

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. Астафьева
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт психолого-педагогического образования
Кафедра психологии и педагогики детства

МАЛЫГИН РОМАН СЕРГЕЕВИЧ

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ КОМПЬЮТЕРНОЙ
ИГРЫ MINECRAFT**

Направление подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы
Психология и педагогика дошкольного образования

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой
канд. психол. наук, доцент Груздева О.В.

Руководитель
старший преподаватель Турова И.В.

Руководитель
канд. психол. наук, доцент Груздева О.В.

Обучающийся
Малыгин Р.С.

Дата защиты

Оценка

Красноярск 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|---|----|
| ВВЕДЕНИЕ | 2 |
| ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ИГРЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «MINECRAFT» | 5 |
| 1.1. Понятие «творческие способности» в психолого-педагогической литературе..... | 5 |
| 1.2. Особенности развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста | 12 |
| 1.3. Виды компьютерных игр и их влияние на развитие способностей детей старшего дошкольного возраста | 17 |
| Выводы по Главе 1 | 25 |
| ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА..... | 28 |
| 2.1. Диагностический инструментарий изучения творческих способностей детей старшего дошкольного возраста..... | 28 |
| 2.2. Анализ и интерпретация результатов исследования | 32 |
| 2.3. Методические рекомендации для родителей направленные на развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста посредством компьютерной игры «Minecraft» | 39 |
| Выводы по Главе 2 | 43 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ | 45 |
| БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК | 48 |
| ПРИЛОЖЕНИЯ..... | 51 |

ВВЕДЕНИЕ

В связи с преобразованиями, происходящими в России, изменяются и психолого-педагогические задачи современного образования как никогда требуются люди, способные принимать нестандартные решения, умеющие творчески мыслить.

Подготовка творчески мыслящих людей должна начинаться уже в период дошкольного развития ребенка, для того, чтобы как можно раньше выявить склонности и способности детей к какой-либо деятельности и направить их в нужное русло. Кроме того, дошкольный возраст с отличительными для него чертами в психической сфере выступает как сензитивный период в развитии творчества.

Развитие личности, ее достижения в жизни теснейшим образом связаны с такими индивидуально-психологическими особенностями человека, как способности, талант, одаренность. Проблемой развития способностей, в том числе детей дошкольного возраста, занимались Д.Б. Богоявленская, Л.А. Венгер, О.М. Дьяченко, А.М. Матюшкин, Н.Н. Поддьяков, П. Торренс.

В современном мире реальность такова, что компьютерная техника, гаджеты становятся неотъемной частью жизни, человека причём с раннего возраста. Дети в младших группах детского сада уже умеют пользоваться смартфонами, не говоря о персональных компьютерах. Примером глубоко проникшей в наши жизни компьютерной технологии является компьютерная игра «Minecraft», на сентябрь 2018 года количество её игроков составило 78,3 миллиона человек. В основе данной компьютерной игры лежит конструкторская деятельность.

«Minecraft» существует уже 10 лет и с каждым годом становится всё популярнее. Не удивительно то что игра нашла своё место в образовании. В США с помощью игры изучают историю, в Австралии естествознание, а в Швецию по средствам игры изучает множество дисциплин. На данный

момент в России опыт использования игры в качестве средства развития способностей дошкольников мало изучен. Этот и вышеперечисленные факторы, повлияли на выбор темы исследования.

Объект исследования: творческие способности детей дошкольного возраста.

Предмет исследования: развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста посредством компьютерной игры «Minecraft».

Цель исследования: выявить эффективность компьютерной игры «Minecraft» как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

Гипотеза исследования: компьютерная игра «Minecraft» будет способствовать развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста, при условиях:

- организация целенаправленного и систематического игрового процесса детей старшего дошкольного возраста;
- разработка рекомендаций для родителей по организации игрового процесса детей старшего дошкольного возраста.

Задачи исследования:

1. Уточнить понятие «творческие способности» в психолого-педагогической литературе.
2. Подобрать методики диагностики творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.
3. Проанализировать полученные результаты.
4. Разработать рекомендации для родителей направленных на развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста посредством компьютерной игры «Minecraft».

Методы исследования:

Теоретические методы: анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

Эмпирические методы: Тест креативности П. Торренса.

База исследования: муниципальные бюджетные дошкольные образовательные учреждения г. Красноярска

Структура и объём работы: выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка, включающего 30 наименования и приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ИГРЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «MINECRAFT»

1.1. Понятие «творческие способности» в психолого-педагогической литературе

Творческие способности всегда высоко ценились в обществе, так как именно эти способности являются двигателями прогресса. Человек, обладающий творческими способностями способен преобразовывать мир вокруг себя, делать комфортнее условия для существования и приспособлять к своим запросам и интересом.

На сегодняшний день в психолого-педагогической литературе не существует однозначного определения понятия «творческие способности», поэтому необходимо рассмотреть такие понятия как «способности», «творчество» и «креативность».

«Способности – это закрепленная в индивиде система обобщенных психических деятельностей. В отличие от навыков, способности – результаты закрепления не способов действия, а психических процессов («деятельностей»), посредством которых действия и деятельности регулируются. Подобно этому и характер представляет собой обобщенную и в личности закрепленную совокупность не способов поведения, а побуждений, которыми оно регулируется» – говорил С.Л. Рубинштейн [20].

Для развития способностей необходимо обобщение соответствующих психических деятельностей. Таким образом, они становятся доступными к переносу с одного материала на другой и закреплению в индивиде. Качественный параметр способности, ее более или менее креативный характер значительно находится в зависимости от того, как происходит эта генерализация.

Каждый психический процесс либо психическая деятельность как вид связи субъекта с объективной окружающей средой подразумевает соответствующий психический атрибут, либо способность в широком смысле слова. Способностью в этом плане считается, к примеру, восприимчивость, умение чувства и восприятия. Способности формируются в следствии устанавливающейся в психической деятельности взаимосвязи субъекта с объектами деятельности, жизненно необходимыми для субъекта, являющимися критериями его существования.

Под способностью в наиболее специфическом значении слова как правило подразумевают сложное образование, совокупность психических свойств, делающих человека подходящим к конкретному, исторически сформировавшемуся виду общественно полезной деятельности [7].

Способности образуются в процессе взаимодействия человека, владеющего некоторыми природными качествами, с окружающей средой. Итоги человеческой деятельности, суммируясь и укрепляясь, входят как «строительный материал» в конструирование его способностей. Эти последние создают соединение начальных природных качеств человека и итогов его деятельности. Подлинные достижения человека откладываются не только за пределами его, в тех или иных порожденных им предметах, но и в нем самом.

Согласно определению Б.М. Теплова «Способности – это психические свойства личности, позволяющие успешно овладевать конкретными видами деятельности и совершенствоваться в них» [25].

Индивидуально-психологические особенности личности проявляются в оригинальности и уникальности приемов, используемых в деятельности, определяющие успешность человека, часто зависят от успешности обучаемости. Способность переноса совокупности знаний, навыков и умений на другую ситуацию, при этом новая ситуация похожа на предыдущую

непоследовательностью способов действия, а требованиями к свойствам человека.

В психологической литературе принято выделять *три основных признака способностей человека*:

1. индивидуально-психологические особенности;
2. определяющие успешность выполнения деятельности;
3. несводимых к ЗУН (знаниям, умениям, навыкам), но обуславливающие и быстроту обучения новым способам и приемам деятельности.

Согласно суждению С.А. Маничева *задатки* в психологии определяются как наследственные атрибуты периферического и центрального нервного аппарата. Они представляют собой важные предпосылки способностей человека, при этом задатки только обуславливают их, никак не предопределяя. От задатков к способностям - в этом суть центрального направления формирования личности индивида. Развиваясь из задатков, способности являются при этом функцией не задатков самих по себе, а развития индивида, в которое задатки входят как предрасположенности.

С.А. Маничевым был предложен ряд критериев с целью определения сформированности способностей:

1. Мотивация к какой-либо деятельности, желание начать данную деятельность (склонности и способности довольно тесно и органично связаны).
2. Высокий темп обучения каким-либо ЗУНам (каждый здоровый ребенок дошкольного возраста, к примеру, способен полноценно познать полном объеме любой школьный предмет, в том случае если приложит к этому достаточные усилия, в то время как способный дошкольник сделает тоже самое в некоторое количество раз быстрее).

3. Наличие границ способности (допустимо, индивид попросту прилежен, в таком случае его достижения будут разнообразны, у индивида с способностями успехи очерчены достаточно точными границами).

4. Не стереотипность результатов (способный человек не только познаёт учебный материал, но и находит в нем новейшие смыслы, скрытые взаимосвязи, закономерности и т.д., что может приводить к новым, не стандартным для окружающих результатам).

5. Общественное признание (само выражение «способности», хотя и не очевидно, однако подразумевает какую-то значимость, полезность для окружающих. В том случае если индивид владеет единичной «способностью», например, с высокой скоростью сортировать речные камни по цвету, ни один человек не назовет его «способным», потому что нет соперников).

6. Помехоустойчивость (способность выражается хорошей устойчивостью, мало зависит от обстоятельств).

7. Уровень обобщенности, перенос (способности, несмотря на то что и обладают достаточно конкретными границами, однако при этом распространяются на довольно обширные сферы ЗУНов, при этом при определенной «доработке» человек свободно приступает проявлять способности в смежных сферах, там, где ранее способности никак не проявлялись) [11].

В отечественной и зарубежной науке имеются различные толкования видов и структуры способностей, но чаще считаются подчёркивание способностей по видам деятельности. Строго говоря, способности – это устойчивые свойства людей, которые определяют успехи, достигнутые ими в различных видах деятельности. Например, существуют способности к получению новых знаний – они определяются скоростью и качеством освоения индивидом знаний и умений. Кроме того, существует множество

других способностей: художественные, алгебраические, литературные, артистические, инженерные, лидерские и др.

Иной подход к структуре способностей выявляет 2 их типа с точки зрения развития: потенциальные и актуальные.

- Потенциальные способности – возможность развития индивида, проявляющая себя любой раз, когда перед индивидом появляются новые проблемы, требующие решения.

