

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

Пензенский государственный университет
Педагогический институт им. В.Г. Белинского

Факультет педагогики, психологии и
социальных наук

Кафедра «Дошкольное и
дефектологическое образование»

Направление подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»
Профиль подготовки «Дошкольное образование»

Очная форма обучения

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Использование иммерсивных технологий в работе
по развитию творческих способностей детей
старшего дошкольного возраста**

Студент

Курыш 27.05.2025
(подпись, дата)

Курышова Софья Олеговна

Научный руководитель

М.В. Сычёва 27.05.2025
(подпись, дата)

к.п.н., доцент М.В. Сычёва

Нормоконтролёр

В.В. Гордеева 24.05.2025
(подпись, дата)

В.В. Гордеева

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 13.05.25 № 11)

Заведующий кафедрой

Л.Н. Корчагина
(подпись)

Л.Н. Корчагина

Работа защищена с отметкой 5 (отлично) (протокол заседания ГЭК от 30.05.25 № 5)

Секретарь ГЭК

Н.А. Мали
(подпись)

Н.А. Мали

Пенза, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ПРОЦЕССЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИММЕРСИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ	
1.1. Развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста как педагогическая проблема.....	8
1.2. Использование иммерсивных технологий в дошкольном образовании.....	16
1.3. Иммерсивные технологии как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.....	22
ГЛАВА II. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ПРОЦЕССЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИММЕРСИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ	
2.1. Диагностика уровня развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.....	34
2.2. Содержание работы по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста в процессе использования иммерсивных технологий.....	41
2.3. Определение эффективности использования иммерсивных технологий в работе по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.....	53
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	59
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	61
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	65

ВВЕДЕНИЕ

Современное общество сталкивается с вызовами, связанными с качеством образования и подготовкой молодого поколения к быстро меняющемуся миру, насыщенному информационными и технологическими достижениями. Научно-технический прогресс, в частности, внедрение иммерсивных технологий, таких как виртуальная и дополненная реальность, открывает новые горизонты для образовательной практики в ДОО [18]. Эти передовые технологии способны трансформировать традиционные подходы к образовательному процессу, создавая разнообразные возможности для стимулирования творческих способностей детей.

Творчество, являясь важным компонентом личностного развития, играет ключевую роль в формировании способности к самовыражению, решению проблем и взаимодействию с окружающим миром. Дети старшего дошкольного возраста, обладая высокой восприимчивостью и активным воображением, представляют собой особую целевую группу для внедрения в образовательный процесс иммерсивных технологий. Эти технологии позволяют не только расширить границы восприятия и понимания мира, но и вовлечь детей в активное, многостороннее взаимодействие с образовательным контентом, способствуя развитию их художественного, эмоционального и социального интеллекта. Иммерсивный подход в обучении Ю.В. Корнилов, А.А. Попов определяют как совокупность «приёмов, способов интерактивного продуктивного взаимодействия субъектов образовательного процесса с целью развития и саморазвития личности обучающегося в условиях искусственно созданного виртуального окружения, которое способно комплексно воздействовать на его сенсорные модальности» [22, с. 172].

Иммерсивные технологии позволяют создавать пространство, в котором дети могут взаимодействовать с окружающей средой и изучаемым материалом более глубоко и эффективно. Использование иммерсивных

технологий также способствует развитию у детей креативности, воображения и коммуникативных навыков [9].

Актуальность данной темы обусловлена необходимостью поиска и внедрения инновационных форм обучения, способствующих более глубокому и всестороннему освоению детьми окружающего мира, а также подготовкой их к успешной социализации в будущем. В условиях стремительного развития технологий исследование их роли и места в развитии творческих способностей детей дошкольного возраста приобретает особую важность и значимость.

Актуальность данной проблемы обусловила выбор темы исследования – «Использование иммерсивных технологий в работе по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста».

Объектом исследования является процесс развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.

Предметом исследования выступает использование иммерсивных технологий в работе по развитию творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.

Целью исследования заключается в изучении потенциала и эффективности использования иммерсивных технологий для развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста. В рамках данного исследования будут рассмотрены как теоретические аспекты применения иммерсивных технологий в образовательном процессе, так и практические примеры их интеграции в занятия и игры, что позволит оценить эффективность этих методов в стимулировании креативности у детей. Исследование будет сосредоточено на анализе существующих методик, оценке результатов применения иммерсивных технологий и разработке рекомендаций для педагогов, направленных на оптимизацию образовательного процесса.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1) на основе анализа психолого-педагогической литературы изучить особенности развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста;

2) описать особенности и потенциал использования иммерсивных технологий в дошкольном образовании;

3) охарактеризовать иммерсивные технологии как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста;

4) изучить исходный уровень развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста;

5) разработать и апробировать содержание работы по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста в процессе использования иммерсивных технологий;

6) изучить эффективность проведённой работы и сделать соответствующие выводы.

Для достижения поставленных задач были выделены четыре **этапа работы**:

I этап (май – август 2024 года): изучение и анализ литературы по теме исследования, включая иммерсивные технологии и их применение в развитии творческих способностей детей старшего дошкольного возраста;

II этап (сентябрь 2024 года): исследование исходного уровня развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста с использованием традиционных методов диагностики;

III этап (октябрь 2024 года – апрель 2025 года): проведение формирующего эксперимента с применением иммерсивных технологий (виртуальная и дополненная реальность, интерактивные приложения и т.д.) для развития творческих способностей детей;

IV этап (май 2025 года): повторная диагностика уровня развития творческих способностей и оценка эффективности использования иммерсивных технологий.

В нашем исследовании мы исходили из **гипотезы**: использование иммерсивных технологий в работе по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста будет более эффективным, если:

- подобраны интерактивные материалы и игровые задания, соответствующие возрастным особенностям детей старшего дошкольного возраста, для создания иммерсивного образовательного пространства;

- организована совместная деятельность педагога и детей в рамках режимных моментов с применением иммерсивных технологий, ориентированная на показатели развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

Для решения поставленных задач в процессе проверки гипотезы об эффективности использования иммерсивных технологий для развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста были применены следующие **методы**:

- а) теоретические методы: изучение и анализ научной литературы по проблеме использования иммерсивных технологий в образовании, анализ и обобщение теоретических концепций, связанных с развитием творческих способностей у детей дошкольного возраста, сравнительный анализ опыта применения иммерсивных технологий в образовательных программах для детей;

- б) эмпирические методы: наблюдение, изучение опыта работы педагогов, педагогический эксперимент.

Теоретико-методологической основой исследования выступают:

- положения исследований о развитии творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста (Л.Э. Абдуллина [1], Д.Б. Богоявленская [4], Л.С. Выготский [7], О.М. Дьяченко [12], Т.Г. Казакова [15], Т.С. Комарова [20], А.Н. Леонтьев [24] и др.);

- работы педагогов о возможностях использования иммерсивных технологий в работе по развитию творческих способностей детей старшего

дошкольного возраста (А.И. Азевич[2], А.В. Герасимов [9], Н.В. Карпова [16], А.И. Ковалев [18], И.В. Коньшин[21], М.В. Мельник [26]).

Практическая значимость исследования заключается в том, что результаты, полученные на основе теоретических знаний и опытно-экспериментальной работы, могут быть использованы для внедрения иммерсивных технологий в процесс развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.

Исследование проводилось на базе МБДОУ д/с №31 г. Пензы «Волшебная страна».

Структура работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы, включающего 33 наименования, и приложений.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ПРОЦЕССЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИММЕРСИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

1.1. Развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста как педагогическая проблема

Одной из важнейших задач современного образовательного процесса является развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста. В условиях быстрого научно-технического прогресса и динамичных социальных изменений формирование креативного мышления у детей не только является одним из важных условий успешной социализации, но и необходимым фактором для обеспечения устойчивого развития общества в целом. В последние десятилетия исследователи и практики все большее внимание уделяют проблемам креативности, рассматриваемой как многогранное явление, охватывающее разные стороны жизни ребенка [1].

Что касается уточнения понятия «творческие способности», используют его не только для обозначения игровых и художественных способностей ребенка, но и как определенной социальной, познавательной и эмоциональной составляющей, способствующей образованию типа личности. В связи же важно обратить внимание на те педагогические условия, методы, которые могут способствовать их развитию.

Исследования в области психологии и педагогики (Л.С. Выготский [7], Б.М. Теплов [32], А. В. Запорожец [14], Н.А. Ветлугина [6] и другие учёные) демонстрируют, что формирование творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста представляет собой поэтапный процесс, зависимый от множества факторов.

Согласно Л.С. Выготскому, развитие творческих способностей связано с освоением знаково-символической системы и формированием внутренней речи [6]. Это обеспечивает детям возможность не только воспринимать

окружающую действительность, но и активно трансформировать её в своём воображении. Творческая деятельность стимулирует развитие когнитивных процессов, таких как мышление и воображение, а также эмоциональной сферы, что составляет основу формирования творческих способностей.

Б.М. Теплов выделяет три ключевых компонента творческих способностей: эмоциональную отзывчивость, образное мышление и способность к генерации новых образов [32]. Эти компоненты начинают интенсивно развиваться в старшем дошкольном возрасте, когда дети проявляют интерес к различным видам творческой деятельности, включая изобразительное искусство (рисование, лепку), музыку и театрализованную деятельность.

А.В. Запорожец подчёркивает значимость игровой деятельности для развития творческих способностей [14]. В процессе игры дети учатся комбинировать различные элементы, создавать новые образы и ситуации, что способствует активизации их воображения и креативности.

Н.А. Ветлугина отмечает взаимосвязь между развитием творческих способностей и эмоциональной сферой ребёнка [6]. Эмоциональная отзывчивость и способность выражать свои чувства через творчество являются значимыми составляющими творческого потенциала.

Анализ существующих подходов к воспитанию и обучению детей старшего дошкольного возраста показывает, что наибольший эффект достигается при интеграции различных видов деятельности – игровой, художественной, музыкальной и другой [15]. Таким образом, важность системного подхода к разработке и реализации образовательных программ, направленных на развитие творческих способностей, приобретает особую актуальность.

Определение понятия «творчество» в контексте педагогики представляет собой сложное и многогранное явление, рассматриваемое как процесс создания нового, оригинального и ценного продукта, который может проявляться в различных формах – от художественного и научного до

практического и социального. В педагогическом процессе творчество трактуется не только как результат, но и как динамичный процесс, включающий стадии замысла, планирования, реализации и оценки, что создает предпосылки для формирования и развития креативного мышления у детей [19].

С точки зрения педагогической науки, творчество может быть охарактеризовано через следующие ключевые аспекты [29]:

- креативное мышление: творчество требует способности к оригинальному мышлению и нестандартному подходу к решению задач. В педагогическом контексте это означает развитие навыков анализа, синтеза и оценивания различных идей и решений;

- самовыражение: процесс творчества предоставляет индивиду возможность выразить свои мысли, чувства и идеи, что является важным для формирования его идентичности и самосознания. В образовательной среде самовыражение способствует развитию уверенности в собственных силах и инициативности;

- инновационность: творчество связано с поиском новых идей и форм реализации существующих концепций. Педагогика должна способствовать созданию условий для экспериментов и внедрения инновационных методов и технологий в образовательный процесс;

- коллективная деятельность: творчество может проявляться как в индивидуальной, так и в коллективной деятельности, что подчеркивает важность взаимодействия между обучающимися. Совместное решение творческих задач способствует развитию коммуникативных навыков и социальной интеграции;

- устойчивость к неудачам: важным компонентом творческой деятельности является готовность к риску и принятие неудач как неотъемлемой части процесса создания. Педагогическая среда должна поддерживать детей в их стремлении к экспериментам и открытию нового,

что в дальнейшем формирует устойчивость к трудностям и готовность к самосовершенствованию.

Суммируя вышеизложенное, можно утверждать, что творчество в контексте педагогики представляет собой нечто большее, чем просто создание оригинальных продуктов. Это комплексный процесс, способствующий развитию личностных качеств, таких как креативность, самовыражение и социальная активность, который требует системного подхода к организации образовательного процесса [27]. Таким образом, педагогика направлена на создание условий, способствующих раскрытию творческого потенциала обучающихся, что является актуальной задачей в условиях современного образовательного пространства.

Творческий процесс представляет собой динамичную и сложную деятельность, включающую несколько ключевых компонентов, таких как воображение, фантазия и креативность. Каждый из этих компонентов играет важную роль в развитии творческого потенциала детей старшего дошкольного возраста и способствует формированию основ креативного мышления и самоидентификации. Рассмотрим их подробнее.

Воображение – это способность представлять невиданное или объединять различные элементы в новое целое, что позволяет детям создавать мысленные образы и сценарии [33]. В возрасте 5-6 лет дети активно развивают воображение через ролевые игры, в которых они могут примерять на себя различные социальные роли, такие как «врач», «учитель» или «путешественник». Например, организовав тематическую игру «Космическое путешествие», дети могут не только представить себя космонавтами, но и создать свои собственные «космические корабли» из конструктора, фантазировать о планетах, которые они собираются посетить, и разрабатывать миссии по исследованию.

Фантазия – это более сложный компонент творческого процесса, включающий способность комбинировать воображаемые и реальные элементы для создания оригинальных идей и концепций. Дети в возрасте 5-6

лет обладают живым фантазийным мышлением, что позволяет им создавать незабываемые истории [8]. Например, в ходе занятия по искусству они могут сочетать реальные объекты, такие как игрушки или природные материалы, с вымышленными персонажами и событиями, создавая уникальные коллекции «друзей» для своих игровых сюжетов. Подобные занятия стимулируют фантазийное мышление, побуждая детей к поиску новых форм и сюжетов.

Креативность, как итог творчества, заключается в способности генерировать новые идеи, решать проблемы и применять оригинальные подходы в различных ситуациях [30]. Важным аспектом развития креативности у детей является создание условий для экспериментирования и самовыражения. Например, в рамках проекта «Мир моих чувств» педагоги могут предложить детям создать произведения искусства, отражающие их эмоции, используя различные техники и материалы – от рисования и лепки до коллективного музыкального творчества. Через такие виды деятельности дети учатся не только выражать свои чувства, но и оценивать различные способы их интерпретации.

