

Софья Ткаченко

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЦЕПТИВНЫХ ДЕЙСТВИЙ У ДЕТЕЙ В РЕАЛИЯХ ПРЕДМЕТНОГО МИРА И ОБРАЗНО- ЗНАКОВЫХ СИСТЕМ КОМПЬЮТЕРНОГО ПОЛЯ

***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.*

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

***Annotation.** 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-wards:** perceptive acts, perceptive modeling, material modeling.*

Действия, направленные на анализ сенсорной информации

Перцептивные действия – это действия, направленные на получение, анализ и уточнение сенсорной информации. Овладение перцептивными действиями ложится в основу умственного развития на первых этапах онтогенеза.

В психологической практике 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, когда наука и общество не располагали таким условием как наглядно-образное поле компьютерной игры.

Актуальность изучения перцептивных действий в условиях предметного мира и компьютерного игрового поля

На сегодняшнем этапе развития науки и общества в детской среде появились новые развивающие средства – компьютерные игры. Визуальное поле компьютерной игры выступает как особое условие реализации перцептивных действий ребенка.

Изучение особенностей перцептивных действий в реалиях предметного мира, а так же 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 с 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. Для достижения цели были поставлены следующие задачи: обосновать эффективность методов исследования; исследовать особенности перцептивных действий в условиях дидактических и компьютерных игр; обосновать достоверность полученных эмпирических результатов. Исследование проводилось на базе дошкольных учреждений города Москвы и московской области.

В своем исследовании мы исходили из идеи К. Маркса о развитии путем присвоения материальной и духовной культуры человечества. Согласно К. Марксу «... сущность человека не есть абстракт, присущий отдельному индивиду. В своей действительности она есть совокупность всех общественных отношений» [1]. Идея присвоения культуры человечества К. Маркса продолжает свое развитие в концепции В.С. Мухиной о развитии человечества в условиях предметного и природного мира, мира образно-знаковых систем и внутреннего мира самого человека [2]. В рамках нашей работы мы говорим, что перцептивное, как и все развитие, так же 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.

Выбор методов обусловлен гипотезой нашего экспериментального исследования о различии перцептивных действий при решении конструктивных задач в услови-

Исходные методологические и теоретические позиции

Традиционные и новые методы исследования

ях 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 обследовательские 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 данные методики рассматриваются нами дидактическими играми. 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) [3]. Так же 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 так же компьютерные игровые программы: «Фима» (Творческий коллектив под руководством И.Л. Туйчиевой); «КИД Малыш» (Центр «Дошкольное детство» им. А. В. Запорожца, Международная Ассоциация «КИД/Малыш»); «Волшебные игрушки» («Новый диск»); «Учимся думать» («Новый диск»); «Fatty» (Humongous Entertainment). 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, специфику преобразования фигур в пространстве игрового поля и способах решения конструктивной задачи.

Изучение способов
решения
перцептивных задач

Анализ особенностей перцептивных действий у детей старшего дошкольного возраста в условиях предметного мира проводился с использованием объемных (кубики Коса) и плоскостных материалов. Особенности

тью данных методов является способ решения перцептивной задачи при непосредственном участии ручных действий. Можно сделать вывод о том, что в предметном мире на примере плоскостных и объемных дидактических материалов наблюдаются следующие особенности перцептивных действий:

в старшем дошкольном возрасте перцептивный анализ геометрических форм является сложной задачей, вызывающей определенные закономерные трудности;

наибольшее количество затруднений вызывает определение местоположения фигуры в ограниченном пространстве;

в процессе решения перцептивной задачи дошкольники производят многочисленные манипуляции с объектами, но редко отражают свои действия в речи;

в сравнение с плоскостными фигурами объемные вызывают меньше затруднений, точность перцептивного анализа выше.

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.

На основании полученных данных был сделан 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.

Особенности перцептивных действий при решении задач в условиях предметного мира и компьютерных игр

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 опорой на наглядно-действенное мышление. 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.

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

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

3. Венгер Л.А. Восприятие и обучение. – М., 1969.