- Нужно не забывать, то что развитие индивида находится в зависимости не только от его психологических качеств, но и с тех социальных условий, в которых имеют все шансы быть реализованы или никак не реализованы эти потенциальные способности. В данном случае мы говорим об *актуальных способностях*. Вовсе не всякий способен реализовать свои возможные способности в соответствии со собственной психологической природой, для этого может не быть необходимых условий и возможностей.

Имеется такая классификация способностей, как выделение общих и специальных способностей.

Общие способности – это те, которые в одинаковой мере выражают себя в различных видах человеческой деятельности. К примеру, степень общего интеллектуального развития человека; обучаемость; внимательность; память; фантазия; речь; мелкая моторика; работоспособность.

Специальные – это способности, относящиеся к определенным видам деятельности. Например, музыкальные; лингвистические; математические и т.д.

Таким образом, исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод о том, что способности – сложное, многоаспектное понятие, засматривающееся в психолого-педагогической литературе по-разному и не имеющее однозначного определения.

В данной работе мы будем рассматривать только *творческие* способности, речь о которых пойдет далее.

Творчество – это интеллектуальная и практическая деятельность, итогом которой является создание неповторимых, эксклюзивных ценностей, выявления новейших фактов, свойств, закономерностей, а кроме того способов исследования и перевоплощения вещественного мира либо духовной культуры; если же он новейший лишь для его автора, в таком случае новизна субъективная и не имеет социального значения [24].

Отечественный психолог Л.С. Выготский отмечал, что творческой мы называем такую деятельность, при которой создаётся что-то новое [10].

Психологом Я.А. Пономаревым, очень широко трактовавшим понятие «творчество», «творчество» определялось как механизм производительного развития. В отличие от Л.С. Выготского, автор не считал «новизну» решающим критерием творчества [17].

В.А. Моляко, подмечает, что «под творчеством подразумевают процесс создания чего-то новейшего для данного субъекта. Потому понятно, что творческий процесс в той или иной форме не является уникальным даром «избранных», он доступен любому. И ученик, который усваивает свежие знания, решает новую, неизвестную задачу, и работник, что осуществляет новое промышленное задание, и комбайнёр, которому необходимо в ходе уборки урожая учитывать влажность колосьев, направление ветра – все без исключения они занимаются творчеством, решают творческие задачи» [22].

Выделяют различные виды творчества: производственно-техническое, изобретательское, академическое, правовое, общественно-политическое, социальное, организаторское, предпринимательское, философское, культурное, педагогическое, художественное, мифологическое, теологическое, музыкальное, ежедневно-бытовое, спортивное, игровое. Другим образом говоря, виды творчества отвечают видам практической и духовной деятельности творческие задачи.

Анализируя психолого-педагогическую литературу по проблеме творческих способностей можно заметить, что очень часто авторы употребляют понятие «креативные способности» отождествляя с понятием «творческие способности». Есть авторы, которые говорят о том, что креативность – это синоним творчеству, другие принципиально разводят два этих понятия.

В психолого-педагогической литературе термин *креативность* наиболее часто связывается с понятием *творчество* и рассматривается как личностная характеристика. Первым применил термин креативность Д. Симпсон в 1922 году. Данным понятием он определил способность человека отказываться от стандартных, стереотипных способов мыслительного процесса. Обобщенно креативность понимается как способность к творчеству. К. Роджерс под термином креативность понимает, способность обнаруживать новые пути решения проблем нестандартные виды выражения. При описании креативности он указывает на проблему способностей и рассматривает креативность как общую творческую способность, т.е. креативные способности. По мнению Дж. Гилфорда, креативность – это способность удивляться и познавать, умение находить решение в не обычной ситуации, нацеленность на открытие нового

По мнению Б.М. Теплова, «*творческие способности* – это определённые индивидуально-психологические особенности, отличающие одного человека от другого, которые не сводятся к наличному, имеющемуся уже у человека запасу навыков и знаний, а обуславливают лёгкость и быстроту их приобретения» [2].

В.Д. Шадриков характеризовал *творческие способности* как свойство многофункциональных систем, реализующих отдельные психические функции, которые обладают индивидуальной мерой выраженности, проявляющуюся в успешности и качественном своеобразии освоения деятельности. Индивидуальная мера выраженности способностей

оценивается на основе 11 параметров производительности, качества и надежности деятельности. Именно данное понимание творческих способностей, как функциональной системы позволяет решить проблему соотношения задатков и способностей. Если способности – это свойства функциональной системы, то задатки – свойства – свойства компонентов этой системы.

Творческие способности – это сложное индивидуальное качество, отражающее способность индивида к творчеству в различных областях жизнедеятельности, а также дает возможность оказывать поддержку в творческой самореализации прочим людям, полагает Л.А. Большакова. Это высокая степень увлечённости, интеллектуальной активности, познавательной самодеятельности персоны [3].

О.И. Мотковым творческие способности рассматривались как умение поражаться и познавать, способность обнаруживать решения в необычных ситуациях, как целеустремленность к открытию нового и способность к углубленному осознанию полученного опыта [5].

Таким образом, в нашем исследовании под *творческими способностями* мы будем понимать способности человека принимать творческие решения, принимать и создавать принципиально новые идеи.

1.2. Особенности развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста

Проблема развития творческих способностей детей дошкольного возраста в настоящий момент обретает особую важность. Перемены в социальной и финансовой жизни нашей страны выдвигают новейшие задачи по воспитанию всесторонне развитой личности, способной усваивать академические знания, стремительно адаптироваться к меняющимся условиям и активно воздействовать на ход социальных, финансовых и

культурных процессов. В нынешних обстоятельствах следует не только вооружить человека определенной суммой знаний, но и воспитывать самостоятельную, творчески развитую личность.

Развитие способностей у детей происходит в ходе воспитания и обучения. Способности ребенка сформировываются с помощью овладения в ходе обучения содержанием физической и духовной культуры, техники, науки, искусства.

В действенном контакте ребенка с окружающим его миром, в процессе постепенного освоения достижений прошлого исторического развития людей задатки – и общие у совершенно абсолютно всех людей, и в то же время с этим у каждого человека разные – обращаются в различные и все более совершенные способности.

Каждый ребёнок в своем развитии проходит периоды повышенной чувствительности к тем или иным воздействиям, к освоению того или иного вида деятельности.

Например, период овладения детьми речью очень показателен, когда каждого нормального ребенка отличает особая чувствительность к языку, активность по отношению к языковым формам, элементы языкового творчества.

Это касается не только речевых способностей. Проявления очень общих психических качеств также приурочены к возрастным периодам детства: особому любопытству, свежести, резкости восприятия, яркости воображения, проявляющимся, в частности, в творческих играх, особенностям ясности, конкретности мышления и т.д. Психики приходят и уходят в связи с определенной возрастной стадией.

Гармоническое развитие детей теснейшим образом сопряжено с его способностями – особенностями личности, которые гарантируют большие достижения в деятельности, определяют пригодность человека к тому либо другому типу деятельности.

Когнитивные способности детей выражаются, к примеру, в точности, чувствительности его восприятия к отличиям в предметах, способности акцентировать их более характерные качества, отличиях друг от друга, умении понимать сложные ситуации, задавать вопросы, уверенно применять логику грамматические конструкции в речи (причина и следствие, противопоставление и т.д.), внимательность, резкость. Значимым обстоятельством развития данных способностей считается тяга к умственным усилиям, отсутствие безучастия или нежелания психического стресса.

К шести годам рождается такой вид способности, как способность к художественной и театральной деятельности. Для развития этого типа способностей организованы театр кукол, настольный театр, театр на плоскости, драма из сказок, басен и стихов.

Способности к конструктивной деятельности проявляются, например, в умении легко устанавливать пространственные отношения между элементами предмета, в быстром выделении опорных деталей, узлов конструкции, в умении внести изменения в решение конструкторско-технической задачи. Наиболее активно проявляются эти способности в сооружении построек, необходимых для игры, при конструировании по контуру, схемам, по условиям, по замыслам, в экспериментировании с конструктором.

В частности, игры предоставляют начальный импульс к развитию способностей. В ходе игр происходит развитие множества моторных, дизайнерских, организационных, художественных, графических и иных творческих способностей. Более того, значимой характерной чертой игр считается то, что в них, как правило, развивается не один, а целый комплекс способностей.

Так, в дошкольном возрасте уровень и особенности воображения ребенка, прежде всего, определяются его игровой деятельностью. «Игра ребенка, – пишет Л.С. Выготский, – не есть простое воспоминание о

пережитом, но творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, отвечающей запросам и влечениям самого ребенка».

Современные исследования демонстрируют то, что игра дошкольников, в особенности, в случае если она проводится под умелым наставничеством взрослых, содействует формированию их творческого воображения, позволяя им изобретать, а потом осуществлять проекты коллективных и личных действий. Творчество и потребность в творчестве появляются у дошкольников благодаря их игровой деятельности.

Наиболее благоприятно способствует развитию способностей творческая деятельность, которая заставляет ребенка думать. Такая деятельность всегда связана с созданием чего-либо нового, открытием для себя нового знания, обнаружением в самом себе новых возможностей.

Роль творчества во всестороннем развитии личности столь велика, что дает основание рассматривать ее как универсальную способность, которая обеспечивает успешное выполнение самых разнообразных видов деятельности. В какой степени оно будет сформировано у детей, во многом зависит от воспитателя, учителя, родителей, их внимания к развитию творческих способностей, умения их стимулировать.

При этом важно вызвать интерес детей к окружающему миру, стремление понять его, увлечь ребенка самим процессом творчества.

Развитие способностей в значительной мере зависит от условий, позволяющих реализоваться задаткам. Одним из таких условий являются особенности семейного воспитания. Если родители проявляют заботу о развитии способностей своих детей, то вероятность обнаружения у детей каких-либо способностей более высока, чем, когда дети предоставлены сами себе.

В практической психологии и дошкольной педагогике определены условия успешного развития креативности у детей.

Важным условием развития креативных способностей у детей является использование в обучении опережающего метода через создание предметно-развивающей среды. Необходимо как можно раньше окружать ребенка такой средой и системой отношений, которые способствуют активизации его творческой деятельности. Например, родители могут начать раннюю подготовку ребенка к обучению чтению, используя развивающие стимулы, которые обыгрываются в повседневном общении с ребенком: кубики с буквами, азбука.

