности, а именно к сборке путем спонтанных проб и ошибок либо путем нахождения сходства между отдельными частями узора и единичными кубиками. Были выделены единичные случаи сборки по факту предварительного анализа у детей 7 лет. В большинстве случаев сборка производилась вне какой-либо системы. Даже самые легкие задания вызвали серьезные затруднения. Очевидно, что дети не всегда улавливали полную картину, акцентируя внимание лишь на какой-то части узора или составляли принципиально отличное изображение.

В отличие от детей более младшего возраста, дети 7 лет достаточно легко справлялись с простыми заданиями. Однако при усложнении узора и увеличении количества кубиков до 9 из всей группы детей только один ребенок справился с заданием. Большинство детей сразу начинали активно действовать с кубиками, часто даже не глядя на узор. Для многих детей суть задания была в самом конструировании из кубиков, а не в воссоздании узора.

Особенности перцептивных действий нашли свое отражение в специфике ручных действий, сопровождающей речи, ориентации на значимые и второстепенные признаки. Кроме того, фиксировался эмоциональный отклик детей на деятельность в заданных условиях.

Зафиксированы следующие особенности ручных действий. В основном работа состояла из последовательного рассмотрения кубика, его поворота, укладывания, и так с каждым последующим кубиком. Можно было наблюдать, как дети «примеряли» кубики, прикладывая их к карточке или к собранному образцу, но, как правило, эффективность этого приема была невысока. В ряде случаев испытуемые вертели кубик в руках, клали его неверно, а на вопрос экспериментатора, правильно ли расположен кубик, отвечали утвердительно.

С точки зрения ориентации на значимые и второстепенные признаки объектов дети демонстрировали низкий уровень операции идентификации и соотнесения с эталоном. Часто встречалось следующее явление: повертев в руках один кубик и не решив, какой гранью его положить, испытуемый откладывал этот кубик в сторону и брал другой, хотя все кубики одинаковы. Этот факт может говорить о низкой сформированности операций предварительного аналитического расчленения узора, синтетические процессы также присутствуют на низком уровне, их заменяет процесс различительного сравнения. Причем отправной точкой такого сравнения часто служит не какая-то часть узора, а сам кубик. Если задание вызывало затруднение, то дети говорили, что им не хватает кубиков для завершения постройки или же что из этих кубиков построить такой узор нельзя.

Результат перцептивного анализа изображения на карточке находил свое отражение в речи. Наблюдалось, как, рассмотрев узор, дети заключали, что будут собирать красный ромб, но в реальности получалась другая фигура. Также конструирование узора сопровождалось уточняющими вопросами, обращенными к экспериментатору.

Однако стоит отметить, что в сравнении с другими методами исследования при решении заданий «Кубики Коса» дети показали наибольшую точность перцептивного анализа. Предполагаем, что успешность решения перцептивных задач, в том числе, связана с особенностями данного дидактического материала: ограниченным коли-

чеством признаков элементов (одинаковые цвета, размер и форма); возможностью осуществления непосредственных манипуляций с кубиками, а также простотой в обращении с объемными геометрическими телами.

Участниками экспериментальной группы стали 65 дошкольников в возрасте 5-7 лет. По результатам диагностического исследования были получены данные о сформированности разных уровней наглядно-действенного мышления. Результаты представлены в гистограмме 1 (рис. 1).

Из гистограммы (рис. 1) видно, что большинство участников экспериментальной группы показали средний и выше среднего уровень развития наглядно-действенного мышления. При этом данные уровни составили дети всех трех возрастов. Это позволяет нам говорить о сформированности данного вида мышления на момент проведения исследования. В то же время очень высокий уровень представлен малым процентом. Отметим, что высокий уровень составили дети 7 лет, что свидетельствует о том, что для детей 5-6 лет решение перцептивной задачи по созданию целостного образца все еще вызывает определенные затруднения.

В условиях плоскостных дидактических материалов дети показывали иные особенности перцептивных действий, чем при выполнении заданий с объемными кубиками.

Конструирование в рамке, как правило, происходило путем «проб и ошибок». Точность сборки не столь значима для детей.



Рис. 1. Результаты диагностики по методике Кубики Коса

Дети 5-6 лет испытывают затруднения с составными фигурами (например, квадрат, составленный из двух треугольников). Трудности возникали при использовании малознакомых фигур (параллелограмм, трапеция).