Ограниченность образовательного пространства может существенно замедлить творческое развитие детей. В традиционных учебных заведениях часто доминируют строгие рамки, определяемые учебными планами и программами. В таких условиях дети лишены возможности находиться в динамичной и вдохновляющей среде для творчества.

Школьные помещения и классы, не приспособленные для свободной игры, исследований и общения, значительно ограничивают детскую активность. Например, не всегда есть сказочные уголки, художественные студии или зоны для свободной игры, что создаёт формальную атмосферу. В таких условиях дети не могут подражать, играть в ролевые игры или выражать свои творческие идеи, что необходимо для формирования их личности и творческого потенциала.

Недостаток времени и ресурсов также представляет собой серьезную трудность для реализации творческих проектов. В условиях образовательных

учреждений, где основное внимание уделяется академическим результатам, часто не остается времени для проведения творческих мероприятий и проектов, которые требуют развернутого подхода. Это приводит к тому, что занятия по рисованию, музыке или театру становятся редкостью и ограничиваются стандартными формами [30].

Стереотипы и ограничения со стороны взрослых играют значительную роль в развитии творческих способностей детей. Взрослые, порой бессознательно, устанавливают нормы и стандарты, которые могут подавлять творческую активность детей. Их ожидания и предвзятости относительно того, что считается «правильным» или «уместным» в художественном и творческом выражении, могут ограничивать детское самовыражение.

Например, если взрослые акцентируют внимание на том, что процесс творчества должен следовать определенным правилам и стандартам, дети могут испытывать страх перед ошибками. Такой подход приводит к тому, что они начинают придерживаться лишь тех форматов и стилей, которые воспринимаются взрослыми как приемлемые, теряя при этом возможность для экспериментов и оригинальности. Ограничение свободы выбора и индивидуальности в творческих процессах может препятствовать полноценному развитию креативности.

Таким образом, проблемы и трудности в процессе развития творческих способностей детей дошкольного возраста являются комплексными и многогранными. Ограниченность образовательного пространства, недостаток времени и ресурсов, а также стереотипы со стороны взрослых создают значительные барьеры для творчества. Решение этих вопросов требует целенаправленного подхода со стороны педагогов и родителей, поиска новых форм и методов работы, а также создания гибкой и поддерживающей образовательной среды, способствующей раскрытию детского потенциала [19].

Развитие творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста представляет собой значимую педагогическую задачу, требующую

внимания воспитателей, педагогов и родителей. В этом периоде активно формируется личность ребенка, закладываются основные навыки и умения, включая способность к творческому самовыражению.

В дошкольном возрасте творчество проявляется главным образом через игру, рисование, музыку, танцы и другие виды художественной деятельности. Важно осознавать, что творчество не ограничивается только художественными формами; оно также включает способность решать нестандартные задачи и разрабатывать оригинальные идеи и подходы. Это период, когда дети особенно открыты к окружающему миру и готовы к экспериментам, что предоставляет множество возможностей для развития их творческого потенциала.

Однако существует педагогическая проблема: в некоторых случаях творческим способностям детей не уделяется должного внимания. Образовательные программы часто сосредоточены на усвоении знаний и навыков, в то время как творческое развитие отходит на второй план. Это может привести к тому, что дети утрачивают интерес к исследованию новых идей и выражению своей индивидуальности.

Одной из главных задач образовательного процесса в детском саду является создание условий, способствующих развитию творческих способностей. Педагоги должны предоставлять детям возможность свободного самовыражения, игровых экспериментов, а также поощрять инициативу и оригинальные идеи [31]. Использование различных форм работы, таких как групповые проекты, совместные игры и активности, может значительно обогатить опыт детей и повысить их интерес к творчеству.

Взаимодействие с родителями также имеет большое значение. Воспитатели должны активно вовлекать семьи в процесс развития творческого потенциала детей, предлагая родителям советы и рекомендации по организации творческих занятий дома. Такие мероприятия могут включать совместное рисование, создание поделок или театрализованные

игры, что также укрепляет семейные связи и способствует эмоциональному развитию детей.

Творчество занимает центральное место в жизни детей 5-6 лет, оказывая значительное влияние на их эмоциональное, социальное и когнитивное развитие. На основе анализа собранных данных можно выделить несколько ключевых аспектов, подчёркивающих важность творческой деятельности и необходимость целенаправленной работы по её развитию.

– Роль в личностном развитии. Творчество выступает важным инструментом для самовыражения и формирования идентичности ребёнка. В процессе творческой деятельности дети учатся распознавать и осмысливать свои эмоции, что способствует развитию эмоционального интеллекта и уверенности в себе. Творческая активность помогает им осмысливать себя и окружающий мир, накапливая позитивный опыт взаимодействия с различными формами и материалами.

– Развитие социальных навыков. Занятия творческой деятельностью, например, совместные игры и проекты, способствуют формированию социальных умений. Дети учатся работать в группе, устанавливать контакты со сверстниками и разрешать конфликты. Эти навыки имеют критическое значение для социальной адаптации и интеграции в коллектив.

– Формирование когнитивных навыков и креативного мышления. Творческая деятельность активно стимулирует развитие критического и аналитического мышления, способности к решению проблем и генерации идей. Дети, вовлечённые в творческие процессы, учатся находить нестандартные подходы к задачам, что впоследствии способствует большему успеху в учёбе и жизни.

– Необходимость целенаправленной работы. Результаты исследований подтверждают, что для эффективного развития творческих способностей необходимо создание благоприятных условий, включающих педагогическую поддержку и индивидуализированный подход к каждому ребёнку.

Педагогическим работникам следует осознавать значимость творчества в процессах обучения и целенаправленно внедрять в образовательную практику разнообразные методы и формы работы, способствующие развитию креативности.

– Адаптация образовательной среды. Важно переосмыслить структуру образовательного пространства, создавая гибкую и стимулирующую среду, в которой дети могут проявлять себя и экспериментировать. Это включает в себя организацию зон для творчества, обеспечение разнообразного оборудования и материалов, а также выделение времени для свободной игры и самовыражения [31].

Таким образом, творчество является неотъемлемой составляющей жизни ребёнка старшего дошкольного возраста, оказывая влияние на все аспекты его развития. Целенаправленная работа по развитию творческих способностей является необходимостью для обеспечения всестороннего и гармоничного роста личности. Педагоги, родители и другие заинтересованные стороны должны объединить усилия для создания условий, способствующих раскрытию творческого потенциала детей. Это, в свою очередь, приведёт к формированию уверенных, креативных и социально адаптированных членов общества.

1.2. Использование иммерсивных технологий в дошкольном образовании

Иммерсивные технологии – технологии, которые создают виртуальное пространство, в котором пользователь может взаимодействовать с объектами и получать обратную связь в режиме реального времени в соответствии с его действиями и восприятием [9, с. 79].

Иммерсивные технологии включают в себя:

- виртуальная реальность;
- дополненная реальность;

- смешанная реальность;
- другие, которые могут создавать уникальный опыт взаимодействия с цифровым миром.

Использование иммерсивных технологий в образовании может повышать эффективность обучения и позволять детям развивать различные навыки и компетенции, такие как:

- пространственное мышление;
- креативность;
- социально-коммуникативные навыки.

В дошкольном образовании иммерсивные технологии могут использоваться для создания обучающей среды, которая стимулирует интерес и усваивание знаний у детей [3]. Например, виртуальная реальность может создавать имитацию реальных ситуаций и позволять детям учиться безопасности на улице или изучать различные профессии. Дополненная реальность может использоваться для создания интерактивных книг, игр и других обучающих материалов.

Также использование иммерсивных технологий может способствовать развитию креативности и воображения у детей. Виртуальное пространство позволяет детям более свободно экспериментировать и творить, что может способствовать развитию их творческого потенциала.

Среди положительных аспектов использования иммерсивных технологий при подготовке детей старшего дошкольного возраста к школе можно выделить [18, с. 23]:

- 1) повышение мотивации и интереса детей к обучению. Иммерсивные технологии позволяют создавать увлекательные игровые сценарии и интерактивные задания, которые помогают детям лучше усваивать знания и навыки;

- 2) развитие креативности и воображения. Иммерсивные технологии позволяют детям погрузиться в воображаемый мир и развивать свои творческие способности;

3) улучшение памяти и внимания. Иммерсивные технологии могут помочь детям лучше запоминать информацию и улучшать концентрацию;

4) развитие социальных и коммуникативных навыков. Некоторые иммерсивные приложения могут помочь детям развивать социальные и коммуникативные навыки, такие как умение общаться с другими детьми и педагогами, решать задачи в группе и так далее;

5) подготовка к использованию новых технологий. В современном мире знание и умение использовать новые технологии является важным навыком, который поможет детям успешно адаптироваться к школьной и будущей жизни;

6) увеличение доступности образования. Иммерсивные технологии могут помочь расширить доступность образования, особенно для детей из отдаленных или неблагополучных регионов;

7) повышение эффективности обучения. Иммерсивные технологии могут помочь улучшить качество обучения и повысить эффективность образовательного процесса.

Примеры применения иммерсивных технологий в дошкольном образовании включают:

- создание виртуальных экскурсий в музеи, зоопарки и другие места, где дети могут изучать окружающий мир;

- создание интерактивных заданий и игр, направленных на развитие навыков и знаний. Например, дети могут использовать дополненную реальность для разучивания букв и цифр, изучения животных и растений, а также для развития пространственного мышления [3, с. 56].

Иммерсивные технологии – это современные образовательные инструменты, которые позволяют детям погрузиться в виртуальный мир и взаимодействовать с трехмерными моделями, симуляциями и интерактивными элементами. Они включают виртуальную реальность (VR) и дополнительную реальность (AR) [10].

Виртуальная реальность создает полностью искусственную среду, в которой дети могут погрузиться в интерактивные игры и образовательные сценарии. Использование VR технологий с детьми старшего дошкольного возраста открывает множество возможностей. Например, виртуальная реальность может предоставить детям возможность исследовать различные меры и концепции, от знакомства с природой до путешествий по историческим местам. Это поможет расширить кругозор и развить воображение. Также VR развивает социальные навыки, различные виртуальные сценарии могут включать элементы совместной игры, где дети могут развивать навыки общения и сотрудничества, играя с виртуальными персонажами и сверстниками, а взаимодействие с виртуальными объектами способствует развитию моторики и пространственного восприятия [3].

Дополненная реальность – это наложение виртуальных элементов на реальные объекты, чтобы сделать обучение более интерактивным и увлекательным. Технология AR позволяет детям изучать окружающий мир с новых сторон [9]. Например, с помощью специальных приложений они могут увидеть, как растут растения и как движутся автомобили, просто наведя свои устройства на реальные объекты. Интерактивные игрушки и книги с использованием технологии AR оживляют игрушки и книги с использованием технологии AR оживляют персонажей и истории, делая чтение и обучение более увлекательным и запоминающимся. AR можно адаптировать к индивидуальным потребностям детей, позволяя им учиться в своем собственном темпе и с интересом.

Смешанная реальность (MR) сочетает в себе элементы виртуальной и дополненной реальности, позволяя детям манипулировать реальными и виртуальными объектами одновременно. MR можно использовать для создания образовательных игр, в которых дети взаимодействуют с реальными и виртуальными элементами для решения задач. Это способствует развитию у детей критического мышления и творческих способностей [18]. Технология MR может поддерживать групповые проекты,

в которых дети вместе работают над решением общей задачи. Использование МР в играх и обучающих приложениях позволяет познакомить детей с основами науки, техники, инженерии и математики (STEM) и сделать этот процесс более увлекательным и доступным.

Иммерсивные технологии, включая виртуальную и дополненную реальность, находят все более широкое применение в образовательных учреждениях и вызывают интерес у педагогов и исследователей, занимающихся вопросами детского развития. Эти технологии создают уникальную обучающую среду, предоставляя учащимся возможность взаимодействовать с учебным материалом в новых форматах.

Иммерсивные технологии, особенно виртуальная реальность (VR), позволяют детям погрузиться в интерактивные сценарии, которые стимулируют воображение и творческое мышление. В виртуальной среде дети могут участвовать в различных ролевых играх, моделировать различные ситуации и создавать уникальные миры. Такой уровень взаимодействия позволяет детям научиться анализировать, сравнивать и оценивать различные сценарии, а также развивать навыки критического мышления.

Дополненная реальность (AR) дает детям возможность создавать уникальный контент, сочетая элементы реального и виртуального мира. Эта возможность для творчества через создание анимации, картинок и объектов активизирует детские интересы и стимулирует новые идеи. С помощью AR-приложений дети могут рисовать картины в 3D-пространстве и добавлять анимацию. В результате они становятся не просто зрителями, а активными участниками творческого процесса.

Иммерсивные технологии могут значительно расширить границы детского воображения: создавая уникальные сценарии и образы в VR и AR, дети могут экспериментировать с различными концепциями и идеями. Например, разработка историй и визуализация фантазий может способствовать развитию инновационного мышления и позволит им увидеть

мир под новым углом. Такое погружение в мир творчества помогает развить способность генерировать оригинальные идеи и решения.

В последние годы иммерсивные технологии, такие как виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR), все чаще внедряются в образовательную среду. Эффективность их использования во многом зависит от способности педагогов учитывать индивидуальные особенности и потребности детей.

Учет индивидуальных особенностей детей при выборе иммерсивных технологий способствует созданию инклюзивной образовательной среды. Это включает в себя сотрудничество между детьми, развитие коммуникативных навыков и интеграцию детей с разными способностями в общий образовательный процесс. В такой среде каждая технология должна быть адаптирована к потребностям группы и отдельных ее членов, создавая возможности для равного участия всех.