Еще одним условием эффективного развития творческих способностей у детей дошкольного возраста является условие максимального напряжения сил.

Существует утверждение, что интенсивность развития той или иной способности находится в зависимости от частоты её наибольшего использования, достижения личностью все более значительных результатов.

Сущность другого условия эффективного развития творческих способностей у ребенка состоит в реализации концепции беспрепятственного обучения. Предоставление детям полной независимости в выборе деятельности, определении последовательности её выполнения, длительности занятий способствует наиболее полной реализации желаний и интересов ребенка. Естественное выражение заинтересованности и эмоциональный приток уберегут от переутомления, а условия, требующие напряжения умственных способностей, создадут подходящие условия для созревания творческого воображения.

Однако, предоставление ребенку полной свободы для реализации творческого потенциала предполагает обязательную целесообразную доброжелательную помощь взрослого. Взрослый должен направлять самостоятельную деятельность ребенка. При этом важно не превратить помощь в подсказку. Взрослый должен постоянно побуждать ребенка к

творчеству, проявлять сочувствие к его неудачам, терпеливо относиться к необычным идеям, несвойственным для реальной жизни.

Подобным способом мы выяснили то, что способности к творчеству первоначально заложены в природе детей, и взрослому достаточно лишь никак не препятствовать, никак не затруднять его свободному самовыражению. Но, практическая деятельность психолого-преподавательской службы доказывает потребность вмешательства в ход интеллектуально-творческого становления ребенка-дошкольника, так как не всякий дошкольник способен без помощи других проявить творческую активность. Результативность и эффективность воспитания творческих способностей у ребенка зависит от целенаправленности этого процесса.

1.3. Виды компьютерных игр и их влияние на развитие способностей детей старшего дошкольного возраста

Современные компьютерные игры классифицируются по жанрам (видам), а также по количеству игроков.

Вследствие того, что критерии принадлежности игры к тому или иному жанру не определены однозначно, классификация компьютерных игр недостаточно систематизирована, и в разных источниках данные о жанре конкретного проекта могут различаться. Тем не менее, существует консенсус, к которому пришли разработчики игр, и принадлежность игры к одному из основных жанров почти всегда можно определить однозначно. Эти наиболее популярные жанры (которые объединяют в себе множество поджанров) перечислены далее в работе.

Существуют игры, в которых присутствуют элементы нескольких жанров. В этом случае игру причисляют либо к одному из жанров, который является основным, либо к нескольким, больше всего выделяющимся в игре.

Итак, компьютерные игры делятся на следующие жанры:

1. **Action.** (action в переводе с англ. – «действие») жанр компьютерных игр, в котором делается упор на эксплуатацию физических возможностей игрока, в том числе координации глаз и рук и скорости реакции. Жанр представлен во множестве разновидностей от файтингов, шутеров и платформеров, которые считаются наиболее важными для жанра, до MOBA и некоторых стратегий в реальном времени, которые возможно отнести к жанру экшн.

В данном жанре, от игрока требуется определённый уровень развития скорости реакции, внимательности, координации рук и глаз. Такие игры построены по принципу нарастающей сложности, где на первоначальных уровнях игрока знакомят с механикой игры и предлагают к решению простые игровые задачи, затем уровень сложности таких игр возрастает, создавая мотив совершенствовать игровые навыки. В свою очередь игровые навыки зависят от психомоторных и психических навыков, таких как внимание, моторика рук и глаз и т.д. Таким образом через достижение всё новых высот в игре, у игрока (в нашем случае у старшего дошкольника) развиваются навыки, указанные выше.

Хорошим примером игры жанра экшн подходящим для дошкольного возраста является Little Big Planet. Мир игры представляет собой вымышленную вселенную тряпичных кукол, которым необходимо пройти путешествие, по разным культурным темам и временным эпохам, таким как японский сад или пустыня. В данной игре развивается мелкая моторика рук, а также внимательность, некоторые встречные головоломки развивают память и требуют не стандартного подхода к решению. Так же в игре присутствует редактор карт, где любой игрок может попробовать себя в качестве создателя, тем самым реализуя и развивая свой творческий потенциал.

2. **Аркада** (англ. arcade game, arcade genre) поджанр Action'a представляющий короткий по времени, но интенсивный процесс. В строгом

смысле, аркадной считается игра для аркадных игровых автоматов. Также аркадными называют игры, портированные с аркадного автомата. Хорошим примером игровых аркадных автоматов можно считать выпущенные в СССР морской бой, городки, а также снайпер. Одной из характерных особенностей данного жанра является отсутствие сюжета.

В играх данного жанра от игрока также требуются навыки зависящие от скорости реакции и координации рук и глаз, но в большей степени всё же акцент делается на координации рук. Помимо этого, аркады развивают пространственное восприятие, так как часто в таких играх встречаются задачи, которые требуют преодолеть прыжком определённое препятствие и без расчёта расстояния и высоты и скорости у игрока нечего не выйдет.

Примером игры жанра аркада имеющей потенциал развития и положительно влияющим на работу мозга является, хорошо известный в России тетрис. По результатам исследования которое проводилось в Mind Research Network в 2009 году, регулярная игра в «тетрис» позволяет улучшить навыки планирования, развить критическое мышление, быстрое умственное реагирование. Исследование проводилось 3 месяца, в конце у испытуемых заметно увеличилась умственная активность. Это происходит потому что, для игры в тетрис требуется сочетание многих психических процессов: внимания, памяти и зрительной и моторной координации.

Также хорошим примером в данном жанре служит игра Unravel. В ней все головоломки – иллюстрация законов физики. Персонаж игры – антропоморфное существо из пряжи по имени Ярни, которое пытается по частичкам собрать воспоминания о забытой семье. Для выполнения игровых задач ребенок должен использовать пряжу Ярни, но делать это бесконечно нельзя, так как пряжа имеет свойство заканчиваться. Ярни придется взаимодействовать с окружающими предметами, чтобы решать возникающие задачи, а ребенок при этом усвоит необходимый для школы навык – понимание физических законов и применение их на практике.

3. **Симулятор.** данный жанр предлагает игроку возможность симуляции и управления каким либо процессом из реальной жизни. На данный момент симуляторы предлагают обширный выбор профессий, техники, транспорта и т.п. Симуляторы делятся на следующие поджанры:

Технические. При помощи компьютера имитируется физическое поведение и управление каким-либо сложным объектом технической системы (например: боевым истребителем, автомобилем и т. д.). Различают космические, железнодорожные, авто-, авиа- симуляторы и другие.

Спортивные. Представляют из себя симуляцию какого-либо вида спорта, причём с разных сторон, к примеру, в симуляторе футбола Fifa, игроку предоставляется возможность играть как обычным футболистом, непосредственно играя на поле, так и менеджером клуба вдаваясь в подробности трансферта и экономические процессы.

Симулятор строительства и менеджмента. В играх данного жанра игрок осуществляет строительство, развитие, управление конкретным учреждением, следит за экономикой, наймом персонала и т.д.

В играх симуляторах от игрока требуется внимательность, усидчивость, стратегическое мышление, такие игры хорошо развивают познавательные процессы и во многом выполняют профориентационную функцию. Через игры этого жанра, можно знакомить детей с основными профессиями такими как: врач, полицейский, водитель автобуса, машинист поезда и т.д.

Пример симулятора подходящим для дошкольников и имеющим потенциал является игра симулятор питомца кота «Мой говорящий Том». В данной игре игроку необходимо ухаживать за котом, кормить его, убирать лоток и т.д. Игру можно сравнить с широко известным тамогочи, основным отличием от которого является то что в игре «Мой говорящий Том», питомец не умрёт. Игра учит детей ответственности, нравственности, режиму дня, положительному отношению к домашним животным и т.д. Так же в игре для

удовлетворения некоторых потребностей кота, таких как игра в мяч и т.п. используются мини-игра аркадного типа, которые развивают внимательность и мелкую моторику.

4. **Стратегии.** Жанр, в котором залогом успеха является стратегическое мышление. В стратегиях игроку предоставляется управление не одним персонажем или объектом, а целой армией, странной, планетой и т.п. Стратегии делятся на:

Стратегии в реальном времени (англ. Real-time strategy, RTS) – в играх данного под жанра игроки выполняют свои действия в реальном времени. RTS появились немного позже пошаговых стратегий, одной из первых игр данного жанра, которая получила известность является Dune II (1992), которая основана на сюжете одноимённого произведения Ф. Герберта. Тогда сформировались первые отличительные особенности жанра.

Большое количество стратегий в реальном времени предлагают такой игровой процесс: сбор определённых ресурсов; возведение и развитие базы или т.п.; формирование на этой базе управляемых единиц (наём солдат, строительство техники); налаживание коммуникации между ними, штурм и захват этими группами вражеской базы.

Пошаговые стратегии (англ. Turn-based strategy, TBS) – стратегии, в которых игроки, действуют по очереди. Игры данного поджанра появились раньше стратегий в реальном времени и поэтому имеют более обширный список. Дробление игрового процесса на ходы делают игру менее динамичной. Но с другой стороны, в пошаговых стратегиях у игрока значительно больше времени на обдумывание, время хода его не что не торопит, что даёт возможность более стратегически продумать свои действия.

В стратегиях наиболее развивается логическое и стратегическое мышление, также умение планировать и распределять ресурсы.

Примером игры жанра стратегия является серия игр ANNO. В данной игре под управление игрока попадет целое государство, задачей становится экономическое и территориальное развитие. В игре нет военных действий, а весь процесс сосредоточен на торговле и производстве. Игра научит ребенка стратегическому мышлению и основам экономики.

5. Песочницы (sandbox англ.) Жанр компьютерных игр, включающий в себя особенности других жанров, главной отличительной чертой которого является не линейность и возможность изменять механику, физику и сам игровой мир по желанию игрока.

Жанр «песочница» делает упор на очень развитых функциях игры-конструктора. В зависимости от игры, возможно разбирать почти все игровые объекты и ландшафт на ресурсы, и создавать из них новые объекты (англ. crafting). Или, в играх со стратегическими или социальными элементами, имеется широкое управление персонажами и объектами. Песочница может не ставить перед игроком каких-то определённых целей, давая возможность самому ставить себе цели и задачи, творить в игровом мире и исследовать его.