В частности, в ручных действиях наблюдались следующие особенности. Иногда можно было наблюдать викарные пробы, «примеривания» элементов к образцу-рамке. При заполнении рамки-вкладыша старшие дошкольники способны осуществить поворот элементов в горизонтальной плоскости (слева — направо и наоборот), но крайне редко умеют осуществить поворот в вертикальной плоскости (сверху — вниз и наоборот).

Предварительная ориентировка в задании не осуществлялась на должном уровне. Дети не соотносили элементы для сборки с геометрическими особенностями формы и размера контура заданного рамкой. Так, например, вместо того чтобы поставить на место крыши единственный большой треугольник, ребенок выкладывает крышу веером из маленьких треугольников. Фигуры наслаивались одна на другую, но он все равно продолжал сборку, не анализируя свои ошибки.

Речь детей не носила аналитического характера. Например, не сумев правильно разместить в рамке последний элемент, дети говорили, что им дали не тот элемент или дали лишний.

Конструирование по образцу являлось самым сложным видом деятельности. В своем большинстве участники экспериментальной группы были неуспешны в конструировании и подчас отказывались от деятельности. Сложность задания заключалась в том, что сборка производилась в неограниченном рамкой пространстве и сам образец не был детализирован, а представлял собой лишь контур заданной фигуры.

Этот тип конструирования отличался большим количеством несоответствий формы заданной постройки полученному результату. Дети либо наслаивали элементы один на другой, составляя заданную форму постройки, либо заступали за пределы контура.

Наблюдалось большое количество манипуляций с элементами, в том числе попытки найти место элементу в рамке-об-

разце, а затем осуществить перенос на неограниченное рамкой пространство.

Конструирование по чертежу вызывало наименьшие затруднения.

Сборка фигуры методом наложения элементов на чертеж упрощала перцептивную задачу, так как чертеж был детализирован, что позволяло быстро идентифицировать элементы. При этом, сделав правильный выбор элемента, дети испытывали сложности с расположением его в чертеже, а именно с преобразованием положения фигуры в пространстве.

Наибольшее количество правильных сборок было зафиксировано в заданиях, где решение перцептивной задачи основывалось на выделении цветового признака. Если в задании отсутствовала возможность ориентироваться на столь очевидный признак, как цвет, это побуждало ребенка проводить зрительный анализ формы и размера фигуры. При этом дошкольники легко находят соответствия на основании анализа величины фигур, однако испытывают затруднения при идентификации фигуры на основании формы.

Отметим, что детали чертежа дети не называли как геометрические фигуры, а давали им смысловые названия. Например, в чертеже домика прямоугольник назвали дверью, треугольник — крышей.

В случае объектов предметного мира дети решают перцептивную задачу путем непосредственных манипуляций с объектами. Иные условия создают методы, исключаящие непосредственное воздействие на объект, с целью изменения его формы, размера, местоположения в пространстве.

По результатам решения заданий методики В.В. Холмовской были выявлены следующие особенности. Выбирая элементы для составления образца, дети часто осуществляли выбор лишних элементов, при этом редко встречались пропуски необходимых элементов. Наиболее точный перцептивный анализ дети показывают при составном количестве элементов не больше трех.

В этой методике чаще, чем в предыдущих, встречается речевой анализ. Присутствует эгоцентрическая речь: дети комментировали свои действия, описывали элементы для сборки, характеризуя их как «большие кусочки» и «маленькие», уточ-



Рис. 2. Результаты диагностики по методике В.В. Холмовской

няли их местоположение: «а этот сверху», «это вот сюда поставить».

Участниками экспериментальной группы стали 105 дошкольников в возрасте 5-7 лет. По результатам исследования были получены данные о сформированности действий перцептивного моделирования участников экспериментальной группы. Результаты представлены в гистограмме 2 (рис. 2).

Из гистограммы (рис. 2) видно, что данные распределены неравномерно. К первой группе были отнесены дети, показавшие крайне низкие результаты. Они предпочитали разрисовывать диагностический материал, занимались зачеркиванием всего, что было изображено на листе, либо дорисовывали части до целого элемента. При выполнении задания эти дети допускали от 23 до 26 ошибок (9,3% детей).