Однако, несмотря на все преимущества, использование иммерсивных технологий в дошкольном образовании также может иметь некоторые недостатки. Например, некоторые исследования показывают, что чрезмерное использование технологий может приводить к снижению внимания и концентрации у детей. Кроме того, использование технологий может отвлекать детей от общения с другими людьми и приводить к возникновению социальной изоляции.

Таким образом, использование иммерсивных технологий в дошкольном образовании может иметь как позитивные, так и негативные стороны.

Однако, при правильном использовании иммерсивные технологии могут стать полезным инструментом для создания более интерактивной и эффективной обучающей среды для детей старшего дошкольного возраста. В следующем параграфе мы рассмотрим, как использование иммерсивных технологий может способствовать развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

1.3. Иммерсивные технологии как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста

Современный этап научно-технического прогресса характеризуется стремительным развитием информационных и коммуникационных технологий, которые оказывают значительное влияние на различные аспекты жизни общества, включая систему образования. В условиях динамично меняющегося мира особую актуальность приобретает развитие творческих способностей у подрастающего поколения, поскольку именно эти качества становятся ключевыми для успешной адаптации в будущем.

Иммерсивные технологии, включая виртуальную (VR) и дополненную реальность (AR), интегрируются в образовательные практики и представляют собой мощный инструмент для стимуляции креативности у детей. Их применение в процессе обучения способствует созданию уникальных условий, которые способствуют развитию воображения, оригинального мышления и творческой активности [9]. В данном контексте можно выделить несколько ключевых аспектов, подчеркивающих влияние иммерсивных технологий на креативность детей.

Иммерсивные технологии позволяют формировать высоко интерактивные образовательные среды, в которых дети могут активно участвовать в процессах обучения. Виртуальные и дополненные пространства предоставляют возможность взаимодействия с учебным материалом в трехмерной форме, что значительно усиливает мотивацию и интерес к обучению. Дети могут исследовать и манипулировать цифровыми объектами, создавая собственные проекты, что способствует развивающим играм и экспериментам. Например, сценарии VR могут позволить детям стать участниками исторических событий или погружаться в природные экосистемы, открывая перед ними новые горизонты для креативного мышления.

Иммерсивные технологии предоставляют детям широкие возможности для использования своего воображения и фантазии. Погружение в виртуальные миры позволяет ребятам представлять себя в роли создателя, что важно для формирования самосознания и креативного самовыражения. Создание собственных историй, персонажей и сценариев в виртуальных пространствах способствует развитию способности к абстрактному мышлению и оригинальным идеям. Такой процесс, как разработка видеоигр или анимационных фильмов с использованием AR и VR, позволяет детям не только разрабатывать сюжеты, но и использовать различные художественные приемы и технологии, способствуя их индивидуальности и уникальности.

С помощью иммерсивных технологий детям предоставляется возможность экспериментировать с различными формами и художественными материалами, что служит катализатором их креативности. В дополненной реальности дети могут создавать произведения искусства, управляя цифровыми инструментами, которые позволяют им манипулировать цветом, формой и текстурой. Такой подход способствует развитию моторики и художественного вкуса, а также побуждает детей выражать свои идеи в различных визуальных и пространственных контекстах [21].

Иммерсивные технологии предоставляют платформы для совместной деятельности, что значительно расширяет возможности для коллективного творчества. Участвуя в виртуальных групповых проектах, дети могут обмениваться идеями, обсуждать свои замыслы и совместно решать творческие задачи. Такой социальный контекст не только развивает коммуникативные навыки, но и обогащает креативный процесс разнообразием мнений и предпочтений, что важно для формирования интеллектуальной и эмоциональной гибкости.

Иммерсивные технологии представляют собой мощный инструмент для стимуляции креативности у детей, предоставляя им уникальные возможности для образования, самовыражения и социального

взаимодействия. Создание интерактивных образовательных сред, стимулирование воображения, экспериментирование с формами и материалами, а также развитие совместного творчества – все это обогащает образовательный процесс и способствует формированию креативных, уверенных и самостоятельных личностей. Внедрение иммерсивных технологий в учебный процесс требует внимательного подхода, но может привести к значительным успехам в развитии творческих способностей у детей.

Иммерсивные технологии в дошкольном образовании представляют собой инновационный подход к созданию глубокого и интерактивного образовательного опыта. Они позволяют расширить границы традиционного обучения и способствуют более эффективному усвоению информации детьми дошкольного возраста [28].

Виртуальные экскурсии. Технологии виртуальной реальности (VR) позволяют детям совершать путешествия по различным локациям – от подводного мира до древних городов. Это способствует расширению кругозора и повышению интереса к обучению. Виртуальные экскурсии могут быть использованы для ознакомления детей с природными и историческими объектами, которые невозможно посетить в реальной жизни. Такой подход активизирует визуальное восприятие и способствует формированию целостного представления о предмете изучения.

Интерактивные игры. Использование технологий дополненной реальности (AR) в игровых приложениях позволяет детям взаимодействовать с виртуальными объектами. Это способствует лучшему усвоению учебного материала. Например, цифры или буквы могут оживать на столе ребёнка, что помогает ему лучше запомнить их внешний вид и научиться их распознавать. Интерактивные игры могут быть разработаны для изучения различных понятий, таких как цвета, формы, числа, буквы и т. д.

Мультимедийные образовательные приложения. Некоторые приложения используют иммерсивные технологии для создания

интерактивных образовательных сценариев. Ребёнок может стать участником сказки, где он должен выполнить определённые задания для достижения цели персонажами. Это способствует развитию воображения, логического мышления и умения решать задачи в нестандартной ситуации.

Образовательные квесты. Квесты с использованием AR могут быть разработаны для изучения различных базовых понятий, таких как цвета, формы, числа. Дети решают задачи, взаимодействуя с виртуальными объектами в реальной среде. Это способствует формированию навыков критического мышления, планирования и решения проблем.

Моделирование ситуаций. Иммерсивные технологии позволяют создавать модели различных ситуаций, например, в природе или повседневной жизни. Дети могут «погрузиться» в эти ситуации и более глубоко понять их механизмы. Моделирование ситуаций может быть использовано для изучения правил поведения, основ безопасности, экологических процессов и т. п.

Творческие проекты. Иммерсивные технологии могут быть использованы для создания интерактивных творческих проектов в области искусства или науки. Дети могут «оживлять» картины, исследовать химические реакции или изучать анатомию в интерактивной форме. Это способствует развитию творческих способностей, интереса к науке и искусству, а также формированию более глубокого понимания изучаемых явлений.

Виртуальные лаборатории. В некоторых образовательных учреждениях создаются виртуальные лаборатории, где дети могут проводить эксперименты в безопасной и контролируемой среде. Это способствует лучшему пониманию научных концепций. Виртуальные лаборатории могут быть использованы для изучения физических, химических, биологических и других явлений, которые сложно или опасно демонстрировать в реальной жизни.

Использование интерактивных кукол и игрушек с элементами AR. Дети могут взаимодействовать с куклами или игрушками, которые оживают с помощью дополненной реальности. Это помогает в изучении различных тем, например, животных, их поведения и среды обитания. Интерактивные куклы и игрушки могут быть оснащены датчиками и алгоритмами, которые позволяют им реагировать на действия ребёнка и предоставлять ему обратную связь.

Проекционные шоу и интерактивные презентации. Использование проекторов для создания интерактивных презентаций с элементами AR или VR может сделать учебные материалы более привлекательными для детей. Например, цифры или буквы могут «выпрыгивать» из презентации, что способствует лучшему запоминанию информации. Интерактивные презентации могут включать в себя анимации, видео, звуковые эффекты и другие мультимедийные элементы, которые делают обучение более наглядным и увлекательным.

Иммерсивный театр – это современный и необычный вид театра, где зрители не просто сидят и смотрят, а становятся активными участниками действия. Вместо пассивного наблюдения за происходящим на сцене, они погружаются в мир спектакля, взаимодействуя с актерами и окружающей средой. Это создаёт невероятные возможности для эмоционального переживания и более глубокого вовлечения в историю.

Иммерсивное театрализованное воспитание создает уникальную атмосферу, в которой дети могут не только наблюдать, но и активно участвовать в процессах, развивая воображение, эмпатию и коммуникативные навыки и умение работать в команде. В основе этого подхода лежит использование театрализованных постановок и игр, которые помогают детям лучше понять себя и окружающий мир. Под этим термином понимается тотальный процесс вовлечения детей в сценарий, где они становятся не просто зрителями, а полноправными участниками[26, с. 100].

Такой интерактивный подход может быть особенно полезен для развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет), поскольку он стимулирует их воображение, способствует развитию коммуникативных навыков и помогает им лучше понимать и выражать свои эмоции. Дети не просто наблюдают за игрой, а сами становятся частью театрального процесса, что способствует более яркому и запоминающемуся впечатлению от представления. Это способствует развитию их креативности, учит импровизации и взаимодействию с окружающим миром.

Приведем формы театрализованных постановок и игр.

Театр теней. Дети могут создавать тени с помощью рук и пальцев, а затем разыгрывать небольшие сценки. Это помогает развить моторику, воображение и творческие способности.

Театр кукол. Дети играют с куклами, создавая различные сюжеты и истории. Это помогает развить фантазию, эмпатию и умение работать в команде.

Импровизационный театр. Дети придумывают и разыгрывают короткие сценки без подготовки. Это помогает развить умение быстро принимать решения, адаптироваться к новым ситуациям и работать в команде.

Театр пантомимы. Дети создают образы и истории с помощью жестов и движений. Это помогает развить воображение, эмпатию и умение передавать эмоции.

Театр-экспромт. Дети придумывают небольшие сценки на заданную тему без подготовки. Это помогает развить умение быстро принимать решения, адаптироваться к новым ситуациям и работать в команде.

Театр эмоций. Дети создают сценки, передающие различные эмоции. Это помогает развить понимание эмоций, эмпатию и умение выражать свои чувства.

Театр-квест. Дети участвуют в театрализованных квестах, где им нужно решать задачи и преодолевать препятствия. Это помогает развить

умение работать в команде, принимать решения и адаптироваться к новым ситуациям.

Театр-сказка. Дети создают театрализованные постановки по мотивам сказок. Это помогает развить творческие способности, фантазию и умение работать в команде.

Театр-мюзикл. Дети создают театрализованные мюзиклы, используя музыку, танцы и театрализованные постановки. Это помогает развить творческие способности, умение работать в команде и передавать эмоции.

Театр-путешествие. Дети придумывают театрализованные постановки, имитирующие путешествия в разные страны и эпохи. Это помогает развить воображение, эмпатию и умение работать в команде.

Иммерсивное театрализованное воспитание позволяет детям настоящему «путешествовать» через разные миры и эпохи.

Иммерсивный театр способствует развитию воображения, креативности и социальных навыков у детей. Благодаря полному погружению в действие, они развивают фантазию и изобретательность, придумывая свои реакции и решения в рамках сюжета. Взаимодействие с актёрами и другими детьми учит их выражать себя, понимать чувства других (эмпатия) и работать в команде, координируя свои действия с окружающими. Дети учатся сотрудничать, находить компромиссы и решать задачи сообща. Более того, участие в таких постановках пробуждает интерес к искусству и творчеству, обогащая их внутренний мир и способствуя гармоничному развитию личности [23]. Иммерсивный театр – это игровой, но одновременно и обучающий опыт, развивающий как творческие, так и социальные навыки ребёнка. В нём ребенок не просто наблюдает, а живет историей, активно участвуя в создании ее финала.

Иммерсивные технологии представляют собой инновационный подход к организации образовательного процесса в дошкольных учреждениях. Их интеграция в образовательную среду ДООУ может оказать значительное влияние на развитие детей и мотивацию их к обучению.

Повышение мотивации и интереса к обучению. Иммерсивные технологии создают интерактивную и увлекательную среду, что может сделать процесс обучения более интересным и привлекательным для детей. Это способствует формированию положительного отношения к обучению и повышению уровня вовлечённости в образовательный процесс.

Развитие когнитивных навыков. Взаимодействие с иммерсивными технологиями может способствовать развитию внимания, памяти, логического мышления и других когнитивных функций у детей. Это обусловлено необходимостью анализа информации, принятия решений и решения задач в рамках интерактивного взаимодействия с технологиями.

Улучшение социальных навыков. Некоторые иммерсивные технологии поддерживают возможность взаимодействия с другими детьми в рамках общих игровых или обучающих сценариев. Это может способствовать развитию социальных навыков, таких как умение работать в команде, договариваться, решать конфликты и т. д.

Разнообразие методов обучения. Иммерсивные технологии могут предложить новые подходы к обучению, которые могут быть более эффективными для некоторых детей по сравнению с традиционными методами. Это обусловлено индивидуальными особенностями восприятия информации и предпочтениями в способах обучения.

Доступность и наглядность. Иммерсивные технологии могут сделать сложные понятия более понятными и доступными для детей через визуализацию и интерактивность. Это особенно важно для детей дошкольного возраста, у которых преобладает наглядно-образное мышление.

Стимуляция творческого мышления. Работа с иммерсивными технологиями может стимулировать творческое мышление и воображение у детей. Это может быть полезно для развития их творческих способностей и формирования умения находить нестандартные решения задач.

Несмотря на потенциальные преимущества, применение иммерсивных технологий в ДОО также имеет ряд ограничений, которые необходимо учитывать при планировании и организации образовательного процесса.

Стоимость и доступность оборудования. Иммерсивные технологии могут быть дорогостоящими, что может ограничить их доступность для некоторых ДОУ. Это может стать препятствием для широкого распространения и внедрения иммерсивных технологий в образовательную практику.

Необходимость обучения персонала. Для эффективного использования иммерсивных технологий педагогам может потребоваться дополнительное обучение и подготовка. Это связано с необходимостью освоения новых методов и подходов к организации образовательного процесса, а также с особенностями работы с конкретным оборудованием и программным обеспечением.

Влияние на физическое и психологическое здоровье. Длительное взаимодействие с экранами и технологиями может иметь негативное влияние на зрение и психологическое состояние детей, особенно в младшем возрасте. Важно соблюдать баланс между использованием технологий и другими видами деятельности, чтобы минимизировать возможные риски для здоровья.