В играх данного жанра у детей развивается важный инструмент, такой как целеполагание. Дети учатся ставить перед собой цели и достигать их. Так же как правило, в таких играх даётся широкий спектр выбора строительных компонентов, химических элементов, геометрических фигур и т.п. Что позволяет ребёнку раскрыть свой творческий потенциал.

Компьютерная игра «Minecraft» является ярким представителем жанра песочница.

«Minecraft» (от англ. mine – «шахта», «добывать» и англ. craft – «ремесло») – компьютерная инди-игра в жанре песочницы, разработанная шведским программистом Маркусом Перссоном и выпущенная его компанией Mojang AB. М. Перссон опубликовал начальную версию игры в 2009 году; в конце 2011 года была выпущена стабильная версия для ПК

Microsoft Windows, распространявшаяся через официальный сайт. В последующие годы «Minecraft» была портирована на Linux и macOS для персональных компьютеров; на Android, iOS и Windows Phone для мобильных устройств; на игровые приставки PlayStation 4, Vita, VR, Xbox One, Nintendo 3DS, Switch и Wii U. В 2014 году Microsoft приобрела Mojang AB и права на «Minecraft» за \$2,5 миллиарда. 4J Studios (англ.)русск. портировала игру на игровые приставки, а Xbox Game Studios разработала мультиплатформенную версию «Minecraft» и специальное издание игры для образовательных учреждений.

Игровой процесс. «Minecraft» является игрой с открытым миром, который предоставляет игрокам полную свободу действий. Тем не менее, есть система достижений. Геймплей изначально происходит от первого лица, но игроки имеют возможность играть в режиме от третьего лица. Игра основана на установке и разрушении квадратных блоков, представляющих всевозможные материалы – камень, земля, золото, лава, вода, разнообразные минералы и т.д. В то время как игроки могут свободно перемещаться по всему миру, блоки могут быть размещены только в фиксированных точках на сетке. Игроки могут собирать эти материальные блоки и помещать их в другом месте. Игровой процесс во многом напоминает конструктор Lego.

Мир игры делится на биомы природные зоны, представляют собой отдельные зоны ландшафта с разным рельефом, растениями и блоками, составляющими ландшафт.

В игре присутствует 2 режима:

Режим приключения, в котором игроку необходимо собирать ресурсы, строить оборонительные здания и т.п.

Творческий режим. В творческом режиме игроку предоставляется бесконечный доступ ко всем возможным ресурсам к игре, а также режим полёта. Из самого названия нам понятно, что этот режим больше всего подходит для творчества.

В игре присутствует возможность мультиплеера. Мультиплеер – это возможность играть нескольким игрокам в одном игровом мире.

В основе процесса игры заложено конструирование. Известно, что, уровень развития воображения зависит от уровня развития конструктивного творчества [16]. Конструирование также развивает психические процессы такие как память, мышление, воображение, внимание и восприятие. Конструирование стимулирует развитие восприятия.

Выводы по Главе 1

Рассмотрев понятие творческие способности, а также проанализировав психолого-педагогическую литературу по проблеме исследования можно сделать вывод о том, что творческие способности – это определённые индивидуально-психологические особенности, отличающие одного человека от другого, которые не сводятся к наличному, имеющемуся уже у человека запасу навыков и знаний, а обуславливают лёгкость и быстроту их приобретения, а также способность человека принимать творческие решения, принимать и создавать принципиально новые идеи.

Развитие способностей у детей происходит в ходе воспитания и обучения. Способности ребенка формируются с помощью овладения в ходе обучения содержанием физической и духовной культуры, техники, науки, искусства

В частности, игры предоставляют начальный импульс к развитию способностей. В ходе игры происходит развитие множества моторных, дизайнерских, организационных, художественных, графических и иных творческих способностей.

Современные исследования демонстрируют то, что игра детей дошкольного возраста, в особенности, в случае если она проводится под умелым наставничеством взрослых, содействует формированию их творческого воображения, позволяя им изобретать, а потом осуществлять проекты.

Наиболее благоприятно способствует развитию способностей творческая деятельность, которая заставляет ребенка думать. Такая деятельность всегда связана с созданием чего-либо нового, открытием для себя нового знания, обнаружением в самом себе новых возможностей

Важным условием развития творческих способностей детей является использование в обучении опережающего метода через создание предметно-развивающей среды

Еще одним условием эффективного развития творческих способностей у детей дошкольного возраста является условие максимального напряжения сил.

Существует утверждение, что интенсивность развития той или иной способности находится в зависимости от частоты её наибольшего использования, достижения личностью все более значительных результатов.

Сущность другого условия эффективного развития творческих способностей у ребенка состоит в реализации концепции беспрепятственного обучения

Результативность и эффективность воспитания творческих способностей у ребенка зависит от целенаправленности этого процесса. Одним из средств развития способностей, и не только творческих, являются компьютерные игры.

Существует множество жанров компьютерных игр, таких как:

1. Action, в процессе таких игр развивается координация глаз, рук и скорость реакции.
2. Аркада, в процессе таких игр от игрока требуются навыки зависящие от скорости реакции, координации рук и глаз, но в большей степени всё же акцент делается на координацию рук.
3. Симулятор, которые делятся на поджанры технические, спортивные, симуляторы строительства и менеджмента. В таких играх развивается познавательные-психические процессы, усидчивость, стратегическое мышление, и во многом выполняют профориентационную функцию, так как в процессе игры можно познакомиться с разными профессиями и попробовать применить на себя эту роль.
4. Стратегии, данный жанр развивает стратегическое мышление.

5. Песочница, данный жанр включает в себя элементы нескольких, а также позволяет игроку ставить перед собой цели, и не как не ограничивает его. В таких играх развиваются творческие способности и целеполагание.

К жанру «Песочница» относится игра «Minecraft», в основе которой заложено конструирование. Известно, что, уровень развития воображения зависит от уровня развития конструктивного творчества. Конструирование также развивает психические процессы – память, мышление, воображение, внимание и восприятие.

Влияние игры «Minecraft» на развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста будет рассмотрено в следующей главе данной работы.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА

2.1. Диагностический инструментарий изучения творческих способностей детей старшего дошкольного возраста

Исследование проводилось на базе муниципальных дошкольных образовательных организаций г. Красноярска. Отбор участников исследования проходило по двум критериям – это возраст, играющие и не играющие дети. В исследовании приняло участие 30 детей старшего дошкольного возраста, 15 из которых были играющие в компьютерную игру «Minecraft» и 15 не играющих в данную игру.

Среди детей, не играющих в компьютерную игру «Minecraft», присутствовало 5 девочек и 10 мальчиков, в возрасте от 6 до 7 лет. Среди детей, играющих в компьютерную игру «Minecraft», присутствовало 5 девочек и 10 мальчиков, в возрасте от 6 лет до 6 лет 9 мес.

Для изучения творческих способностей детей старшего дошкольного возраста был использован тест креативности П. Торренса.

Тесты – это специализированные методы психологического диагностического исследования, применяя которые можно получить точную количественную или качественную характеристику изучаемого явления.

От иных методов исследования тесты отличаются тем, что:

1. предполагают стандартизованную, выверенную процедуру сбора и обработки данных, а также их интерпретации;
2. с помощью тестов можно изучать и сравнивать между собой людей, давать оценки их психологии и поведению.

Выделяют следующие виды тестов:

1. *Тест-опросник*. Данный вид теста базируется на концепции предварительно выбранных и проверенных с точки зрения их валидности и надежности вопросов, по ответам исследуемых можно судить об их психологических качествах.

2. *Тест-задание.* Данный вид теста даёт оценку психологии и поведения индивида исходя из того что, он делает, а не на основе того что он говорит. В тестах такого вида индивиду предлагается ряд специальных заданий, по итогам, которых выносятся результаты об изучаемом свойстве.

Тесты-опросники и тесты-задания – подходят для людей разного возраста, разных полов, профессий и т.д.

3. *Проективные тесты.* Данный вид теста как правило предусмотрены для изучения тех особенностей индивида, которые для него самого скрыты или вызывают со стороны индивида отрицательное отношение. В основе таких тестов заложен механизм проекции, при котором отрицательные черты собственной личности, человек проецирует на других.

При проведении такого рода тестов, исследователь обращает внимание на то как испытуемые оценивают определённые ситуации и поступки людей.

При применении проективных тестов, исследователь вводит испытуемых в разнообразные ситуации, из которых следует найти выход.

Примеры таких ситуаций:

- поиск смысла в определённых ситуациях, изображённых на картинках;
- достраивание не законченных предложений;
- оценка поведения людей в разных ситуациях.

Выбор метода тест обусловлен следующими особенностями:

1. Стандартизация условий и результатов.

Тестовые методики относительно независимы от квалификации пользователя (исполнителя), на роль которого можно подготовить даже лаборанта со средним образованием. Это, однако не означает того, что для подготовки комплексного заключения по батарее тестов не надо привлекать квалифицированного специалиста с полноценным высшим психологическим образованием.

2. Оперативность и экономичность.

Типичный тест состоит из серии кратких заданий, на выполнение каждого из которых требуется, как правило, не более полуминуты, а весь тест занимает не более часа (в школьной практике это один урок); тестированию одновременно подвергается сразу группа испытуемых, таким образом, происходит значительная экономия времени (человеко-часов) на сбор данных.

3. Количественный дифференцированный характер оценки.

Дробность шкалы и стандартизованность теста позволяют рассматривать его как «измерительный инструмент», дающий количественную оценку измеряемым свойствам (знаниям, умениям в данной области)

4. Возможность компьютеризации.

В данном случае это не просто дополнительное удобство, сокращающее живой труд квалифицированных исполнителей при массовом обследовании. В результате компьютеризации повышаются все параметры тестирования (например, при адаптивном компьютерном тестировании резко сокращается время тестирования).

Тест креативности П. Торренса относится к группе проективных методик.

Детям предлагается 3 упражнения:

Упражнение «Изобрази иллюстрацию». В данной задаче применяется тестовая фигура (форма А – фигура походит на капельку; форма В – фигура смахивает на боб) как исходная точка с целью создания картинки. Разрешено дорисовать фигуру, дополнить изображение новыми элементами и т.д. Кроме того, ребёнок должен выдумать название для выполненного рисунка.