Вторая группа выполняла задания путем замещения образца либо одной фигурой, либо их целостным комплексом, без последующего соотнесения выбранных фигур с образцом. Количество ошибок варьировалось от 20 до 23 (27,5% детей).

К третьей группе отнесены дети, владеющие действиями перцептивного моделирования, но их успешность относится к решению наиболее простых задач, фигуры из трех и более элементов вызывает большие затруднения. Количество ошибок от 13 до 18 (20% детей).

Четвертую группу составили дети, владеющие всей системой операций на хорошем уровне. Сложность задания не влияла на результат, но неточные решения все же присутствовали у 26,3% детей. Количество ошибок варьировало от 8 до 11.

К пятой группе были отнесены дети,

которые в условиях предложенной методики обнаружили высокую степень владения действием перцептивного моделирования. Дети допускали от 3 до 5 ошибок (16,8% детей).

Данные показывают, что не все дети владеют действиями перцептивного моделирования на высоком уровне. Отметим, что первые три уровня в основном составили дети 5-6 лет. Для них предложенные задания оказались трудны. Однако и семилетки показали незначительные успехи в решении перцептивных задач, путем зрительного анализа.

В условиях игрового поля компьютерной игры дети демонстрируют иную специфику решения перцептивной задачи. В сравнении с предыдущими методиками решение конструктивных задач в компьютерной игре более привлекательно для детей данной возрастной группы. В тоже время в условиях компьютерной игры решение перцептивной задачи представляет для дошкольников большую сложность, чем решение той же задачи в предметном мире.

В игре не предусмотрено интерактивное общение ребенка с компьютером, в том числе отсутствует ведущая, корректирующая и направляющая роль взрослого. Поэтому ребенок выбирает самый простой для него способ достижения результата – метод «проб и ошибок».

В процессе создания целостного образца дошкольники испытывали сложности при конструировании объектов, в которых отсутствовала четкая смысловая подсказка и где требовалось составить постройку, ориентируясь только на объективные характеристики предложенных элементов. Это было, например, в случае сложной гео-

метрической фигуры, не имеющей смыслового значения.

Как и в условиях предметного мира, дети имеют сложности с анализом составных фигур. То есть если надо заполнить пустое квадратное пространство, а в наличии два треугольника, начинают говорить, что им не хватило фигур или что дали лишние. Так же, как и при решении конструктивной задачи в условиях дидактических игр, в компьютерной игре возникают сложности с поворотом фигур. Дети испытывают затруднения, не могут определить верное положение в пространстве.

В поле компьютерной игры при осуществлении зрительного анализа дети ориентируются на одну из сторон элемента. Если сторона одного элемента по длине совпала со стороной контура заданной фигуры, то испытуемые считают ее положение верным, даже если своими другими сторонами она перекрыла плоскости других элементов.

Очевидно, что отсутствие возможности действовать привычным для ребенка способом конструирования вызывает закономерные трудности и побуждает дошкольника переходить на новый способ действия. При решении поставленной в игре задачи дети пытаются решить ее привычным способом, а именно непосредственными ручными действиями с объектами игрового поля. Они тянутся к монитору и пытаются повернуть и передвинуть фигуры на экране, сопровождая это многочисленными пояснениями, как бы они это сделали, если бы это было возможно.

Очевидно сопровождение взором перемещения фигуры по экрану, если движение вызвано перемещением мышки. При перемещении фигуры на экране с помощью мышки движение руки замедленное. При перемещении с помощью стрелок – ускоренное. Это еще раз подтверждает данные многочисленных исследований о связи зрения с движением руки в процессе перцептивного анализа.

Особенности перцептивных действий нашли свое отражение в речи детей. Пятилетки обозначают фигуру на основе ее цветового признака, реже – формы («сюда поставим красную, а туда – синюю»). Дети 6-7 лет, идентифицируя фигуру, называют форму. В речи анализ отражался следую-

щим образом. Дети не говорят, что угол треугольника соответствует углу в заданной фигуре, а три стороны в шаблоне соответствуют трем сторонам треугольника, который нужно разместить. В основном дети говорили так: «надо туда, потому что там так; а туда не войдет; а туда не влезет; надо, чтобы там стояло».