Риски зависимости от технологий. Существует риск, что дети могут стать слишком зависимыми от иммерсивных технологий и предпочитать их другим видам деятельности. Это может негативно сказаться на их развитии и формировании здоровых привычек и интересов.

Технические проблемы и сбои. Как и любое техническое оборудование, иммерсивные технологии могут испытывать сбои и технические проблемы. Это может нарушить процесс обучения и потребовать дополнительных усилий для устранения неполадок.

Ограниченность содержания. Не все образовательные программы и материалы могут быть хорошо адаптированы для иммерсивных технологий.

Это может ограничить их эффективность в определённых областях обучения и потребовать дополнительной работы по адаптации существующих материалов или разработке новых.

Иммерсивные технологии обладают значительным потенциалом для стимуляции всех этих компонентов у детей старшего дошкольного возраста. Виртуальные и дополненные реальности предоставляют ребёнку возможность моделирования собственных миров, персонажей и событий, что значительно расширяет границы его фантазии [18]. Через взаимодействие с цифровыми объектами дети могут воплощать свои идеи в жизнь, визуализируя абстрактные концепции и наблюдая за результатами своего творчества.

Иммерсивные технологии способствуют развитию сенсорного опыта, обеспечивая многоканальное восприятие информации. Это создаёт предпосылки для формирования интуитивного подхода к познанию окружающего мира, когда ребёнок учится полагаться не только на рациональные выводы, но и на внутренние ощущения и впечатления.

Дивергентное мышление связано с поиском множества возможных решений одной проблемы. Иммерсивные технологии предлагают разнообразные контексты и сценарии, в которых ребёнок может свободно экспериментировать, пробовать разные подходы и делать выводы, основываясь на своём опыте.

Иммерсивные среды часто содержат задачи, требующие нестандартных решений. Это способствует формированию у детей гибкости ума, умения видеть проблему с разных сторон и предлагать оригинальные способы её разрешения.

Для эффективного применения иммерсивных технологий в образовательной практике с детьми старшего дошкольного возраста рекомендуется использовать ряд подходов, которые способствуют всестороннему развитию когнитивных и творческих способностей.

Во-первых, создание виртуальных экскурсий с использованием VR-технологий позволяет организовать образовательные путешествия по музеям, природным заповедникам и историческим местам. Это погружает детей в атмосферу исследуемых объектов, обогащает их новыми знаниями и развивает интерес к культурному наследию.

Во-вторых, интерактивные игры и квесты, основанные на принципах дополненной (AR) и смешанной реальности (MR), вовлекают детей в активное исследование окружающей среды. Такие приложения стимулируют выполнение заданий и взаимодействие с цифровыми элементами, что способствует развитию аналитических и проблемно-ориентированных навыков.

В-третьих, моделирование и конструирование с помощью программ, позволяющих создавать трёхмерные модели объектов, строить города и управлять роботизированными системами, способствуют развитию инженерного мышления и творческого проектирования. Эти технологии помогают детям осваивать базовые принципы проектирования и конструирования.

Наконец, использование цифровых инструментов для рисования и анимации позволяет детям выражать свои художественные замыслы в новом формате. Комбинирование традиционных техник с современными технологиями способствует развитию креативности и навыков цифровой грамотности.

Иммерсивные технологии представляют собой мощный инструмент для развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста. Они обеспечивают глубокое погружение в учебный процесс, активизируют воображение, развивают дивергентное мышление и формируют навыки креативного решения проблем.

Важно отметить, что успешное применение этих технологий требует грамотного педагогического сопровождения, учёта индивидуальных

особенностей детей и интеграции в общую систему образовательного процесса.

Сделаем некоторые выводы.

Дошкольный возраст – это период, когда дети особенно восприимчивы к новым знаниям и опыту. Современные подходы к воспитанию детей в дошкольных учреждениях все чаще обращаются к иммерсивным технологиям обучения. Иммерсивное воспитание создает уникальную атмосферу, в которой дети могут не только наблюдать, но и активно участвовать в процессах, развивая воображение, эмпатию и коммуникативные навыки и умение работать в команде. Под этим термином понимается тотальный процесс вовлечения детей в сценарий, где они становятся не просто зрителями, а полноправными участниками.

Использование иммерсивных технологий в контексте развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста подтверждает их значительный потенциал в образовательной практике. Интерактивные и визуально насыщенные среды, создаваемые с помощью виртуальной и дополненной реальности, оказывают положительное влияние на мотивацию детей, побуждая их к активному участию в процессах самовыражения и творчества. Иммерсивные технологии способствуют созданию уникальных условий для формирования воображения, оригинального мышления и социальных навыков, что в свою очередь обогащает образовательный опыт и способствует интеграции знаний на практике.

ГЛАВА II. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ПРОЦЕССЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИММЕРСИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

2.1. Диагностика уровня развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста

Творческие способности являются важным аспектом общего развития детей старшего дошкольного возраста. Эти способности проявляются в способности находить новые решения, комбинировать материалы или идеи и создавать нечто совершенно новое. Диагностика творческих способностей ребенка помогает определить его уровень их развития и разработать методы их совершенствования. Для проведения диагностики творческих способностей детей старшего дошкольного возраста используют разные методы и подходы.

Исследование проводилось на базе МБДОУ д/с №31 г. Пензы «Волшебная страна». В нем приняли участие 20 детей старшего дошкольного возраста.

В ходе экспериментального этапа исследования была сформирована группа детей старшего дошкольного возраста, в количестве 20 испытуемых.

На первом этапе эксперимента, направленного на изучение творческих способностей детей старшего дошкольного возраста, была проведена диагностика.

Для диагностики уровня развития творческих способностей мы использовали следующие методики: методику Е. Торренса «Незаконченные фигуры», творческое задание «Покажи, как двигается, говорит», автор В.И. Зиньковская, методика оценки сочиненной сказки ребенком, авторы О.М. Дьяченко, Е.Л. Пороцка.

Диагностическое задание 1. Методика Е. Торренса «Незаконченные фигуры»

Цель: оценка творческих способностей человека, таких как беглость, гибкость, оригинальность и разработанность идей.

Материалы: лист бумаги с 20 недорисованными фигурами (каждая фигура представлена в виде простого контура); набор цветных карандашей или фломастеров; бланк для ответов, на котором будут фиксироваться ответы испытуемого.

Ход исследования:

1. Испытуемому предлагается лист с недорисованными фигурами.
2. Инструкция: «Дорисуйте предложенные фигуры так, чтобы получилась интересная картинка».
3. Испытуемый может использовать цветные карандаши или фломастеры для создания более выразительных изображений.
4. Время выполнения задания не ограничено, но обычно составляет около 15-20 минут.
5. После завершения рисования испытуемому предлагается придумать название для каждой картинки.

Результаты оцениваются по следующим критериям:

беглость – количество идей, которые испытуемый смог создать за отведённое время;

гибкость – способность переключаться между разными классами объектов при создании идей;

оригинальность – степень уникальности идей по сравнению с общепринятыми или типичными;

разработанность – степень детализации и проработки каждой идеи.

Высокий уровень: дети принимают задачу на построение образа, рисуют нечто оригинальное, необычное, образ и детали рисунка тщательно проработаны – 3 балла.

Средний уровень: дети также принимают задачу на построение, образы не являются новыми, но несут в себе элементы творческой фантазии, детали рисунка проработаны средне – 2 балла.

Низкий уровень: дети частично принимают задачу на построение образа воображения, рисуют нечто очень простое, неоригинальное, образ и детали проработаны средне – 1 балл.

Количественные результаты диагностической методики Е. Торренса представлены в таблице 1.

Таблица 1

***Результаты диагностики детей по методике Е. Торренса
«Незаконченные фигуры» (констатирующий этап)***

Уровень	Количество детей	%
Высокий	–	–
Средний	8	40%
Низкий	12	60%

В ходе оценки было выявлено, что 8 детей (40%) имеют средний уровень сформированности данной компетенции, характеризующийся умением самостоятельно дополнять и завершать оформление фигур, что проявляется адекватностью выполненных образцов и некоторыми проявлениями оригинальности. Остальные 12 детей (60%) имели низкий уровень развития творческих способностей, проявляющийся в слабой инициативности, недостаточной самостоятельности в выполнении заданий и ограниченной вариативности в выполнении фигур.

Полученные результаты свидетельствуют о необходимости дальнейшего дифференцированного подхода к развитию творческого потенциала и формированию методов коррекционно-развивающей работы, направленных на повышение уровня инициативы, самостоятельности и общей креативности у младших школьников.

Диагностическое задание 2. Творческое задание «Покажи, как двигается, говорит», автор В.И. Зиньковская

Цель: изучить сформированность способности изображать через динамичные движения и умения описывать образы.

Методика: ребенку предлагается открывать по одной картинке, которые лежат перед ним на столе в развернутом виде. На картинках, изображены воодушевленные и неодушевленные предметы. Задача ребенка изобразить движение предмета, придумать, как он говорит, на каком языке, с какой манерой и т.д.

Высокий уровень (3 балла) – точность, целостность переданного образа, выразительность показа.

Средний уровень (2 балла) – показаны только некоторые элементы, достаточно выразительный показ.

Низкий уровень (1 балл) – образ не воспринят, выразительность отсутствует.

Количественные результаты диагностической методики В.И. Зиньковской представлены в таблице 2.

Таблица 2

Результаты диагностики детей по творческому заданию «Покажи, как двигается, говорит», автор В.И. Зиньковская

Уровни	Количество детей	%
Высокий	1	5%
Средний	13	65%
Низкий	6	30%

Полученные результаты показали, что в группе преобладает средний уровень (65%) достаточно выразительный показ образов. Они успешно справились с задачей, но в их работе наблюдались некоторые неточности или недостаточная выразительность. 6 детей продемонстрировали низкий уровень (30%) выполнения задания. В их работах были отмечены существенные ошибки в передаче движений и речи, что может свидетельствовать о

недостаточном понимании требований задания или о проблемах с развитием актёрских навыков. Один ребёнок продемонстрировал высокий уровень выполнения задания. Это означает, что ребёнок точно и выразительно передал движения и особенности речи, проявив высокий уровень понимания требований задания и актёрских способностей.

Диагностическое задание 3. Методика оценки сочиненной сказки ребенком, авторы О.М. Дьяченко, Е.Л. Пороцка

Цель: изучить уровень сформированности воображения и оригинальности.

Методика: для школьников предлагалось сочинить собственную сказку, оригинальную и не похожую на другие.

Критерии оценки:

- чёткость структуры сказки;
- последовательность и логичность сюжета;
- выразительность и мотивированность действий персонажей;
- наличие творческого элемента;
- грамматическая правильность и выразительность языка.

Результаты оцениваются по пятибалльной шкале.

Высокий уровень (19-25 баллов): сказка имеет чёткую структуру с завязкой, развитием сюжета и развязкой. Сюжет логически последовательный, легко прослеживается причинно-следственная связь между событиями. Персонажи наделены яркими, выразительными чертами характера, их действия и поступки мотивированы. Сказка содержит элементы творческого осмысления реальности, оригинальные идеи. Язык сказки выразительный, богатый, грамматически правильный.

Средний уровень (12-18 баллов): в сказке присутствует завязка и развитие сюжета, но развязка может быть недостаточно чётко сформулирована. Сюжет может быть недостаточно последовательным, с пропусками или перескакиванием с одного события на другое. Персонажи могут быть недостаточно ярко раскрыты, их действия и мотивы не всегда

понятны. Творческий элемент присутствует, но может быть менее выраженным. Язык сказки достаточно понятный, но может быть недостаточно выразительным или содержать грамматические ошибки.

Низкий уровень (0-11 балла): сказка представляет собой набор несвязанных событий или описаний. Сюжет отсутствует или крайне непоследователен. Персонажи не раскрыты, их действия и мотивы неясны. Творческий элемент практически отсутствует. Язык сказки может быть примитивным, содержать много ошибок или быть труднопонимаемым.

Количественные результаты диагностической методики О.М. Дьяченко, Е.Л. Пороцка представлены в таблице 3.

Таблица 3

***Результаты диагностики детей по методике оценки сочиненной сказки
ребенком О.М. Дьяченко, Е.Л. Пороцка***

Уровни	Количество детей	%
Высокий	—	—
Средний	9	45%
Низкий	11	55%

В ходе диагностики были получены следующие результаты: 9 дошкольников (45%) показали средний уровень развития творческого мышления при сочинении сказки. Это свидетельствует о том, что у данной группы детей сформированы определённые навыки и умения в создании связного и осмысленного повествования. 11 дошкольников (55%) показали низкий уровень. Это может указывать на то, что у детей есть сложности в развитии творческого мышления, трудности в выстраивании логической последовательности событий или в придумывании персонажей и их характеристик. В данной выборке детей с высоким уровнем развития творческого мышления при сочинении сказки не выявлено.

Рассмотрим распределение и характеристики общих показателей уровня развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.

Низкий уровень (0-3 баллов). Ребёнок проявляет мало инициативы в творческой деятельности, его работы часто копируют образцы или следуют заданным схемам. Творческие задачи вызывают затруднения, ребёнок неуверенно использует материалы и инструменты. Воображение развито слабо, оригинальные идеи практически отсутствуют.

Средний уровень (4-7 баллов). Ребёнок демонстрирует более активную творческую позицию, но его работы могут быть недостаточно оригинальными. Он способен самостоятельно выполнять творческие задания, используя различные материалы и техники, но иногда нуждается в подсказках или помощи. Воображение развито средне, ребёнок может предложить несколько идей, но они не всегда детально проработаны.

Высокий уровень (8-10 баллов). Ребёнок проявляет ярко выраженную творческую активность, способен самостоятельно генерировать оригинальные идеи и реализовывать их. Он уверенно использует различные материалы и техники, экспериментирует и создаёт уникальные произведения. Воображение развито хорошо, ребёнок может детально прорабатывать свои идеи и создавать сложные творческие композиции.