Упражнение «Незавершённые фигуры». Испытуемому нужно вообразить, на что могут быть похожи начальные незавершенные фигуры, и дорисовать их. 10 различных незавершённых фигур навязывают устойчивые образы, однако при выполнении упражнения ребёнка необходимо

ориентировать на создание необыкновенных, уникальных изображений. Каждой законченной картинке дошкольник дает наименование.

Упражнение «Повторяющиеся фигуры». Испытуемому нужно придумать, на что может быть похожа начальная фигура и дорисовать ее в абсолютно всех окошках. Главная сложность при выполнении заключается в преодолении тенденции к построению схожих изображений и выдвижении различных идей.

Время выполнения теста – 20 минут. Вместе с подготовкой, чтением инструкций, раздачей листов и т. д. для тестирования необходимо отвести 25 – 30 минут.

Прежде чем раздавать листы с заданиями, экспериментатор должен объяснить детям, что они будут делать, вызвать у них интерес к заданиям и создать мотивацию к их выполнению. Для этого можно использовать следующий текст, допускающий различные модификации в зависимости от конкретных условий: «Ребята! Мне кажется, что вы получите большое удовольствие от предстоящей вам работы. Эта работа поможет нам узнать, насколько хорошо вы умеете выдумывать новое и решать разные проблемы. Вам потребуется все ваше воображение и умение думать. Я надеюсь, что вы дадите простор своему воображению и вам это понравится»

Обработка результатов всего теста предполагает оценку пяти показателей: «беглость», «оригинальность», «разработанность», «сопротивление замыканию» и «абстрактность названий». Затем, баллы суммируются делятся на 5 и выводится общий результат.

Конечный результат можно получить, просуммировав баллы, полученные при оценке всех пяти факторов («беглость», «оригинальность», «абстрактность названия», «сопротивление замыканию» и «разработанность») и поделив эту сумму на пять. Полученный результат означает следующий уровень креативности по П. Торренсу:

30 баллов – плохо;

- 30–34 баллов – ниже нормы;
- 35–39 баллов – несколько ниже нормы;
- 40–60 баллов – норма;
- 61–65 баллов – несколько выше нормы;
- 66–70 баллов – выше нормы;
- >70 баллов – отлично.

Анализ и интерпретация полученных результатов будет представлен в следующем параграфе.

2.2. Анализ и интерпретация результатов исследования

Обработка результатов всего теста предполагает оценку пяти показателей: «беглость», «оригинальность», «разработанность», «сопротивление замыканию» и «абстрактность названий». Затем, баллы суммируются делятся на 5 и выводится общий результат.

В ходе диагностики творческих способностей посредством теста креативности П. Торренса были получены результаты, представленные в табл. 1.

Таблица 1

Результаты изучения творческих способностей детей старшего дошкольного возраста не играющих в компьютерную игру «Minecraft»

| № | Имя ребенка | Беглость | Оригинальность | Разработанность | Сопротивление замыканию | Абстрактность названий | Полученные результаты, уровень |
|---|-------------|----------|----------------|-----------------|-------------------------|------------------------|--------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 | А.М. | 37 | 30 | 34 | 2 | 4 | низкий |

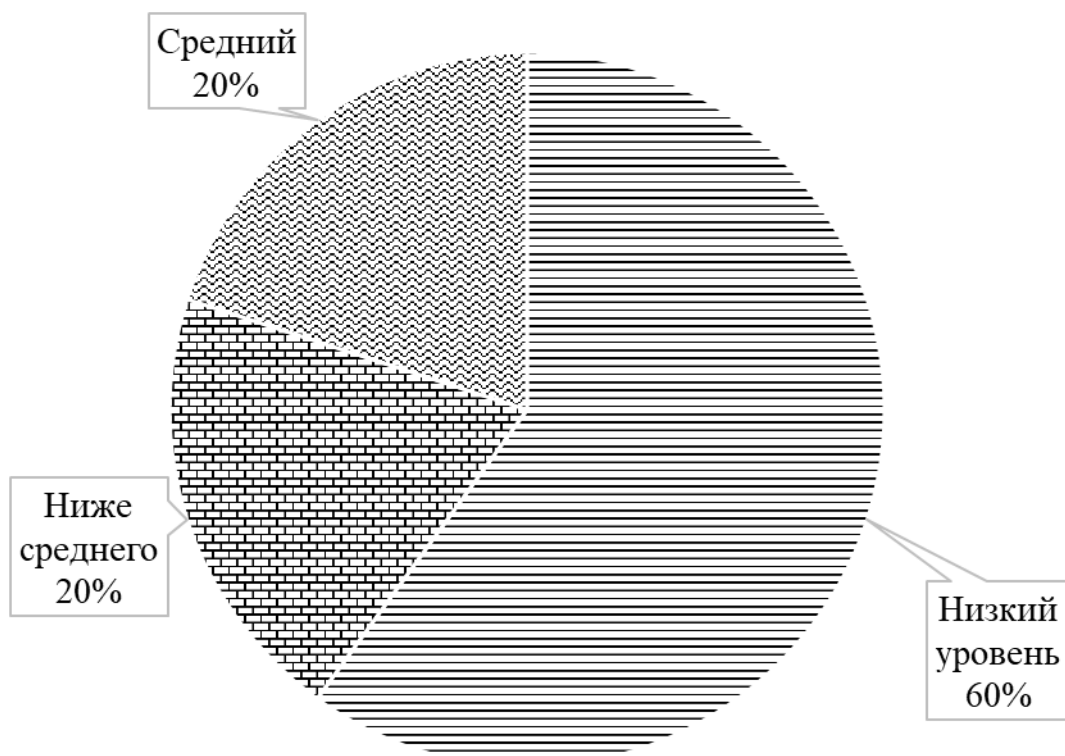
Продолжение таблицы 1

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|----|------|----|----|----|---|---|---------------|
| 2 | А.С. | 40 | 69 | 65 | 2 | 6 | средний |
| 3 | А.С. | 24 | 20 | 11 | 0 | 2 | низкий |
| 4 | А.Ч. | 36 | 30 | 26 | 1 | 4 | низкий |
| 5 | В.Н. | 36 | 27 | 22 | 1 | 3 | низкий |
| 6 | Д.В. | 28 | 25 | 22 | 2 | 3 | низкий |
| 7 | Д.Н. | 40 | 38 | 26 | 1 | 3 | низкий |
| 8 | Е.З. | 40 | 57 | 48 | 1 | 3 | ниже нормы |
| 9 | Е.М. | 32 | 27 | 25 | 1 | 2 | низкий |
| 10 | И.П. | 40 | 65 | 67 | 2 | 6 | средний |
| 11 | К.С. | 40 | 61 | 57 | 1 | 5 | средний |
| 12 | Л.Е. | 39 | 50 | 55 | 2 | 4 | ниже нормы |
| 13 | С.Е. | 40 | 56 | 48 | 2 | 4 | ниже нормы |
| 14 | Ю.И. | 30 | 29 | 27 | 2 | 2 | низкий |
| 15 | Ю.К. | 31 | 32 | 30 | 2 | 3 | низкий |

В ходе исследования было выявлено:

- 60% исследуемых детей (9 из 15) имеют низкий уровень развития творческих способностей;
- 20% исследуемых детей (3 из 15) имеют средний уровень развития творческих способностей;
- 20% исследуемых детей (3 из 15) имеют уровень развития творческих способностей ниже среднего;
- среди мальчиков 33% имеют средний уровень развития творческих способностей; 44% низкий уровень; 33% уровень ниже нормы;
- среди девочек 83% имеет низкий уровень развития творческих способностей;
- 17% уровень ниже нормы;
- наиболее часто возникали затруднения у детей во время прохождения второго субтеста при придумывании детьми названия рисунков.

Таким образом, на основе полученных результатов можно сделать вывод о том, что уровень развития творческих способностей детей данной выборки находится преимущественно на низком уровне. Это отражено на рис. 1.



= Низкий уровень ± Ниже среднего ※ Средний ∴

Рис. 1. Результаты изучения творческих способностей детей старшего дошкольного возраста не играющих в «Minecraft»

В ходе диагностики творческих способностей детей старшего дошкольного возраста играющих в «Minecraft» посредством методики тест креативности П. Торренса были получены результаты, представленные в табл. 2.

Таблица 2

Результаты изучения творческих способностей детей старшего дошкольного возраста играющих в компьютерную игру «Minecraft»

| № | Имя ребенка | Беглость | Оригинальность | Разработанность | Сопротивление замыканию | Абстрактность названий | Полученные результаты, уровень |
|---|-------------|----------|----------------|-----------------|-------------------------|------------------------|--------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 | А.В. | 40 | 90 | 146 | 2 | 6 | средний |
| 2 | А.П. | 40 | 102 | 160 | 2 | 6 | немного выше среднего |
| 3 | Б.С. | 38 | 104 | 140 | 2 | 6 | средний |
| 4 | Е.З. | 36 | 98 | 116 | 2 | 4 | средний |
| 5 | Е.Е. | 40 | 110 | 170 | 2 | 4 | выше среднего |
| 6 | Е.В. | 36 | 90 | 106 | 2 | 4 | средний |
| 7 | И.К. | 40 | 124 | 152 | 2 | 6 | выше среднего |
| 8 | Н.У. | 40 | 112 | 164 | 2 | 6 | немного выше среднего |
| 9 | М.М. | 36 | 95 | 154 | 1 | 2 | немного выше среднего |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|----|-------|----|-----|-----|---|---|-----------------------------|
| 10 | О. Ш. | 40 | 114 | 166 | 2 | 6 | немного выше среднего |
| 11 | К.Г. | 40 | 84 | 132 | 2 | 5 | средний |
| 12 | Е.Ч. | 38 | 50 | 55 | 2 | 4 | ниже среднего |
| 13 | С.Н. | 40 | 115 | 174 | 2 | 4 | выше среднего |
| 14 | К.Б. | 38 | 80 | 98 | 2 | 3 | средний |
| 15 | О.К. | 32 | 78 | 93 | 2 | 3 | средний |

В ходе исследования было выявлено:

- 46% исследуемых детей (7 из 15) имеют средний уровень развития творческих способностей;
- 26% исследуемых детей (4 из 15) имеют уровень развития творческих способностей немного выше среднего;
- 20% исследуемых детей (3 из 15) имеют уровень развития творческих способностей выше среднего;
- 8% исследуемых детей (1 из 15) имеют уровень развития творческих способностей ниже среднего;
- среди мальчиков 40% имеют средний уровень развития творческих способностей; 40% уровень немного выше среднего; 20% уровень выше среднего;
- среди девочек 60% имеет средний уровень развития творческих способностей; 20% уровень ниже нормы; 20% уровень выше среднего.

