

## Віртуальні ігри та уява

Освітня система передбачає інтенсифікацію розвитку дитини дошкільного віку як в цілому, так і позитивні зрушення у формуванні окремих психічних процесів. Низкою психологічних досліджень доведено, що один із психічних процесів, такий як уява, в якій вирізняють види - репродуктивну або відтворюючу і творчу - виступає підґрунтям у розумінні текстів, створенні суб'єктивно нових образів на основі різного роду стимульних ситуацій та формування особистості через провідні складники ігрової діяльності. Індивідуальні можливості кожної дитини на етапі формування є залежними від освітньо-педагогічних технологій та реальних можливостей дитини. Але новітні технології значно розширюють входження дитини в оволодіння рольовою функцією, предметним ігровим світом, розумінням та дотриманням правил.

Віртуальні ігри на перших етапах надають правильні віртуальні кроки щодо прийняття дитиною на себе певної ролі. У віртуальній грі дітям пропонується певна послідовність тих дій та операцій, які характеризують певну роль. Саме засвоєння цих дій у віртуальному просторі у подальшому створює можливість їхнього повторення в уявних ситуаціях і, при наявності педагогічних впливів, перенесення на реальну основу. В цих випадках дитина добре засвоює на зовнішніх стимулах у віртуальній грі власні можливості та їх використання у дотриманні рольових функцій. Іншими словами, віртуальна гра виступає ніби канвою, на якій дитина має можливість тренуватись та репродуктивно повторювати те, що в майбутньому може бути перенесене спочатку в уявний, а потім в реальний простір. При цьому, віртуальні ігри дають можливість дитині самостійно визначати ту кількість повторень, які і забезпечать у подальшому перехід від репродуктивної до творчої уяви.

Другим складником в ігровій діяльності виступає уявна ситуація. Для створення уявної ситуації і продуктивної діяльності в ній дитина повинна мати досвід роботи з реальними та уявними предметами, предметами-абстрактниками та предметами-замінниками, з яких і складається уявна ситуація. Віртуальні ж ігри інтенсивно стимулюють створення уявної віртуальної ситуації, де у необхідних одиницях надаються адекватні складники повною мірою. Тобто, те, що дитині із складників потрібно створити самостійно у віртуальній грі, надано у готовому вигляді. Отже, віртуальна гра дозволяє дитині вийти далеко за межі власного досвіду і перейти на оперування у грі складниками, які вимагають більш високого рівня психічного розвитку. Іншими словами, віртуальна гра, як локомотив, витягує дитину через віртуальну ситуацію на більш високий рівень розвитку, надаючи еталонні, конкретні приклади віртуальних ігрових ситуацій.

Третьою складовою ігрової діяльності виступає правило. За Л.С. Виготським та Д. Б. Ельконіним, саме правило виступає основною характеристикою динаміки психічного розвитку у дошкільному дитинстві.

Засвоєння або не засвоєння правил у грі і є характеристикою, за В.В. Давидовим, становлення предмету далі – оволодіння ставленням людини до предмету, а через ставлення до предмету – оволодіння міжособистісними стосунками.

Нажаль, віртуальна гра надає можливість оволодіння дитиною лише характеристикою предметів, і не торкається ґрунтовно такої важливої складової як перехід до засвоєння міжособистісних стосунків. Але при цьому розширює, на відміну від уяви, діапазон предметів, де предмети проходять ускладнення від реального зображення до заміщення, абстрактного позначення. Надаються реальні, а не ігрові дії з цими предметами. Як було зазначено вище, у віртуальній грі через предмети дитина в дуже обмеженому вигляді торкається міжособистісних стосунків. Саме тому віртуальна гра повинна мати, на наш погляд, логічне продовження у реаліях і ґрунтуватись уже на відтворюючій і творчій уяві, де через роль і предмет дитина долучається до міжособистісних відносин. Саме міжособистісні відносини є результатом функціонування правил в ігровій діяльності, і дотримання правил виступає показником переходу на вищий щабель психічного розвитку дитини. Разом з тим, віртуальні ігри надають перехід від закритих до відкритих правил і тренують дітей у дотриманні рольових функцій при даному переході. У зв'язку з тим, що ігрова діяльність є, які відомо, провідною у старшому дошкільному віці і залишається впливовою на всіх етапах розвитку, саме грамотність технологічного поєднання віртуальної гри та реальної ігрової діяльності надає можливість дитині у достатньо швидкому темпі власного психічного розвитку.

Отже, залучення в освітній простір системно-відібраних віртуальних ігор виступає підґрунтям у формуванні психічних процесів значно ефективніше у порівнянні з традиційними класичними педагогічними технологіями.

#### Список використаної літератури:

1. Выготский Л. С. Собрание сочинений: В 6-ти томах. Москва: Педагогика, 1982.
2. Давыдов В. В. Проблемы развивающего обучения. Москва: Педагогика, 1986. 240 с.
3. Эльконин Д. Б. Психология игры. Москва: Владос, 1999. 360 с.
4. Фомічова Л. І. Проектування навчання як засіб інтелектуального розвитку дошкільників з вадами слуху: операціонально - знаковий підхід: дис... д-ра психол. наук: 19.00.08 / Український держ. педагогічний ун-т ім.М.Драгоманова. Київ, 1997. 509 с.