Распределение детей старшего дошкольного возраста по уровням творческого развития по итогам констатирующего эксперимента отражено на рисунке 1.

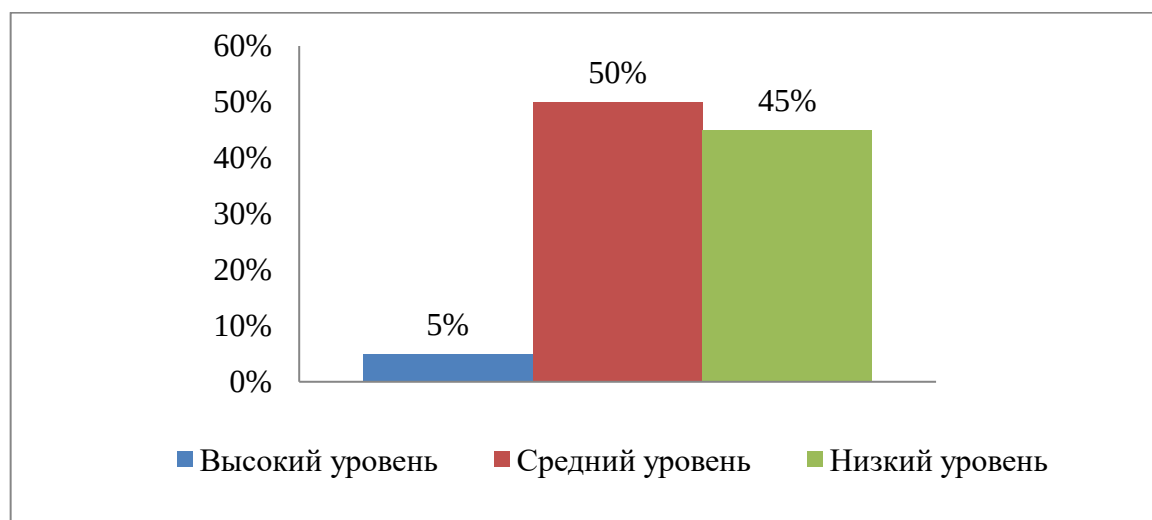


Рис. 1. Результаты диагностики уровня развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста по итогам констатирующего эксперимента

Было выявлено, что низкий уровень развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста по итогам констатирующего эксперимента показали 5% дошкольников. Средний уровень – у 50% соответственно. Высокий уровень развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста по итогам констатирующего эксперимента продемонстрировали 45% дошкольников. Количественные результаты исследования мы привели в Приложении 1.

Основываясь на результатах диагностики, мы пришли к выводу о необходимости проведения целенаправленной работы по развитию творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.

В современных детских садах всё больше внимания уделяется использованию театральных приёмов в образовательном процессе. Иммерсивное театральное воспитание создаёт особую среду, в которой дети не только наблюдают, но и активно участвуют во всём происходящем, развивая своё воображение, способность к сопереживанию, навыки общения и умение работать в команде.

2.2. Содержание работы по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста в процессе использования иммерсивных технологий

В ходе констатирующего этапа экспериментальной работы мы установили, что у детей старшего дошкольного возраста уровень развития творческих способностей преимущественно находится на среднем и низком уровнях. Для повышения этого уровня мы организовали и провели формирующий этап экспериментальной работы.

Использование иммерсивных технологий в детском саду открывает большие возможности для развития творческих способностей старших дошкольников, даже без применения виртуальной или смешанной реальности. Современные иммерсивные подходы, такие как проекционные

системы, интерактивные полы и сенсорные экраны, позволяют создавать увлекательные и развивающие игры, стимулирующие воображение, креативность и эмоциональное восприятие у детей. Рассмотрим несколько подходящих игровых форматов и заданий, которые можно организовать в рамках детского сада.

Один из примеров использования иммерсивных технологий в детских садах без виртуальной реальности – иммерсивный театр. В таких постановках дети не просто наблюдают за игрой актёров, но и активно включаются в действие.

Иммерсивный театр. Одной из самых ярких форм работы с иммерсивными технологиями является создание интерактивного театра. С помощью проектора можно организовать сцены, которые меняются в зависимости от действий детей. Например, проекция может включать сцены из сказок, где дети, одетые в костюмы, становятся участниками сюжета и взаимодействуют с проецируемыми персонажами. Дети могут выбирать свою роль, например, быть лесными жителями или героями сказки, что развивает их воображение, актёрские способности и умение импровизировать. Такая форма взаимодействия не только стимулирует креативность, но и способствует развитию речи, координации и эмоционального интеллекта.

В ходе экспериментальной части исследования в старшей группе ДОО было проведено занятие с элементами иммерсивного театра, направленное на развитие творческих способностей дошкольников. Использование иммерсивной технологии заключалось в создании многосенсорной, эмоционально-насыщенной среды, в которую дети включались не как зрители, а как активные участники происходящего. Данный формат позволил усилить личностную вовлеченность, стимулировать воображение, речевую активность и выразительность.

Иммерсивное театрализованное путешествие «Волшебный лес»

Цель: создание условий для активизации творческого воображения и выразительности детей через театрализованную импровизацию в пространстве, насыщенном сенсорными и сюжетными стимулами.

Занятие имело чётко выстроенную структуру, включающую следующие этапы.

Цель: формирование эмоционального настроения и принятие игровой роли.

Педагогические действия. Воспитатель предлагал детям «отправиться в путешествие» по Волшебному лесу и выбрать для себя сказочный образ (героя леса, животного, волшебного существа). Для этого использовались символические элементы костюма (ободки, накидки, маски), способствующие первичному перевоплощению.

Действия детей. Дети самостоятельно выбирали роль, называли себя в соответствии с образом и кратко описывали его особенности («Я – птица, я летаю и пою», «Я – Лесовичок, охраняю лес»). Таким образом, формировался зачаточный образ, который затем развивался в ходе всей театрализованной игры.

Цель: вовлечение детей в сюжетное взаимодействие, развитие воображения, речевой импровизации, пластической выразительности.

Сцена 1: Лесная поляна.

Воспитатель включал звуковой фон (пение птиц, ветер), использовалась ткань и декорации для создания образа леса.

Появлялся ведущий персонаж – Лесовик, озвученный воспитателем. Он просил детей «разбудить лес» (использовались движения рук, голоса, имитация звуков природы).

Дети выполняли импровизационное задание: «Покажи, как просыпается твой герой». Это способствовало развитию двигательной выразительности, ассоциативного мышления.

Сцена 2: Волшебная река.

Дети проходили по «камешкам» (тренировка координации), слушали звук текущей воды, ощущали запах свежести (использовалась ароматическая лампа).

Река «разговаривала» (воспитатель от имени персонажа): «Расскажите, кто вы и что ищете».

Дети в форме коротких монологов рассказывали о своей цели, что способствовало развитию спонтанной речи и образного мышления.

Сцена 3: Замок Песни.

Пространство оформлено блестящей тканью, звучала лёгкая музыка.

Задание: найти пропавшую Песню Птицы. Воспитатель предлагал детям «сочинить» песню, каждый должен был издать звук или мелодию, соответствующую его герою.

Совместное сочинение «песни леса» стало кульминацией занятия, требующей согласованности, импровизации, эмоционального участия.

Цель: осмысление полученного опыта, закрепление положительных эмоций.

Педагогические действия. Воспитатель предлагал детям сесть в круг и поделиться впечатлениями: что им понравилось, кем они были, что удалось придумать. Использовались наводящие вопросы: «Что чувствовал твой герой?», «Что нового ты сегодня придумал?»

Завершение занятия – «танец леса», свободная импровизация под музыку, способствующая эмоциональной разрядке.

Анализ поведения и активности детей в ходе занятия показал следующее. Повысилась спонтанная речевая активность: дети свободнее импровизировали, самостоятельно строили фразы, описывали чувства и действия своего персонажа. Увеличился уровень эмоционального участия: дети переживали сюжет как «свой», выражали чувства через движение и речь. Развивались коммуникативные навыки: происходило активное взаимодействие между детьми в рамках игровых эпизодов. Наблюдалось

проявление индивидуальных творческих решений в музыкальной импровизации, мимике, жестах и выборе образов.

Таким образом, проведённое занятие подтвердило эффективность применения иммерсивных технологий как средства развития творческих способностей старших дошкольников. Создание среды, предполагающей активное «вживание» в образ, физическое и эмоциональное погружение, является значимым условием для формирования креативности, выразительности и инициативности ребёнка в дошкольном возрасте.

Интерактивные игры. Применение технологий дополненной реальности в игровых приложениях даёт возможность детям взаимодействовать с виртуальными объектами. Разработка педагогической среды, способствующей развитию когнитивной активности, креативного мышления и базовых исследовательских умений у детей старшего дошкольного возраста, через интеграцию интерактивных игровых сценариев с использованием технологий дополненной реальности.

Технология дополненной реальности (AR) была интегрирована в образовательный процесс с использованием мобильного устройства и специализированных печатных маркеров. При наведении камеры мобильного телефона на эти маркеры на экране возникали трёхмерные изображения различных объектов: животных, растений, природных элементов и сказочных персонажей. Для реализации данной методики применялись простые и доступные образовательные приложения, разработанные с учётом возрастных и когнитивных особенностей детей дошкольного возраста.

Занятия носили игровой характер и включали в себя серию коротких интерактивных эпизодов. Например, в одном из занятий под названием «Прогулка по лесу» дети «оживляли» животных, наводя планшет на карточки с их изображениями. Появлявшиеся 3D-модели зверей сопровождались звуковыми эффектами и анимацией. После визуализации предлагалось придумать короткий рассказ о животном: где живёт, чем питается, как ведёт

себя в лесу. Таким образом, развивались не только познавательные интересы, но и речевые навыки, воображение и образное мышление.

В другом занятии под названием «Магические сказки» дети создавали собственные сказочные сюжеты, опираясь на виртуальных героев, появлявшихся при взаимодействии с AR-карточками. В процессе взаимодействия дети активно обменивались идеями, предлагали продолжения историй, встраивали появившихся персонажей в воображаемые ситуации.

В ходе всех занятий мы наблюдали, как использование визуально-насыщенных образов стимулировало эмоциональное включение детей в процесс. Дети проявляли высокий интерес, задавали уточняющие вопросы, стремились самостоятельно управлять процессом взаимодействия с технологиями. Важно отметить, что даже менее активные воспитанники постепенно вовлекались в коллективную деятельность, что свидетельствует о мотивационном потенциале AR-среды.

Театр теней. Технологии освещения могут быть использованы для создания театра теней, который представляет собой уникальную возможность для детей выразить себя через свет и тень. На стене или экране создаются тени от предметов, которые дети могут двигать, создавая различные формы, персонажей и истории. В этом формате дети могут разыгрывать мини-спектакли с использованием простых предметов, например, рук, фигурок или других объектов, а затем рассказывать о своих действиях и персонажах. Такая игра развивает воображение, навыки работы в команде и творческий подход к использованию обычных предметов.

Развитие образного мышления, выразительных способностей и коммуникативных навыков у дошкольников через иммерсивный театр теней.

В качестве основного педагогического подхода был выбран театр теней, адаптированный к возрастным особенностям детей дошкольного возраста. Занятие проводилось в специально затемнённом пространстве, оборудованном экраном, направленным источником света (настольной

лампой) и фигурками, изготовленными из плотного картона и закреплёнными на деревянных палочках. Иммерсивная среда создавалась путём интеграции световых, звуковых и пространственных элементов: использование приглушённого освещения, музыкального сопровождения, голосовых интонаций и визуальных декораций, что способствовало глубокому погружению детей в сюжет и усиливало их эмоциональное восприятие.

Занятие было организовано в формате коллективного показа театральной постановки по мотивам русской народной сказки «Теремок». Дети принимали активное участие не только в исполнении ролей, но и в создании сценической среды, что способствовало развитию их творческих и коммуникативных навыков.

Этап 1: Подготовительный этап.

На первом этапе воспитатель ознакомил детей с историей театра теней и продемонстрировал принцип работы с теневыми фигурами. Он показал, как с помощью направленного света можно создавать визуальные образы на экране. Затем детям было предложено выбрать персонажей из сказки, изготовить силуэтные фигурки для теневого театра и потренироваться в их управлении.

В ходе этой деятельности у детей развивались мелкая моторика, координация движений и пространственное восприятие. Также активизировались процессы воображения и творческого мышления.

Этап 2: Репетиционный процесс.

На втором этапе дети распределили между собой роли и приступили к репетициям. Они отрабатывали диалоги, интонацию и движения фигурок. Особое внимание уделялось работе над речевой выразительностью, тембром голоса и ритмикой речи.

В рамках репетиций дети получили возможность экспериментировать с различными способами озвучивания персонажей, что способствовало развитию их актёрских способностей и навыков импровизации.

Этап 3: Театрализованное представление.

Перед началом спектакля помещение было оформлено в соответствии с сюжетом сказки. Были добавлены декоративные элементы, имитирующие элементы лесного пейзажа, а также организовано звуковое сопровождение, включающее записи природных звуков и лёгкую фоновую музыку.

Во время показа дети были вовлечены в процесс создания сценического действия. Одни управляли теневыми фигурами, другие озвучивали персонажей. Эффект полного погружения и эмоционального вовлечения аудитории достигался за счёт затемнения помещения и использования звукового оформления.

Театр-импровизация. Дети могут стать актёрами в импровизационных играх, где каждый участник самостоятельно придумывает роли и действия, а проекционные технологии помогают создать на экране фон или ситуации, в которых эти персонажи оказываются. Например, экран может проецировать разные места (лес, космос, подводное царство), а дети должны вживую реагировать на изменения среды и быстро адаптироваться к новым условиям. Это развивает творческое мышление, гибкость мышления и способность к быстрому принятию решений, а также улучшает коммуникативные навыки.

Цель: настрой детей на творческую деятельность, снять напряжение.