Таким образом, на основе полученных результатов можно сделать вывод о том, что уровень развития творческих способностей детей данной выборки находится преимущественно на среднем уровне. Это отражено на рис. 2.

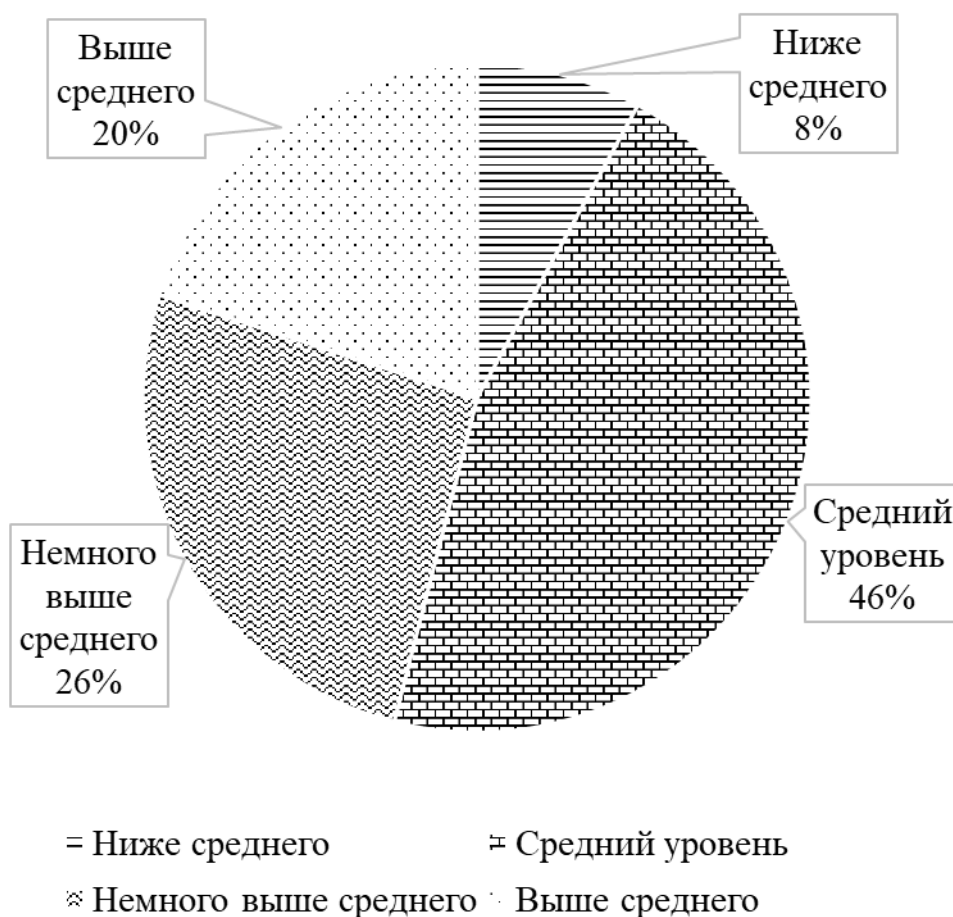


Рис. 2. Результаты изучения творческих способностей детей старшего дошкольного возраста играющих в компьютерную игру «Minecraft»

Сравнив результаты двух групп детей, можно сделать вывод о том, что дети, играющие в компьютерную игру «Minecraft» имеют более высокий уровень развития творческих способностей. Это отражено на рис. 3.

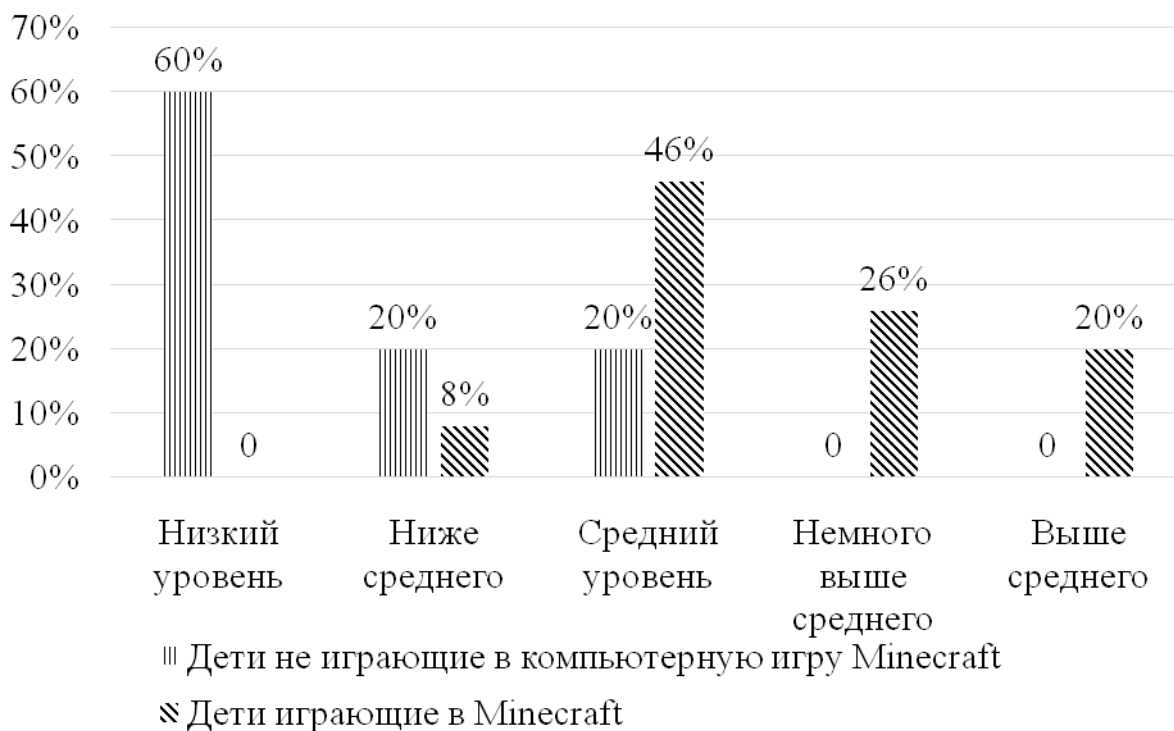


Рис. 3. Сравнительный результат двух групп по тесту креативности П. Торренса

2.3. Методические рекомендации для родителей направленные на развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста посредством компьютерной игры «Minecraft»

Методические рекомендации для родителей по организации игрового процесса ребенка:

Помещение для занятия ребёнка, должно соответствовать нормам СанПиН, то есть:

1. Естественное и искусственное освещение должно соответствовать требованиям действующей нормативной документации. Окна в помещениях, где эксплуатируется вычислительная техника, преимущественно должны быть ориентированы на север и северо-восток.
2. Оконные проемы должны быть оборудованы регулируемыми устройствами типа: жалюзи, занавесей, внешних козырьков и др.

3. Площадь использования компьютера не должна быть меньше 6 м² с мониторами на базе электронно-лучевой трубки (старые выпуклые мониторы) и 4.5 м² с мониторами на базе плоских дискретных экранов (жидкокристаллические, плазменные).

4. Не следует размещать компьютер вблизи силовых кабелей и вводов, высоковольтных трансформаторов, технологического оборудования, создающего помехи в работе ЭВМ.

5. Температура в помещении должна соответствовать комнатной.

6. В помещении с компьютером, уровень шума не должен превышать допустимые значений.

7. Компьютер следует размещать таким образом, чтобы мониторы были ориентированы боковой стороной к световым проемам, а естественный свет падал преимущественно слева.

8. Экран видеомонитора должен находиться от глаз пользователя на расстоянии 600-700 мм, но не ближе 500 мм с учетом размеров алфавитно-цифровых знаков и символов.

9. Конструкция кресла должна обеспечивать поддержание рациональной рабочей позы при работе на компьютере, позволять изменять позу с целью снижения статического напряжения мышц шейно-плечевой области и спины для предупреждения развития утомления.

10. Тип кресла следует выбирать с учетом роста ребёнка, его физиологических особенностей. Кресло должно быть регулируемым.

11. Поверхность кресла должна быть мягкой, не скользящей, с легко очищаемой поверхностью.

12. Место под размещение клавиатуры должно быть регулируемым, с возможностью легкого изменения угла наклона на 10 градусов.

13. Время проведения занятия не должно превышать 20 минут.

Рекомендации к проведению занятия:

1. Ознакомится с режимами и возможностями компьютерной игры «Minecraft».
2. В игре присутствует 2 режима: творческий и выживание, следует использовать только творческий режим, так как «выживание» накладывает определённые ограничения на процесс игры, которые не позволят полноценно реализовать потенциал игры.
3. Так как одним из условий эффективного развития творческих способностей детей дошкольного возраста является условие максимального напряжения сил интенсивность занятий должна быть регулярной.
4. При каждом новом занятии рекомендуются знакомить ребёнка с новым элементом в игре (Какой-либо минерал, жидкость и т.д.).
5. Перед занятием родителю необходимо самостоятельно или же по средству сети интернет подготовить 1-2 схемы, для рекомендации ребёнку к построению (примеры схем представлены в приложение Г, Д, Е).
6. Схемы могут быть разнообразными зависимо от уровня развития творческих способностей ребёнка и степенью овладения им игровой механики.
7. Также перед занятием, ребёнка можно ознакомить с великими архитектурными достояниями человечества и предложить ему воссоздать их в игре.
8. Следует запускать игру в одиночном режиме, при котором каждому ребёнку предоставляется свой отдельный игровой мир.
9. При реализации ребёнком заданного вами проекта не стоит вмешиваться в процесс. Обеспечение детям независимости в подборе деятельности, определении очередности её исполнения, содействует более полной реализации желаний и интересов детей.

Рекомендации к разработке схем:

1. Схема не должна превышать объём в размере 500 блоков, не считая блоков жидкостей.

