

Секция «Современные тенденции исследований возрастной психологии и психологии развития»

Влияние виртуального пространства на развитие дошкольников

Табакова Мария Максимовна

Студент (бакалавр)

Волгоградский филиал Российской академии народного хозяйства и государственной службы, Волгоград, Россия

E-mail: mashatabakova@yandex.ru

Дошкольный возраст - период активного становления личности. Так, по определению А.Н. Леонтьева - это «период первоначального фактического склада личности» [3].

Если раньше пространство ребенка ограничивалось только внешним окружающим его миром, сегодня, с появлением сети Интернет и телевидения, ребенка окружает глобальное информационное поле. Информационное пространство, окружающее человека, во многом определяет формирование его «картины» или «модели» мира. Советский и российский культуролог А.Я. Гуревич определяет «модель» мира как «сетку координат, при посредстве которой люди воспринимают действительность и строят образ мира, существующий в их сознании» [2]. Этим обусловлена значимость изучения влияния информационного пространства на развитие и формирование психики детей.

Данная проблема была разработана такими авторами, как В.С Собкин, М.В. Хлебникова, А.М. Грачева, В.П. Чудинова, А. Благовещенская, Д. Лемип, Р. Пацлаф, А. В. Гриценко, К.А. Тарасов.

Старший дошкольный возраст характеризуется интенсивным развитием интеллектуальной, нравственной, волевой и эмоциональной сфер личности. Основными особенностями этого периода является то, что в дошкольном возрасте складывается совершенно новая социальная ситуация развития, изменяется ведущая деятельность, возникают важные новообразования. Перед ребенком открывается мир. Идет активное усвоение и накопление новой информации обо всем, что окружает дошкольника: о природе, человеческих отношениях, окружающих предметах и т.п. В жизнь ребенка входят сверстники, общение с которыми также увеличивает круг его интересов. Формируется очень важная функция, играющая непосредственную роль в развитии ребенка - речь. Для периода дошкольного возраста очень характерной чертой является и то, что игра и жизнь становятся настолько неразрывно связаны, что бывает сложно отличить, играет ребенок или нет. Он все делает играя.

Однако сегодня можно наблюдать явно выраженную тенденцию снижения значимости подвижных и параллельное увеличение популярности настольных и компьютерных игр в игровых предпочтениях детей-дошкольников [4]. Нужно заметить, что подвижные игры, в первую очередь, предполагают взаимодействие между детьми, а значит, имеет место не только физическое развитие, но и нравственное. Дети обмениваются опытом, учатся взаимовыручке и командной ответственности. Именно в процессе игры, как отмечали выдающиеся отечественные психологи Л.С. Выготский [1] и Д.Б. Эльконин [5], ребенок учится экспериментировать, искать нестандартные способы решения ситуаций, реализует жизненные ситуации и приобретает знания об окружающем мире. У ребенка проявляется такое важное новообразование дошкольного возраста, как воображение. Особой значимостью обладают игры, которые создаются самими детьми. В них дошкольники воспроизводят все то, что они видят вокруг себя в жизни и деятельности взрослых. Однако в игре ребенок не просто в точности воспроизводит действия взрослых, а творчески перерабатывает пережитые впечатления, строит их по своему собственному сценарию. Детское творчество проявляется в замысле игры и поиске средств в его реализации. Такие игры

называют сюжетно-ролевыми. Они наиболее полно формируют личность ребенка, поэтому является важным средством воспитания.

Однако сегодня можно говорить о том, что сюжетно-ролевая игра претерпевает некоторые изменения. Это связано опять же с изменением социокультурных условий жизни современных дошкольников. Сюжеты игр заимствуются из мультфильмов и компьютерных игр, компонент творчества снижается. Жизнь взрослых перестает быть содержанием игр ребенка.

При исследовании развития воображения у детей дошкольного возраста, нами были проведены методики: «Несуществующее животное» (М.З. Дукаревич), «Три желания» (Л.А. Венгер). Данные методики показали интересные результаты, которые могут быть применимы для темы данной статьи.

Участники: 40 детей дошкольного возраста (5-6 лет).

Так, методика «Несуществующее животное» дала такие результаты: из 40 дошкольников 25 нарисовали персонажей игр и мультфильмов, 10 нарисовали существующих, и только 5 человек смогли изобразить несуществующих животных, не являющихся героями сказок, мультфильмов или компьютерных игр.

А методика «Три желания» показала, что самым распространенным ответом было желание получить какую-нибудь игрушку. Этот ответ был наиболее популярен среди мальчиков. Девочки же чаще говорили о желаниях, названных в контент-анализе категориями «Образ взрослости», «Чудо».

Также парадоксальным показалось то, что, несмотря на результаты теста «Несуществующее животное», где почти половина детей нарисовали героев мультфильмов и компьютерных игр, категория «Гаджеты и игры на технические устройства» оказалась не очень популярна среди испытуемых.

Таким образом, несмотря на огромное значение различных гаджетов и технологий в жизни современного ребенка, дети все еще мечтают об игрушках и волшебстве.

Источники и литература

- 1) Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62-76.
- 2) Гуревич А.Я. Исторический синтез и Школа «Анналов» - М., 1993. С. 26.
- 3) Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения. Т. 1. – М., 1983 г. с. 214.
- 4) Собкин В. С., Скобельцина К. Н., Иванова А. И., Верясова Е. С. Социология дошкольного детства. Труды по социологии образования. Т. XVII. Вып. XXIX. — М.: Институт социологии образования РАО, 2013, с. 65.
- 5) Эльконин Д. Б. Психическое развитие в детских возрастах // Избранные психологические труды. М.: Институт практической психологии, Воронеж: НПО «МОДЭК», 1995.