Игра на раскрепощение «Зеркало»: дети становятся в пары. Один – «зеркало», другой – «человек», выполняет простые движения. Зеркало повторяет. Потом меняются ролями.

Разминка на эмоции: воспитатель показывает выражение лица (радость, удивление, грусть, злость), дети угадывают и повторяют.

Цель: развивать фантазию, инициативу, навык построения сюжета, импровизацию речи и движений.

Задание 1. «Что это может быть?»

Реквизит: предметы-заменители (платок, палка, обруч, коробка и т.д.).

Дети берут предмет и импровизируют: придумывают, что это может быть (например, платок – это волшебная шапка, плащ супергероя, крыло бабочки и т.д.), и обыгрывают короткую сценку.

Развитие: воображение, ассоциативное мышление, речевая импровизация.

Задание 2. «История из шляпы»

Используются карточки с простыми словами (предметами, животными, персонажами).

Ребёнок достаёт 2-3 слова и по ним должен придумать и разыграть мини-сценку (в одиночку или с партнёром).

Пример: «кот», «паровоз», «туча». Ребёнок придумывает, как кот поехал на паровозе и встретил тучу.

Развитие: логика, сюжетное воображение, умение комбинировать образы.

Задание 3. «Замри!» (импровизация в движении).

Дети двигаются под музыку, изображая кого-то или что-то (животное, природное явление).

По сигналу «Замри!» – замирают в позе. Воспитатель спрашивает: «Кто ты?» – ребёнок отвечает, продолжает историю, кто он и что делает.

Развитие: тело как выразительное средство, фантазия, спонтанная речь.

Дети становятся более уверенными, учатся выражать мысли, развивают фантазию, инициативу, учатся взаимодействовать в группе, воспринимать и развивать идеи других.

Раскраски с дополненной реальностью. Одним из интересных способов использования иммерсивных технологий является создание раскрасок с дополнительной реальностью (AR). Дети могут разукрашивать изображения, которые затем оживают на экране, благодаря технологии дополненной реальности. Например, при раскрашивании динозавра или животного на бумаге, его проекция появляется на экране, двигается, меняет формы или даже начинает взаимодействовать с другими объектами на

экране. Эта игра способствует развитию внимательности, аккуратности и воображения, а также учит детей работать с новыми технологиями в игровой форме. В нашей практике мы использовали следующие раскраски:

«Оживашки» – 3D-раскраски, в которых раскрашенные картинки становятся объёмными и движутся, если смотреть на них через экран смартфона. Можно взаимодействовать с каждым из героев, анимация сопровождается звуковыми и визуальными эффектами. Каждая раскраска посвящена определённой тематике, в каждой по 14 героев. Например, есть раскраски про транспорт, животных, принцессу, монстров и новогоднюю.

MagicBook – обучающие раскраски с дополненной реальностью. В них есть целый комплекс развивающих развлечений для ребёнка, собранный в одной раскраске. Например, в раскраске «Динозавры» дети узнавали много интересной информации о динозаврах и проходили различные головоломки. Каждый динозавр оживал в точности, как его раскрасил ребёнок. Также есть раскраски про зоопарк, волшебный цирк и другие тематики.

«Живая раскраска» от издательства Devar – раскраска, в которой на страницах представлены персонажи из любимых народных сказок. Подбирать цвета для картинки можно при помощи образца, который находится на левой страничке, а можно проявить фантазию и раскрасить сказку по своему вкусу. Когда рисунок будет готов, нужно установить бесплатное приложение DevarKids на iOS и Android. С его помощью можно превращать рисунки в живые картинки. Каждая страничка также имеет своё музыкальное сопровождение, описывающее изображённый сюжет. На страницах раскраски ребёнок встретится с огнедышащим драконом, щеночком и котёнком, пони, феей цветов, русалочкой и другими героями.

В детском саду был организован уникальный *театр-путешествие*, где дети стали участниками увлекательного приключения, объединяющего элементы театра, игры и иммерсивных технологий. Для создания эффекта полного погружения использовались декорации, звуковое сопровождение и интерактивные элементы.

Перед началом мероприятия воспитатели подготовили специальное пространство. В одной из групповых комнат были установлены декорации, которые создавали иллюзию различных миров. На стенах и полу были развешаны и разложены элементы, имитирующие леса, океаны, космические просторы и древние города. Звуковое сопровождение, включающее шум воды, звуки животных, голоса ветра и музыку, усиливало ощущение погружения.

Дети, одетые в костюмы путешественников, начали своё приключение в сказочном лесу. После введения в контекст (например, они оказались в лесу, полном чудес) педагоги начали показывать изменения с помощью декораций и звуковых эффектов. Дети, двигаясь по комнате, искали «ключи», которые позволяли им двигаться дальше. Каждое изменение декораций и звуков переносило их в новые, волнующие места.

Исследование мира через действия. В лесу дети должны были найти магическое дерево, на котором спрятаны загадки. Эти загадки могли быть написаны на бумаге или изображены на стенах. Дети по очереди подходили к дереву и, используя подсказки, разгадывали их. Когда загадка была решена, декорации и звуковое сопровождение менялись, переноса детей в новое место.

Интерактивные элементы на полу. Следующим этапом стало взаимодействие с «молниями», «вулканами» или «ледяными пещерами». Например, чтобы попасть в «замок», дети должны были пройти по воображаемой ледяной дорожке. Каждое их движение могло вызывать появление новых объектов, таких как камни, мосты или волшебные животные.

Роли и импровизация. В театре-путешествии дети выполняли различные роли, такие как исследователи, волшебники, лесные жители, принцессы или драконы. Каждое новое место требовало от них творческого подхода: они могли рисовать на «магической доске» (интерактивном экране), помогать героям преодолевать препятствия, находить скрытые предметы или

даже собирать «волшебные камни». Сюжет мог изменяться в зависимости от их действий, что развивало их способность к импровизации.

Путешествие завершилось в «волшебном замке», где дети встретили короля или королеву, который поблагодарил их за помощь. В завершение дети увидели финальную декорацию – яркую радугу или фейерверки, символизирующие успешное завершение приключения.

Театр-путешествие стал для детей не просто игрой, а увлекательным обучающим процессом. Педагог активно стимулировал креативное мышление детей, способствовал развитию их коммуникативных навыков и внимания, а также улучшал память и воображение. Применение декораций и звукового оформления позволило создать аутентичную атмосферу, погружающую каждого ребенка в сказочное пространство, где он мог стать активным участником событий.

Таким образом, систематическое использование методов театра импровизации, иммерсивного театра и сенсорных техник вовлечения способствует эффективному развитию творческого потенциала у старших дошкольников. Каждый из этих методов обладал своими характерными чертами и достоинствами.

Погружение в театрализованную среду даёт детям возможность выбрать наиболее интересный для них способ обучения и развивать свои таланты в этой области. Такой подход способствует разностороннему развитию детей, формируя у них ключевые навыки и качества.

Картотеку упражнений и игр для театра импровизации и обыгрывания ситуаций мы привели в Приложении 2, примеры из опыта работы – в Приложении 3.

В завершение эксперимента было проведено контрольное обследование детей.

2.3. Определение эффективности использования иммерсивных технологий в работе по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста

Последним этапом экспериментальной работы стало контрольное исследование, направленное на определение уровня развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста. Исследование проводилось в мае 2025 года с использованием тех же методик и оценочных средств, что и на этапе констатирующего эксперимента.

Ниже представлены результаты детей по каждому из заданий методики.

Диагностическое задание 1. Методика Е. Торренса «Незаконченные фигуры»

Цель: оценка творческих способностей человека, таких как беглость, гибкость, оригинальность и разработанность идей.

Количественные результаты диагностической методики Е. Торренса представлены в таблице 4.

Таблица 4

Результаты диагностики детей по методике Е. Торренса «Незаконченные фигуры» (контрольный этап)

Уровень	Количество детей	%
Высокий	3	15%
Средний	11	55%
Низкий	6	30%

В ходе оценки было выявлено, что 3 ребёнка (15%) показали высокий уровень креативности по методике. Это свидетельствует о том, что они способны к нестандартному мышлению и генерации оригинальных идей. 11 детей (55%) продемонстрировали средний уровень креативности. Это означает, что они обладают достаточным потенциалом для развития

творческих способностей, но требуют дополнительной работы в этом направлении. 6 детей (30%) показали низкий уровень креативности. Возможно, им потребуется больше внимания и поддержки для развития творческих способностей.

Диагностическое задание 2. Творческое задание «Покажи, как двигается, говорит», автор В.И. Зиньковская

Цель: изучить сформированность способности изображать через динамичные движения и умения описывать образы.

Количественные результаты диагностической методики В.И. Зиньковской представлены в таблице 5.

Таблица 5

Результаты диагностики детей по творческому заданию «Покажи, как двигается, говорит» В.И. Зиньковской

Уровни	Количество детей	%
Высокий	5	25%
Средний	13	65%
Низкий	2	10%

Полученные результаты показали, что среди детей преобладает средний уровень 13 участников (65%). Участники этой группы успешно справились с поставленной задачей, однако в их работах были выявлены некоторые неточности или недостаточная выразительность в передаче материала. Высокий уровень: 5 детей (25%). Данная группа продемонстрировала точное и выразительное воспроизведение движений и речевых особенностей, что свидетельствует о высоком уровне понимания требований задания и развитых актёрских навыках. Низкий уровень: 2 участника (10%). В работах данной группы были отмечены существенные ошибки в воспроизведении движений и речевых характеристик, что может указывать на недостаточное понимание требований задания или проблемы в развитии актёрских навыков.

Диагностическое задание 3. Методика оценки сочиненной сказки ребенком, авторы О.М. Дьяченко, Е.Л. Пороцка

Цель: изучить уровень сформированности воображения и оригинальности.

Количественные результаты диагностической методики О.М. Дьяченко, Е.Л. Пороцка представлены в таблице 6.

Таблица 6

Результаты диагностики детей по методике оценки сочиненной сказки ребенком О.М. Дьяченко, Е.Л. Пороцка

Уровни	Количество детей	%
Высокий	2	10%
Средний	10	50%
Низкий	8	40%

Результаты диагностики уровня развития творческого мышления у детей по методике О.М. Дьяченко и Е.Л. Пороцка показали следующее распределение.

Высокий уровень: 2 ребенка (10%). Это свидетельствует о высоком уровне сформированности навыков и умений в создании связного, осмысленного и оригинального повествования. Дети данной группы демонстрируют способность к творческому осмыслению и реализации идей, что проявляется в богатстве сюжетных линий, детализации персонажей и их характеристик, а также в логической последовательности изложения.

Средний уровень: 10 детей (50%). Данный уровень характеризуется сформированностью базовых навыков создания связного повествования. Дети данной группы способны формулировать простые сюжеты, но их творчество может быть менее детализированным и оригинальным по сравнению с детьми высокого уровня. Они демонстрируют понимание основных принципов построения повествования, но могут испытывать трудности с углублением содержания и усложнением сюжета.

Низкий уровень: 8 детей (40%). Этот уровень указывает на недостаточную сформированность навыков творческого мышления и построения связного повествования. Дети данной группы испытывают сложности в создании логически последовательного сюжета, придумывании персонажей и их характеристик, а также в детализации и осмыслении содержания сказки. Их творчество может быть фрагментарным, слабо структурированным и менее осмысленным.

Распределение детей старшего дошкольного возраста по уровням творческого развития по итогам контрольного эксперимента отражено на рисунке 2.

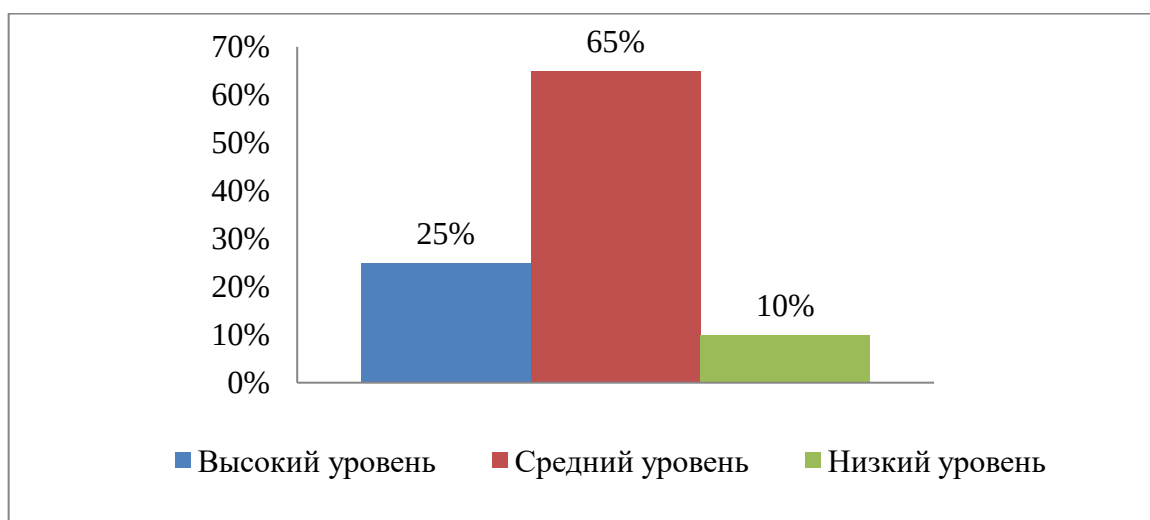


Рис. 2. Результаты диагностики уровня развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста по итогам контрольного эксперимента

Результаты диагностики уровня развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста по итогам контрольного эксперимента показали следующее распределение.

Высокий уровень развития творческих способностей зафиксирован у 25% дошкольников. Средний уровень развития творческих способностей отмечен у 65% детей. Низкий уровень развития творческих способностей выявлен у 10% дошкольников.

По сравнению с констатирующим экспериментом, где высокий уровень был у 5%, средний – у 50%, а низкий – у 45%, в контрольном эксперименте

наблюдается положительная динамика: значительное увеличение числа детей с высоким уровнем развития творческих способностей и снижение количества дошкольников с низким уровнем. Это свидетельствует об эффективности применённых методов и подходов в работе с детьми.