2. Цветовая гамма схемы не должна учитываться и выбирается ребёнком сама, если схема не требует точной достоверности, например, снежный замок должен быть белого цвета.

3. Схема может быть представлена в виде рисунка, либо в формате модели не посредственно в самой игре (в идеале).

4. Задания можно разделять по видам конструирования:

Техническое конструирование – вид конструирования при котором ребёнку отображает реально существующие объекты, а также образы из сказок и фильмов.

Художественное конструирование – конструирование при котором важно не точное отображение объекта, а отношение к нему, выделяемое через цвет или форму, например, быстрая машина, грустный заяц.

Конструирование по условиям – при таком виде конструирования, ребёнку задаются только условия, которым должен соответствовать результат их деятельности, к примеру, построй дом, в котором будет 2 этаже и 4 окна и т.п.

Рекомендации по игре в мультиплеерном режиме:

- Если ребёнок достиг хороших результатов, схемы для него кажутся слишком простыми, если есть возможность договорённости с другим родителями, то можно запустить совместный проект нескольких детей в режиме мультиплеера.

- Отличие мультиплеера от одиночного режима в том, что в одном игровом мире находится несколько игроков, что позволяет детям создавать более масштабные проекты, например, целые города. В таком случае у детей развивается коммуникация, умение работать в команде.

Выводы по Главе 2

Для достижения поставленной цели исследования было осуществлено эмпирическое исследование на базе дошкольных образовательных организаций г. Красноярска. В исследовании приняли участие 2 выборки детей: 15 детей старшего дошкольного возраста (5 девочек и 10 мальчиков) не играющих в компьютерную игру «Minecraft»; 15 детей старшего дошкольного возраста, играющих в компьютерную игру «Minecraft».

Для изучения творческих способностей детей старшего дошкольного возраста использовался «Тест креативности П. Торренса». Детям предлагались 3 задания: «Нарисуй картинку», «Незавершённые фигуры», «Повторяющиеся фигуры».

Было выявлено, что в группе детей, играющих в компьютерную игру «Minecraft» у большинства детей преобладает средний уровень развития творческих способностей (46%). Остальные имеют уровень развития немного выше среднего (26%) и выше среднего (20%)

Также было выявлено, что в сравнении детей по половому признаку, у мальчиков (40% испытуемых со средним уровнем развития творческих способностей) результаты немного ниже, чем у девочек (60% испытуемых с средним уровнем развития творческих способностей).

Также было выявлено что в группе детей, не играющих в компьютерную игру «Minceraft» у большинства детей преобладает низкий уровень развития творческих способностей (60%). Остальные имеют уровень развития средний (20%) и ниже среднего (20%).

Также было выявлено, что в сравнении детей по половому признаку, у мальчиков (44% испытуемых с низким уровнем развития творческих способностей) результаты немного лучше, чем у девочек (83% испытуемых с низким уровнем развития творческих способностей).

Таким образом, анализ полученных результатов позволяет сделать вывод о том, что для развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста можно использовать компьютерные игры.

Анализ психолого-педагогической, методической литературы и результатов исследования позволили разработать рекомендации для родителей, направленные на развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста посредством компьютерной игры «Minecraft».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В связи с преобразованиями, происходящими в России, изменяются и психолого-педагогические задачи современного образования: как никогда требуются люди, способные принимать нестандартные решения, умеющие творчески мыслить.

Подготовка творчески мыслящих людей должна начинаться уже в период дошкольного развития ребенка, для того, чтобы как можно раньше выявить склонности и способности детей к какой-либо деятельности и направить их в нужное русло.

«Способности – это закрепленная в индивиде система обобщенных психических деятельностей. В отличие от навыков, способности – результаты закрепления не способов действия, а психических процессов («деятельностей»), посредством которых действия и деятельности регулируются. Подобно этому и характер представляет собой обобщенную и в личности закрепленную совокупность не способов поведения, а побуждений, которыми оно регулируется» – говорил С.Л. Рубинштейн

Творческие способности – это сложное индивидуальное качество, отражающее способность индивида к творчеству в различных областях жизнедеятельности, а также дает возможность оказывать поддержку в творческой самореализации прочим людям, полагает Л.А. Большакова. Это высокая степень увлечённости, интеллектуальной активности, познавательной самодеятельности персоны

Гармоническое развитие детей теснейшим образом сопряжено с его способностями, особенностями личности, которые гарантируют большие достижения в деятельности, определяют пригодность человека к тому либо другому типу деятельности.

Современные исследования демонстрируют то, что игра дошкольников, в особенности, в случае если она проводится под умелым

наставничеством взрослых, содействует формированию их творческого воображения, позволяя им изобретать, а потом осуществлять проекты коллективных и личных действий. Творчество и потребность в творчестве появляются у дошкольников благодаря их игровой деятельности.

Наиболее благоприятно способствует развитию способностей творческая деятельность, которая заставляет ребенка думать. Такая деятельность всегда связана с созданием чего-либо нового, открытием для себя нового знания, обнаружением в самом себе новых возможностей.

Современные компьютерные игры классифицируются по жанрам (видам), а также по количеству игроков.

Существуют игры, в которых присутствуют элементы нескольких жанров. В этом случае игру причисляют либо к одному из жанров, который является основным, либо к нескольким, больше всего выделяющимся в игре.

Компьютерная игра «Minecraft» является ярким представителем жанра песочница.

В основе процесса игры заложено конструирование. Известно, что уровень развития воображения зависит от уровня развития конструктивного творчества. Конструирование также развивает психические процессы – память, мышление, воображение, внимание и восприятие. Конструирование стимулирует развитие восприятия.

В исследовательской работе применялась метод тестирования. Тесты – это специализированные методы психологического диагностического исследования, применяя которые можно получить точную количественную или качественную характеристику изучаемого явления. Для изучения творческих способностей детей старшего дошкольного возраста использовался тест креативности П. Торренса. Для исследовательской работы были подобраны 2 выборки: дети старшего дошкольного возраста, играющие в компьютерную игру «Minecraft» и дети старшего дошкольного возраста, не играющие в компьютерную игру «Minecraft».

По результатам исследования было выявлено, что у детей старшего дошкольного возраста играющих в компьютерную игру «Minecraft» уровень развития творческих способностей выше, чем у не играющих.

Исходя из полученных результатов были разработаны методические рекомендации для родителей детей старшего дошкольного возраста по проведению занятий в компьютерной игре «Minecraft»

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

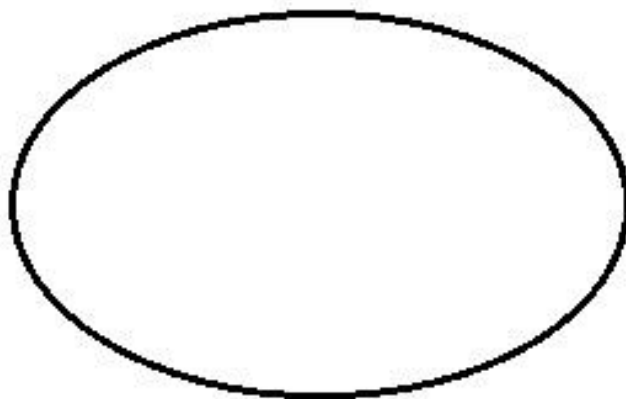
1. Федеральный Государственный образовательный стандарт дошкольного образования: утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.11.2013, №1155 // Министерство образования и науки Российской Федерации. М., 2013.
2. Антипина А.Е. Театрализованная деятельность в детском саду: Игры, упражнения, сценарии. М., 2003. 55 с.
3. Богоявленская Д.Б. Психология творческих способностей. М.: «Академия», 2002. 320 с.
4. Болотина Л.Р., Комарова Т.С. Дошкольная педагогика: Учебное пособие для студентов средних педагогических заведений. М., 1997. 208 с.
5. Брыкина Е.К. Творчество детей в работе с различными материалами: Кн. Для педагогов дошкол. Учреждений, учителей нач. кл., родителей. М., 2002. 148 с.
6. Брыкина Е.К., Григорьева Г.Г. Теория и методика развития детского изобразительного творчества: для специальности «Педагогика и психология (дошкольная)»: программы высших педагогических учебных заведений. М., 1997. 98 с.
7. Ветлугина Н.А. Основные проблемы художественного творчества детей. М., 2004. 248 с.
8. Волынкин В.И. Художественно-эстетическое воспитание и развитие дошкольников: Учебное пособие. М., 2007. 448 с.
9. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: Психол. очерк: Кн. для учителя. М., 1991. 93 с.
10. Выготский Л.С. Собрание сочинений: В 6-ти т. Т.2. Проблемы общей психологии. М., 1983. 368 с.
11. Дружинин В.Н. Психология общих способностей. СПб., 1999. 368 с.

12. Дубравина Г.А. Развитие креативности у детей старшего дошкольного возраста СПб., 2012. 448 с.
13. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника: Пособие для педагогов дошкол. Учреждений. М., 1986. 96 с.
14. Дьяченко О.М. Психическое развитие дошкольника. М., 1984. 128 с.
15. Иванова М.К., Шишмарева Ю.А. Развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста посредством театрализованной деятельности // Дошкольное образование: опыт, проблемы, перспективы развития, 2016. №4 (11). С. 41–44.
16. Комарова Т.С. Изобразительная деятельность. М., 1969. 124 с.
17. Королёва С.Г. Развитие творческих способностей детей 5–7 лет: Пособие для педагогов-психологов ДОУ. М., 2009. 114 с.
18. Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е. Психология и педагогика обучения дошкольников: уч. пособие. М., 2013. 41 с.
19. Кривоногова Л.Д. Венок фантазий: развитие художественно-творческих способностей дошкольников в процессе изобразительной деятельности и ознакомления с искусством: пособие для педагогов. Мозырь: Белый ветер, 2006. 46 с.
20. Кудрявцев В., Синельников В. Ребёнок – дошкольник: новый подход к диагностике творческих способностей // Вопросы психологии, 2012. №9. С. 52–59.
21. Лилов А.В. Природа художественного творчества. М., 2003. 184 с.
22. Маклаков А.Г. Общая психология. СПб., 2008. 583 с.
23. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: Учебник для студ. Вузов. М., 2000. 456 с.
24. Николаева Е.И. Психология детского творчества. СПб., 2006. 220 с.