На основании полученных данных можно сделать вывод о том, что в условиях образно-знаковых систем вне предметного мира решение игровой задачи требует более совершенного уровня перцептивных действий. Компьютерная игра вызывает у дошкольников сильный эмоциональный отклик, что позволяет говорить об интересе данного нового явления для детей данной возрастной группы. Однако как средство развития перцептивных действий компьютерная игра решает лишь часть задач этого сложного процесса и не влияет в полной мере на развитие перцептивного анализа предметных форм. При этом она побуждает ребенка отказаться от наглядно-действенного и перейти к наглядно-образному способу решения перцептивной задачи.

По результатам экспериментальной работы были сделаны основные выводы, характеризующие особенности перцептивных действий у старших дошкольников в условиях дидактических и компьютерных игр.

1. У детей старшего дошкольного возраста перцептивные действия в условиях решения конструктивных задач обнаруживают продуктивную связь ориентировочно-исследовательских и исполнительских действий (зрительных и ручных), что обеспечивает успешность решения конструктивных задач в реалиях предметного мира.

2. Решение старшими дошкольниками конструктивных задач в условиях предметного мира и компьютерных игр характеризуется рядом особенностей перцептивных действий. В условиях дидактических игр перцептивные задачи успешнее решаются в процессе непосредственного манипулирования с предметами реального мира, как правило, путем проб и ошибок или осознаваемых соотносящих действий. С объектами предметного мира дошкольники совершают манипулятивные действия: спонтанное манипулирование, соотносящие действия, что является показателем опоры на наглядно-действенное мышле-

ние. Решение задач в предметном мире также характеризуется начальным этапом вхождения на уровень наглядно-образного мышления, что подтверждается примерами успешного решения детьми перцептивных задач без опоры на непосредственные действия с заданными объектами.

3. Решение конструктивных задач в компьютерных играх протекает исключительно в условиях зрительного восприятия без выполнения практических действий с задаваемыми эталонами цвета, формы и величины. Такие условия требуют наглядно-образных способов решения перцептивной задачи. При этом в условиях компьютерной игры повышается речевая активность детей. Речь проявляет себя как в планирующей, так и в эмоциональной функции. Можно наблюдать взаимосвязь наглядно-образных способов решения задач с речевой активностью.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Венгер Л.А. Восприятие и обучение. М., 1969.

2. Маркс К. Тезисы о Фейербахе // Маркс К., Энгельс Ф. Соч.: В 45 т. Т. 3. – 2-е изд. М., 1955. С. 3.

3. Мухина В.С. Личность: Мифы и реальность (Альтернативный взгляд. Системный подход. Инновационные аспекты) // Екатеринбург, 2007.

S. Tkachenko

#### THE DISPLAYING OF PERCEPTIVE ACTIVITY IN CONDITIONS OF DIDACTIC GAMES AND COMPUTER GAME FIELD

*Abstract.* This article represents the results of research of the phenomenon of perceptive activities of the children at the age of 5-7. The experimental work was done along with using didactic and computer games. The comparative analysis of peculiarities of perceptive activities is represented in the realities of material world comparing to peculiarities of perceptive activities during playing computer games.

*Key words:* perceptive acts, perceptive modeling, material modeling, computer games.

УДК 159.928.235

Акатова Н.С.

### ВЗАИМОСВЯЗЬ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ И НОВООБРАЗОВАНИЙ ЛИЧНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В РАЗНЫХ УСЛОВИЯХ ВОСПИТАНИЯ\*

*Аннотация.* В работе рассмотрены результаты исследования, выявляющие уровни познавательного развития и сформированность новообразований личности детей старшего дошкольного возраста находящихся в разных условиях обучения и воспитания. Приведен факторный анализ данных уровня познавательной сферы дошкольников и сравнительный анализ особенностей взаимосвязи познавательного развития и новообразований личности. На основе проведенного исследования нами выделены три типа взаимосвязи познавательного развития и новообразований личности старших дошкольников.

*Ключевые слова:* развитие, новообразования, личность, познавательная активность, воспитание.

В настоящее время, когда для современного общества огромное значение имеет изучение социально активной позиции человека, способствующей его личностному росту, особенно важной является проблема становления личностной идентичности и, прежде всего, основных факторов, которые влияют на ее развитие. Дошкольный возраст — это начальный этап формирования личности, на протяжении которого у ребенка возникают такие личностные новообразования, как соподчинение мотивов, усвоение нравственных норм и формирование

\* © Акатова Н.С.