Динамика уровня развития творческих способностей у детей отражена на рисунке 3.

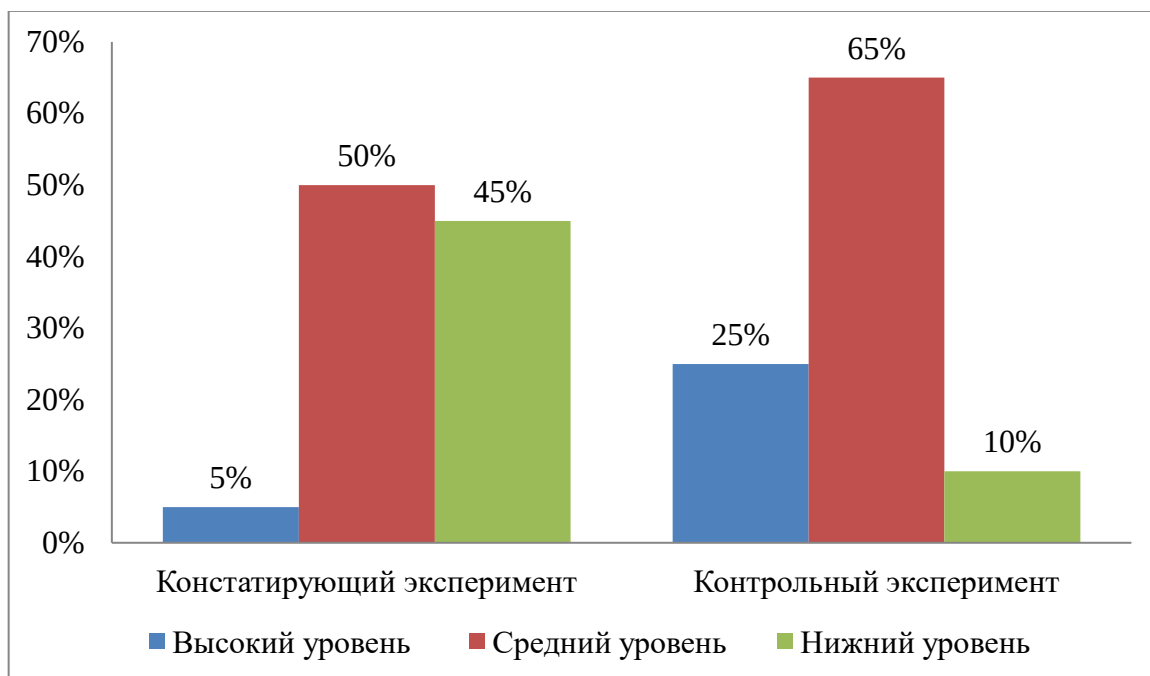


Рис. 3. Динамика уровня развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста

В группе отмечается выраженная динамика в уровнях развития творческих способностей у детей. Внедрение иммерсивных технологий, таких как иммерсивный театр, театр импровизации и раскраски с дополнительной реальностью, значительно повлияло на результаты.

Число детей с высоким уровнем развития творческих способностей увеличилось на 20%, что свидетельствует о высокой эффективности этих методов. Иммерсивные технологии помогли детям глубже погрузиться в творческий процесс, развить воображение и креативность.

Средний уровень также повысился, но не так значительно, как высокий. Это говорит о том, что методы не только стимулируют

креативность, но и помогают детям развивать навыки, необходимые для достижения среднего уровня.

Низкий уровень развития творческих способностей снизился, что подтверждает, что применённые методы помогли детям преодолеть трудности и улучшить свои показатели.

Таким образом, применение в работе инновационной методики – «иммерсивных технологий» – и создание атмосферы, которая способствует проявлению инициативы и независимости детей, а также стимулирует их интерес к театральной деятельности и желание проявить себя, помогает раскрыть их уникальные таланты. Это даёт детям возможность проявить свою фантазию и творческие способности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Тема выпускной квалификационной работы актуальна для дошкольной педагогики и дает возможность комплексно приобщиться к теоретическим и практическим вопросам реализации иммерсивных форм взаимодействия в образовательный процесс дошкольной образовательной организации. На основе анализа дополнительной психолого-педагогической литературы были обозначены основные компоненты способностей детей 5-6 лет: воображение, креативное мышление, речевая импровизация и эмоциональное восприятие. Также делается вывод, что именно в старшем дошкольном возрасте творческий потенциал наиболее интенсивно реализуется при наличии благоприятного, насыщенного и мотивирующего пространства.

Первая глава ВКР посвящена актуальной педагогической проблеме – использованию иммерсивных технологий для развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста. В теоретической части исследования мы проанализировали психолого-педагогическую литературу, выявили особенности формирования творческих способностей у дошкольников и сущность иммерсивных технологий. Также были рассмотрены способы интеграции этих технологий в образовательный процесс для стимулирования познавательного и творческого развития детей. На основе проведенного анализа мы сформулировали гипотезу: процесс развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста с использованием иммерсивных технологий будет более эффективным, если будет организована систематическая и целенаправленная работа с применением данных технологий.

Во второй главе ВКР представлено описание и анализ опытно-экспериментальной работы по использованию иммерсивных технологий для развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста. Для проверки гипотезы был проведен эксперимент. На первом его этапе мы диагностировали исходный уровень развития творческих способностей детей

с помощью методик Е. Торренса «Незаконченные фигуры», творческого задания «Покажи, как двигается, говорит» В.И. Зиньковской и методики оценки сочинённой сказки, разработанной О.М. Дьяченко и Е.Л. Пороцка. В ходе диагностики мы выявили недостаточные показатели развития творческих способностей, что не соответствует современным требованиям к компетентности дошкольников.

На формирующем этапе эксперимента мы использовали различные иммерсивные формы: театр импровизации с использованием карточек и предметов-заменителей; элементы иммерсивного театра с сенсорными, визуальными и аудиоустройствами; сюжетные путешествия с детским участием в роли героя; задания на развитие фантазии, ассоциативности, мимики и выразительности.

Благодаря использованию интерактивного, захватывающего формата, дети не просто смотрели, а активно участвовали в истории. Они могли предлагать свои идеи и примерять на себя разные роли. Это привело к заметным улучшениям.

Повысилась импровизация: значительно больше детей стали свободно придумывать образы и импровизировать, проявляя творческую инициативу.

Развились командные навыки: участники приобрели опыт совместного творчества и работы в команде.

В итоге, к концу экспериментальной работы творческие способности большинства детей значительно выросли. Количество детей с высоким уровнем творческого потенциала увеличилось более чем на 20%, а число тех, кто испытывал трудности с импровизацией, заметно сократилось. Таким образом, интерактивный подход позволил эффективно развить творческие навыки и коммуникативные умения у детей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдуллина Л.Э. Развитие творческих способностей дошкольников: современные подходы. // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – №2 (часть 2). – С. 66-68.
2. Азевич А.И. Иммерсивные технологии как средство визуализации учебной информации. // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Информатика и информатизация образования. – 2020. – №2(52). – С. 35-43.
3. Аммосова Д.П. Технологии дополненной реальности как средство развития познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста. / Д.П. Аммосова, А.П. Божедонова. // Качество дошкольного образования: интеграция теории и практики. – Киров: Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании, 2022. – С. 304-306.
4. Богоявленская Д.Б. Психология творческих способностей. – М.: Академия, 2002. – 185 с.
5. Венгер Л.А. Педагогика способностей. – М.: Знание, 1973. – 96 с.
6. Ветлугина Н.А. Нравственно-эстетическое воспитание ребёнка в детском саду. – М.: Просвещение, 1989. – 82 с.
7. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Просвещение, 1991. – 96 с.
8. Газман О.С. В школу – с игрой. / О.С. Газман, Н.Е. Харитонов. – М.: Просвещение, 1991. – 96 с.
9. Герасимов А.В. Иммерсивные технологии в дошкольном образовании: эффективный путь подготовки к школе. // Современное педагогическое образование. – 2023. – №6. – С. 79-81. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=54178962>
10. Голубкин А.А. Аналитический обзор систем дополненной и смешанной реальности в контексте индустрии 4.0. / А.А. Голубкин, Р.Я. Пирмагомедов. // Информационные технологии и телекоммуникации. – 2021.

– Т. 9. – №4. – С. 1-27. – URL:
https://www.sut.ru/doci/nauka/1AEA/ITT/2021_4/1-27.pdf

11. Григорьева Г.Г. Развитие дошкольника в изобразительной деятельности. – М.: Академия, 2014. – 80 с.

12. Дьяченко О.М. Развитие воображения дошкольника. Методическое пособие для воспитателей и родителей. – М.: Мозаика-Синтез, 2008. – 126 с.

13. Жигалов А.И. Современные технологии в образовательном процессе. / А.И. Жигалов, М.В. Шитова. // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2017. – №12-2. – С. 2062-2066.

14. Запорожец А.В. Психология действия. – М.: Московский психолого-социальный институт; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2000. – 736 с.

15. Казакова Т.Г. Развивайте у дошкольников творчество. – М.: Просвещение, 1985. – 196 с.

16. Карпова Н.В. Использование мультимедийных технологий в развитии творческих способностей детей старшего дошкольного возраста. // Глобализация и национальная безопасность: человек и общество в меняющемся мире. Двадцать вторые Вавиловские чтения. – Йошкар-Ола: Поволжский государственный технологический университет, 2019. – С. 240-243. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=37237074>

17. Кириллова Г.Д. Теория и практика уроков изобразительного искусства. – М.: Просвещение, 1983. – 156 с.

18. Ковалев А.И. Технологии виртуальной реальности как средство развития современного ребенка. / А.И. Ковалев, Ю.А. Старостина. // Национальный психологический журнал. – 2020. – Т. 2. – №2(38). – С. 21-30.

19. Козырева О.А. Развитие творческого потенциала дошкольников. / А.О. Козырева, Л.Ф. Шаламова. // Начальная школа плюс До и После. – 2013. – № 4. – С. 26.

20. Комарова Т.С. Детское художественное творчество. Методическое пособие для воспитателей и педагогов. – М.: Мозаика-Синтез, 2010. – 248 с.

21. Коньшин И.В. Использование иммерсивных технологий в образовании. / И.В. Коньшин, А.А. Старикова, Е.В. Лаговская. // Научный вестник Арктики. – 2023. – №15. – С. 51-54. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=50768025>

22. Корнилов Ю.В. К вопросу о терминологии и классификации иммерсивных технологий в образовании. / Ю.В. Корнилов, А.А. Попов. // Проблемы современного педагогического образования. – 2020. – №68(2). – С. 171-174. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-terminologii-i-klassifikatsii-immersivnyh-tehnologiy-v-obrazovanii>

23. Курышова С.О. Использование иммерсивных технологий в работе по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста. / С.О. Курышова, М.В. Сычева. // Векторы развития дошкольного образования в едином образовательном пространстве. – Махачкала: Издательство АЛЕФ, 2024. – С. 58-66. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=72584707>

24. Леонтьев А.Н. Лекции по общей психологии. – М.: Смысл, 2001. – 511 с.

25. Луков М.В. Иммерсивные технологии в современном образовательном процессе. // Современные научные исследования и инновации. – 2017. – №11. – С. 17-21.

26. Мельник М.В. Иммерсивное театрализованное воспитание дошкольников: погружение в мир фантазии и воображения. // Молодой ученый. – 2025. – №2(553). – С. 100-102. – URL: <https://moluch.ru/archive/553/121445/>

27. Николаева Е.И. Психология детского творчества. – СПб.: Речь, 2006. – 216 с.

28. Половченко М.А. Использование VR в образовании. // Международный журнал информационных технологий и энергоэффективности. – 2023. – Т. 8. – №5-1(31). – С. 36-42.

29. Радынова О.П. Музыкальное развитие детей. – М.: ВЛАДОС, 1997. – 608 с.

30. Симановский А.Э. Развитие творческого мышления детей. – Ярославль: Гринго, 1996. – 188 с.
31. Телегин М.В. Поисково-игровые методы в развитии дошкольников. // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2009. – №1. – 211 с.
32. Теплов Б.М. Избранные труды. – М.: Педагогика, 1985. – 652 с.
33. Эльконин Д.Б. Детская психология. – М.: Академия, 2008. – 383 с.

ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Педагогический институт им. В.Г. Белинского

Факультет педагогики, психологии
и социальных наук

Кафедра «Дошкольное и
дефектологическое образование»

Направление подготовки 44.03.01
«Педагогическое образование»
Профиль подготовки
«Дошкольное образование»

Утверждаю: зав. кафедрой
« 05 » июня 2024 г.

А. В. В.

Задание

По выпускной квалификационной работе студента Курышовой Софьи Олеговны.

1. Тема работы «Использование иммерсивных технологий в работе по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста»

Утверждена приказом по Университету « 05 » июня 2024 г. № 737/6

2. Срок сдачи студентом законченной работы « 03 » июня 2025 г.

3. Исходные данные к работе:

Объект исследования – процесс развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.

Предмет исследования – использование иммерсивных технологий в работе по развитию творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.

Цель исследования – определить эффективность использования иммерсивных технологий для развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.

4. Перечень подлежащих разработке вопросов:

- на основе анализа психолого-педагогической литературы изучить особенности развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста;
- описать особенности и потенциал использования иммерсивных технологий в дошкольном образовании;
- охарактеризовать иммерсивные технологии как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста;
- изучить исходный уровень развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста;
- разработать и апробировать содержание работы по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста в процессе использования иммерсивных технологий;
- изучить эффективность проведённой работы и сделать соответствующие выводы.