25. Рубинштейн С.Л. Проблемы общей психологии. М., 2002. 720 с.
26. Хломов К.Д., Давыдов Д.Г. Чему игра Pokemon Go учит подростков и молодежь? // Психолого-педагогические исследования, 2017. №4. С. 86–96.
27. Чурилова Э.Г. Методика и организация театрализованной деятельности дошкольников и младших школьников: Программа и репертуар. М., 2004. 159 с.
28. Шеманов А.Ю., Макаева Д.Э. Творчество и инклюзивная культура образовательной организации // Психолого-педагогические исследования, 2016. Том 8. №1. С. 24–34.
29. Mednich S.A. The associative basis of the creative process // Psychol. Review. 1969. №2. P. 160–175.
30. Torrance E.P. Guiding creative talent – Englewood Cliffs. NY: Prentice-Hall, 1964. P. 292.

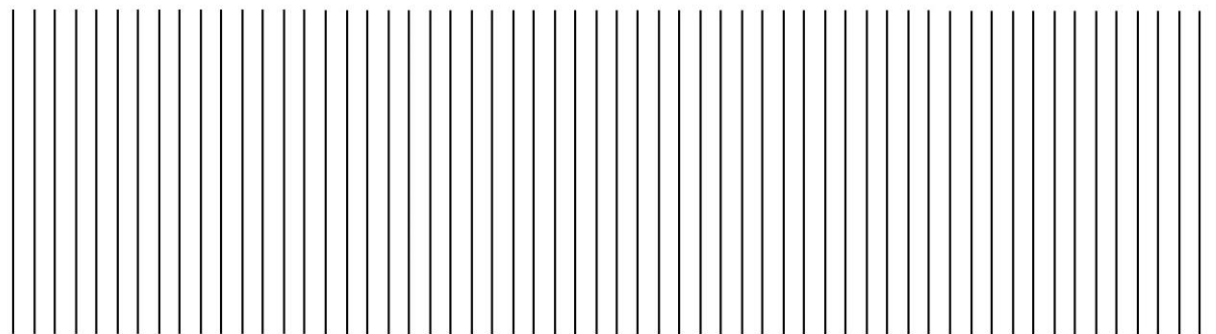
ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А



*Примечание:
Цвет выбирается самостоятельно*

Рис. 4. Стимульный материал к тесту креативности П. Торренса



шаблон в уменьшенном размере

Рис. 5. Стимульный материал к тесту креативности П. Торренса

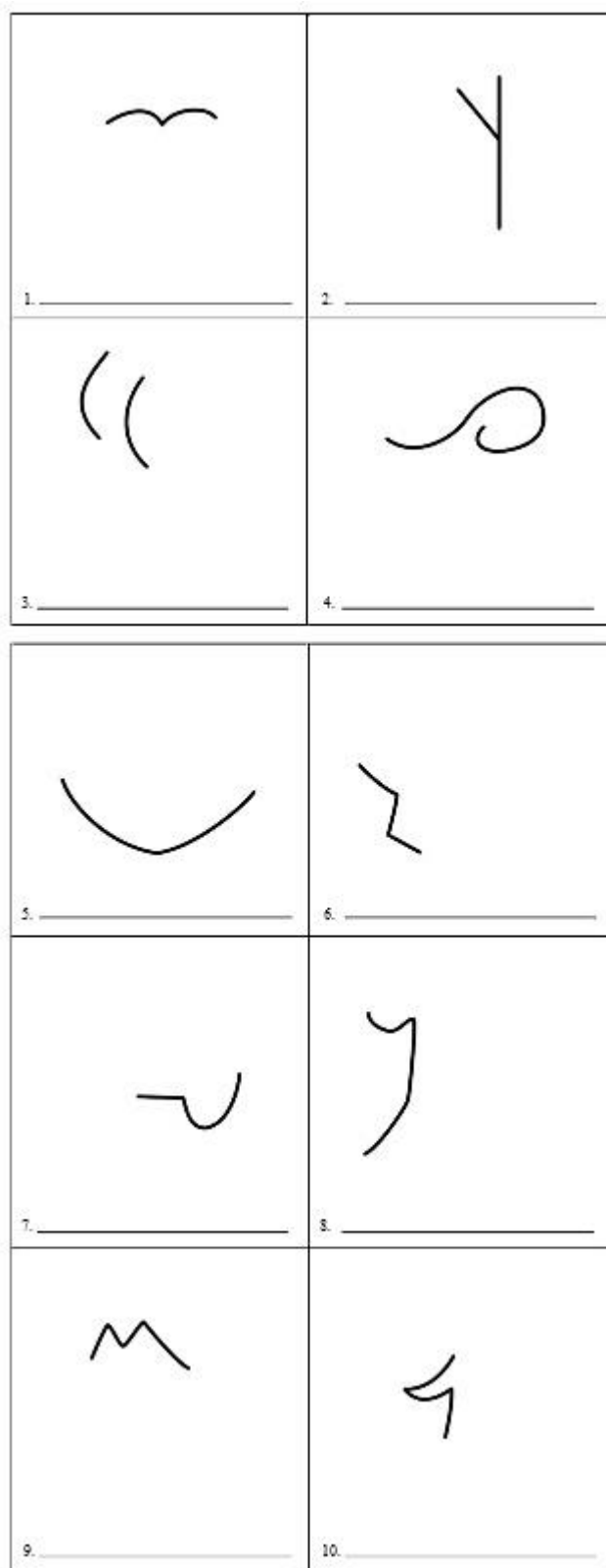


Рис. 6. Стимульный материал к тесту креативности П. Торренса

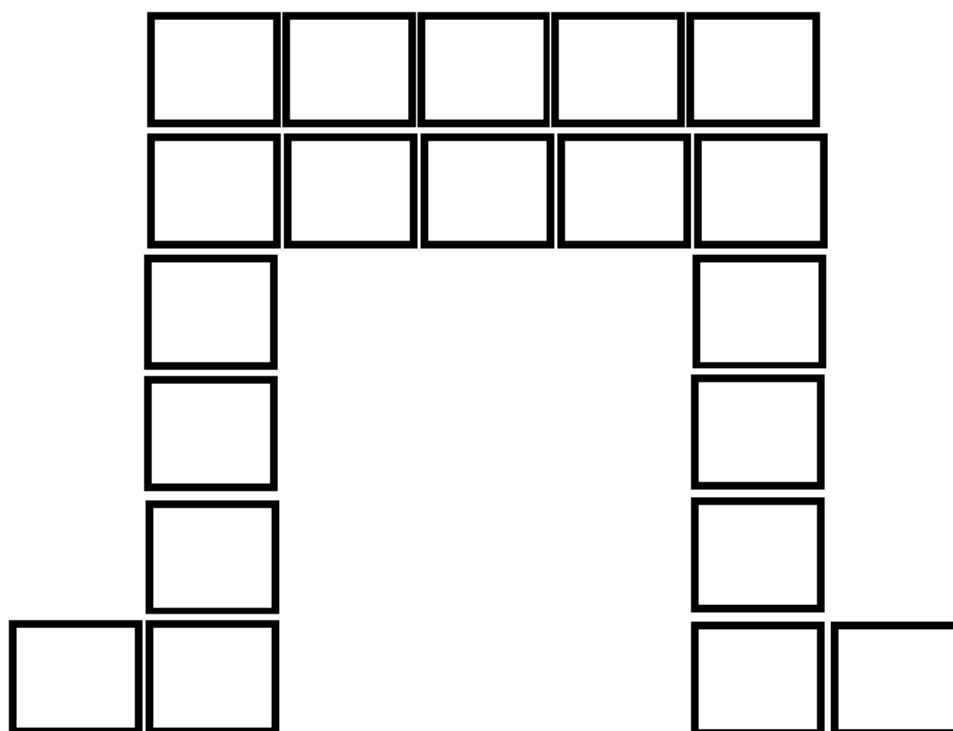


Рис. 7. Примеры заданий для компьютерной игры «Minecraft»

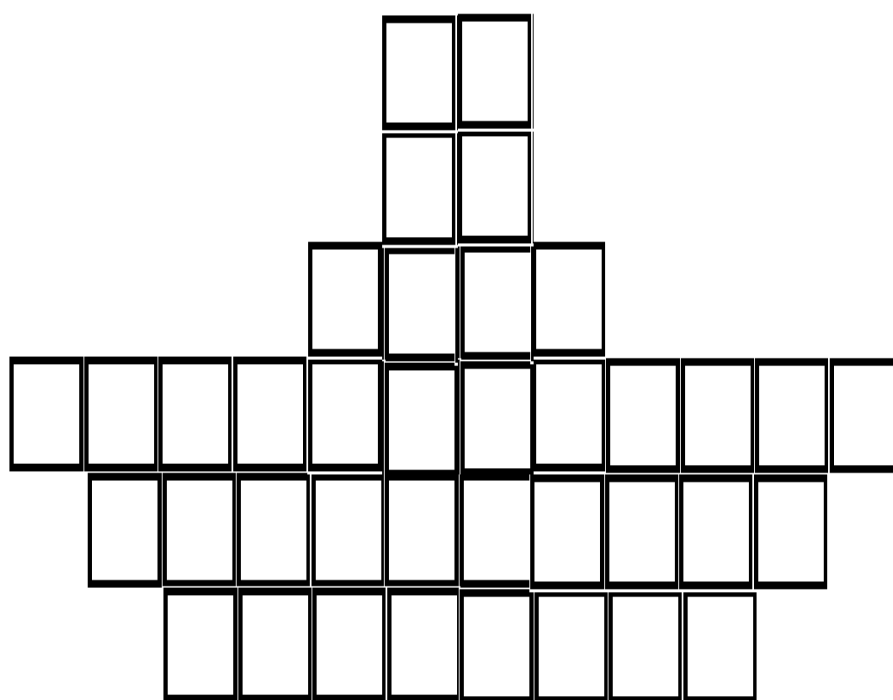


Рис. 8. Примеры заданий для компьютерной игры «Minecraft»

Лист нормоконтроля

Обучающийся Мальши Роман Сергеевич
фамилия, имя, отчество

Тема ВКР: Развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста посредством компьютерной игры Minecraft

Нормоконтроль пройден.

Нормоконтролер 10.06.2019 Л Василькова К. Г.
(подпись, дата) (расшифровка подписи)