5. Календарный план

№ п/п	Наименование этапов выпускной квалификационной работы	Сроки выполнения этапов	Примечания
1.	Изучение и анализ литературы по проблеме ВКР: развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста как педагогическая проблема; использование иммерсивных технологий в дошкольном образовании; иммерсивные технологии как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста	Июнь – август 2024 г.	
2.	Мероприятия по сбору практического материала: выявление уровня развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста (методика Е. Торренса «Незаконченные фигуры», творческое задание «Покажи, как двигается, говорит» (В.И. Зиньковская), методика оценки сочиненной сказки ребенком (О.М. Дьяченко, Е.Л. Пороцка))	Сентябрь 2024 г.	
3.	Проведение формирующего эксперимента	Октябрь 2024 г. – апрель 2025 г.	
4.	Проведение контрольного эксперимента, анализ и обобщение результатов исследования	Май 2025 г.	
5.	Оформление выпускной квалификационной работы	Май 2025 г.	

6. Дата выдачи задания «25» мая 2024 г.

Руководитель _____

(подпись)

Задание принял к исполнению _____

(подпись)

ОТЗЫВ

на выпускную квалификационную работу студентки 4 курса
направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»,
профиля «Дошкольное образование»,
факультета педагогики, психологии и социальных наук
Курышовой Софьи Олеговны, выполненную на тему:
**«Использование иммерсивных технологий в работе по развитию творческих
способностей детей старшего дошкольного возраста»**

Выпускная квалификационная работа С.О. Курышовой написана на актуальную тему. Современное общество предъявляет новые требования к системе образования порастающего поколения и в том числе – дошкольному образованию. Согласно вступившему в силу ФГОС, одной из первостепенных задач воспитания и обучения в дошкольных образовательных организациях является воспитание нового поколения детей, обладающим высоким творческим потенциалом.

Практика показала, что с помощью традиционных форм работы нельзя в полной мере решить эту задачу. Необходимо внедрение новых форм, методов и технологий. Одной из эффективных педагогических технологий для развития творчества у детей являются иммерсивные технологии.

Работа С.О. Курышовой представляет собой удачную попытку исследовать проблему использования иммерсивных технологий в работе по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста. С этой задачей она успешно справляется.

В теоретической части работы студентка содержательно, логично обосновывает актуальность выбранной темы, раскрывает основные понятия данной проблемы. С.О. Курышовой изучены особенности развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста; описаны особенности и потенциал использования иммерсивных технологий в дошкольном образовании; охарактеризованы иммерсивные технологии как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

В ходе эксперимента Софье Олеговне удалось подтвердить гипотезу о том, что использование иммерсивных технологий в работе по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста будет более эффективным, если: подобраны интерактивные материалы и игровые задания, соответствующие возрастным особенностям детей старшего дошкольного возраста, для создания иммерсивного образовательного пространства; организована совместная деятельность педагога и детей в рамках режимных моментов с применением иммерсивных технологий, ориентированная на показатели развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

Выпускная квалификационная работа С.О. Курышовой отличается оригинальностью и новизной. Тема работы раскрыта. Содержание соответствует заявленной теме. Автор успешно справилась с решением поставленных задач, показав умение анализировать материал и грамотно оформлять результаты проведенного исследования, инициативность и творческое мышление.

Работа С.О. Курышовой имеет завершённый характер, полностью соответствует требованиям, предъявляемым к выпускным квалификационным работам студентов, и может быть представлена к защите.

Научный руководитель 

Сычёва М.В., к.п.н., доцент кафедры
«Дошкольное и дефектологическое
образование» факультета педагогики,
психологии и социальных наук
Пензенского государственного
университета



АНТИПЛАГИАТ
ОБНАРУЖЕНИЕ ЗАИМСТВОВАНИЙ

СПРАВКА

Пензенский государственный университет

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

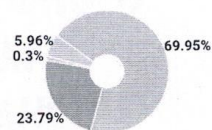
ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

Автор работы: Курышова Софья Олеговна
Самоцитирование
рассчитано для: Курышова Софья Олеговна
Название работы: Курышова С.О. Использование иммерсивных технологий в работе по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение: Кафедра "Дошкольное и дефектологическое образование"

РЕЗУЛЬТАТЫ

СОВПАДЕНИЯ	23.79%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	69.95%
ЦИТИРОВАНИЯ	0.3%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	5.96%

ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 19.05.2025



Структура
документа:
Модули поиска:

Проверенные разделы: основная часть с.8-55, содержание с.2, введение с.3-7, выводы с.56-57
ИПС Адилет; Переводные заимствования; Переводные заимствования по коллекции Интернет в русском сегменте; Цитирование; Патенты СССР, РФ, СНГ; Рувики; IEEE; СМИ России и СНГ; Кольцо вузов; Коллекция НБУ; СПС ГАРАНТ: аналитика; Публикации РГБ; Диссертации НББ; Публикации eLIBRARY; Медицина; Публикации РГБ (переводы и перефразирования); Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика; Публикации eLIBRARY (переводы и перефразирования); Переводные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Переводные заимствования IEEE; Сводная коллекция ЭБС; Кольцо вузов (переводы и перефразирования); СПС ГАРАНТ: нормативно-правовая документация; Интернет Плюс; Собственная коллекция компании; Собственная коллекция (переводы и перефразирования)

Работу проверил: Сычева Марина Владимировна

ФИО проверяющего

Дата подписи:

19.05.2025

Подпись проверяющего



Чтобы убедиться
в подлинности справки, используйте QR-код,
который содержит ссылку на отчет.

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Количественные результаты исследования

Имя Ф.	Констатирующий этап	Уровень	Контрольный этап	Уровень
Марат А.	6	Средний	8	Высокий
Кирилл Б.	2	Низкий	3	Низкий
Александр В.	6	Средний	7	Средний
Вероника Е.	6	Средний	7	Средний
Николай З.	7	Средний	9	Высокий
Михаил К.	3	Низкий	5	Средний
Елизавета К.	6	Средний	7	Средний
Анастасия К.	7	Средний	9	Высокий
Арина Л.	6	Средний	7	Средний
Богдан Л.	4	Средний	7	Средний
Вероника Р.	3	Низкий	5	Средний
Есения А.	2	Низкий	4	Средний
Кирилл Г.	7	Средний	9	Высокий
Александр А.	6	Средний	7	Средний
Василиса Е.	2	Низкий.	3	Низкий
Ильяс А.	3	Низкий	5	Средний
Полина К.	9	Высокий	10	Высокий
Виктория К.	3	Низкий	5	Средний
Екатерина К.	3	Низкий	5	Средний
Вероника Л.	3	Низкий	5	Средний

Приложение 2

Картотека упражнений и игр для театра импровизации и обыгрывания ситуаций

1. Упражнение «Кто ты сегодня?»

Цель: развитие фантазии и способности к перевоплощению.

Материалы: карточки с изображением животных, профессий, сказочных персонажей.

Ход: каждый ребёнок вытягивает карточку и превращается в изображённого персонажа – показывает, как он двигается, говорит, чем занят. Остальные дети угадывают.

2. Игра «Что случилось?»

Цель: формирование умений строить логическую последовательность событий, развивать воображение.

Ход: педагог называет начало ситуации (например: «В лесу вдруг пропал голос у совы...»), дети по очереди добавляют продолжение. Все вместе разыгрывают мини-сценку.

3. Упражнение «Живые предметы»

Цель: развитие ассоциативного мышления и выразительности движений.

Ход: педагог называет предмет (зонт, чайник, камень, шар), а ребёнок изображает его с помощью тела и мимики. Остальные угадывают, что это.

4. Игра «Эмоциональное зеркало»

Цель: развитие эмоционального интеллекта и мимической выразительности.

Ход: один ребёнок изображает эмоцию (радость, удивление, страх), другие повторяют, как в зеркале, стараясь передать выражение лица и интонацию.

5. Упражнение «Ожившие картинки»

Цель: развитие способности создавать импровизированные сценки.

Материалы: карточки с иллюстрациями (праздник, лес, рынок, пляж и др.).

Ход: дети выбирают одну картинку и разыгрывают сценку на тему, не называя её. Остальные угадывают, что происходит на «ожившей» картине.

6. Игра «Закончи историю»

Цель: тренировка творческого мышления и речевой импровизации.

Ход: педагог начинает короткую историю, а дети по очереди продолжают её, стараясь сделать рассказ интересным и неожиданным.

7. Упражнение «Репетиция без слов»

Цель: развитие пантомимических навыков и умения выражать сюжет без речи.

Ход: дети разыгрывают знакомый сюжет или ситуацию (например, «приготовление обеда», «поездка на автобусе») только с помощью жестов и мимики.

8. Игра «Замри!»

Цель: развитие внимания, контроля движений и экспрессии.

Ход: во время импровизации педагог хлопает в ладоши – дети замирают в последней позе. Далее обсуждается: «что сейчас происходило?», «какую эмоцию ты передавал?».

9. Упражнение «Диалог наоборот»

Цель: развитие гибкости мышления и речевой выразительности.

Ход: педагог называет фразу (например: «Какой сегодня чудесный день!»), а дети должны ответить противоположной по смыслу фразой, при этом сохранять интонацию и выражение лица.

10. Игра «Роли наоборот»

Цель: развитие способности к спонтанному перевоплощению.

Ход: педагог предлагает сыграть сцену, где ребёнок меняется ролями с кем-то противоположным по статусу или характеру (например: ребёнок – воспитатель, мышонок – лев и т.п.).

Приложение 3

Примеры из опыта работы

«Приключения в лесу»

Сценарий: Дети становятся исследователями, отправляющимися в волшебный лес, где живут различные персонажи: зайцы, медведи, волшебные деревья. Каждый участник выбирает себе роль.

Подготовка: Воспитатель оформляет уголок в группе как волшебный лес – вешаются мебельные элементы, напоминающие деревья, размещаются мягкие игрушки (животные).

Процесс: Воспитатель задает направление. Например: «Сегодня мы ищем волшебную шляпу, которая умеет исполнять желания!». Дети по очереди «встречают» различных лесных жителей, общаясь с ними, выясняя, как помочь, чтобы получить подсказку.

Элементы взаимодействия: Каждый персонаж может задавать детям вопросы или пускать в игру задания на ловкость (например: «попробуйте поймать зайца»). Также по ходу игры дети учатся понимать чувства лесных жителей (например: медведь грустит, потому что потерял мёд).

«Путешествие на корабле»

Сценарий: Дети превращаются в мореплавателей на сказочном корабле, который отправляется в далёкие земли, где они находятся в поисках сокровищ.

Подготовка: Воспитатель создает «корабль» (можно сделать из коробок и ткани), оформляет пространство, добавляя элементы моря (синие ткани, игрушки рыб).

Процесс: На борту корабля проходят различные мероприятия – решения задач, чтобы обойти бурю или поймать рыбу. Дети обмениваются ролями: кто-то будет капитаном, кто-то – штурманом, а кто-то – матросом.

Элементы взаимодействия: Во время «путешествия» дети сталкиваются с различными задачами, требующими командного подхода. Например, они могут столкнуться с «штормом» (воспитатель активно создает звуки и визуальные эффекты), и всем необходимо будет выполнить команду, чтобы справиться с ситуацией.

«Научное приключение»

Сценарий: Дети становятся юными учеными, которые исследуют мир вокруг себя, исследуя, например, необычные физические явления или природные катаклизмы.

Подготовка: Воспитатель организует научную лабораторию с опытами и загадками. Таблицы с изображением приборов, опытов добавляют интригу.

Процесс: Дети делятся на группы и получают различные задания: построить вулкан, который будет «извергаться», или создать мыльные пузыри.

Элементы взаимодействия: Каждая группа представляет свои исследования, делится открытиями, развивая навыки выступления и умение рассказывать о своих проектах.

Занятие с применением иммерсивных технологий:

театр-путешествие «Путешествие на Луну»

Цель: создание условий для формирования и развития творческого воображения, коммуникативных навыков и исследовательских компетенций у детей старшего дошкольного возраста через театрализованную деятельность и использование технологий дополненной реальности (AR).

Возрастная группа: дети 5-6 лет (старшая дошкольная группа).

Педагогические задачи:

1) формирование навыков командной работы, распределения ролей и ответственности;

2) развитие воображения и фантазийного мышления через игровой сюжет;

3) освоение выразительных средств: движений, речи, мимики;

4) интеграция современных технологий в театрализованную деятельность для повышения мотивации и вовлечённости детей.

Оборудование и материалы: планшет или смартфон с установленным приложением дополненной реальности (например, Quiver, Arloopa), распечатанные маркеры для активации AR-контента: ракета, Луна, инопланетянин, космический корабль, макет ракеты, изготовленный из картона, костюмы астронавтов (жилеты, шлемы), музыкальное сопровождение: звуки космоса, запуска ракеты.

Фон: тёмное полотно с изображением звёздного неба.

Ход занятия:

Мотивационно-игровой этап (5 минут)

Педагог вводит детей в сюжет: они станут командой космических путешественников, отправятся на Луну и узнают, кто обитает на её обратной стороне. Дети выбирают командира, инженеров и исследователей.

Этап «Запуск ракеты» (5 минут)

Дети занимают места в макете ракеты. На планшете активируется AR-анимация запуска ракеты, сопровождаемая звуковыми эффектами. Дети изображают состояние невесомости и движение в космическом пространстве.

Лунная экспедиция (15 минут)

С помощью AR-маркера дети видят на экране планшета поверхность Луны и имитируют «лунную походку».

Находят и исследуют артефакты, активируемые при наведении маркера (например, следы инопланетянина).

Встречают «инопланетянина» (воспитатель в костюме), который общается на «непонятном» языке.

Дети используют пантомиму и интонацию для установления контакта с инопланетянином.

Исполняют импровизированный «космический танец дружбы».

Возвращение на Землю и рефлексия (5 минут)

Педагог организует обсуждение: дети делятся впечатлениями о путешествии, обсуждают взаимодействие с инопланетянином, высказывают предложения по ролям в следующем путешествии.

Примечание:

Занятие может быть интегрировано в тематическую неделю «Космос» или реализовано как часть проекта по развитию познавательных интересов у детей дошкольного возраста. Использование дополненной реальности усиливает эффект присутствия, поддерживает внимание и стимулирует исследовательскую активность детей.