

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2024, Том 12, № 4 / 2024, Vol. 12, Iss. 4 <https://mir-nauki.com/issue-4-2024.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/69PSMN424.pdf>

DOI: 10.15862/69PSMN424 (<https://doi.org/10.15862/69PSMN424>)

5.3.7. Возрастная психология (психологические науки)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Семенова, Л. Э. Воображение современных дошкольников: новые тенденции и актуальные проблемы / Л. Э. Семенова, О. О. Королева // Мир науки. Педагогика и психология. — 2024. — Т. 12. — № 4. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/69PSMN424.pdf> DOI: 10.15862/69PSMN424

For citation:

Semenova L.E., Koroleva O.O. Imagination of modern preschoolers: new trends and actual problems. *World of Science. Pedagogy and psychology*. 2024;12(4): 69PSMN424. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/69PSMN424.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.) DOI: 10.15862/69PSMN424

УДК 159.922.75

Семенова Лидия Эдуардовна

ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет имени Н.И. Лобачевского», Нижний Новгород, Россия

Профессор кафедры «Возрастной и клинической психологии»

ФГБОУ ВО «Приволжский исследовательский медицинский университет»

Министерства здравоохранения Российской Федерации, Нижний Новгород, Россия

Профессор кафедры «Общей и клинической психологии»

Доктор психологических наук, доцент

E-mail: verunehka08@list.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5077-394X>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=432745

WoS: <https://www.webofscience.com/wos/author/rid/O-6416-2017>

Королева Оксана Олеговна

ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет имени Н.И. Лобачевского», Нижний Новгород, Россия

Аспирант 1 года обучения

E-mail: korolevaoo@yandex.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1254881

Воображение современных дошкольников: новые тенденции и актуальные проблемы

Аннотация. В статье раскрывается актуальность проблемы развития воображения у детей дошкольного возраста в условиях цифрового общества и активной включенности ребенка в виртуальный мир, его параллельной жизни в онлайн и офлайн пространстве. На основе анализа научной литературы авторами представлена характеристика воображения, как центрального новообразования литического периода дошкольного возраста, его роль в развитии и жизнедеятельности современного дошкольника. В статье обозначены основные функции воображения; представлены некоторые подходы классиков детской психологии и ряда современных исследователей к вопросу развития воображения на этапе раннего онтогенеза. Раскрывается тесная связь воображения и игры, как ведущего вида деятельности ребенка-дошкольника, а также влияние на процесс становления воображения новых видов активности современных детей — просмотра видеоконтента и различных цифровых игр. Констатируется факт низкого уровня развития сюжетно-ролевой игры большинства современных дошкольников и преимущественно также низкий уровень развития их

воображения. Поднимается проблема снижения интереса родителей и дошкольных педагогов к игровой деятельности детей, что приводит к отставанию в развитии воображения современных детей в отличие от их сверстников конца XX столетия.

Таким образом, авторами показана важность развития воображения у детей, начиная с конца раннего возраста, а также отмечается необходимость создания соответствующих возрасту условий для развития воображения современных дошкольников.

Ключевые слова: воображение; дошкольники; функции воображения; виды детской активности; игра; квазиигра

Введение

Давно возникший научный интерес к проблеме воображения детей в настоящее время в условиях цифрового общества приобретает особое значение. Новые условия социализации, жизнь и деятельность дошкольников XXI века в параллельной реальности онлайн и офлайн выводят на повестку дня проблемы их познавательного и личностного развития и специфики условий становления основных психологических новообразований, среди которых одно из центральных мест отводится воображению.

Как известно, с позиций культурно-исторической концепции Л.С. Выготского, психические функции человека (высшие психические функции) не заданы природой, а являются социальными по своему происхождению, т. е. формируются обществом и его культурой в контексте социальных взаимоотношений. Именно такой высшей психической функцией, имеющей опосредствованный характер, является воображение [1; 2], зачатки которого начинают проявляться к концу раннего возраста, а наиболее интенсивное развитие приходится на период дошкольного детства, который считается сензитивным периодом становления воображения.

В дошкольном возрасте воображение является ключевым процессом, обеспечивающим как познавательное развитие (т. е. решение задачи познания окружающей действительности), так и развитие личности ребенка (осознание и выражение своего отношения к действительности), что осуществляется через овладение, соответственно, знаковыми и символическими средствами. Иными словами, с воображением связаны не только познавательные способности, задача которых — моделирование действительности, но и символические способности, позволяющие обобщать и выражать свой личный опыт. При этом качественный скачок в развитии самого воображения происходит к концу дошкольного детства, когда появляется оригинальность и многовариантность в создании образа [2].

Целью данной статьи является изучение воображения как центрального психологического новообразования дошкольного возраста, его роли в развитии дошкольников и условий становления у современных детей — представителей цифрового поколения.

Роль воображения в развитии и жизнедеятельности детей дошкольного возраста

О значимости воображения для познавательного и личностного развития детей дошкольного и более старшего возраста говорили многие психологи прошлого и современности. Так, еще Т. Рибо считал, что воображение лежит в основе воспитания творческой личности, тесную связь воображения и творческой деятельности, включая игру, подчеркивал Л.С. Выготский, отмечая также волевой характер воображения [1; 3]. Называя воображение универсальной, «человекообразующей» способностью, способностью «на каждый день» жизни в человеческом мире, В.Т. Кудрявцев подчеркивает его роль в процессе

вхождения ребенка в культуру и нахождения в ней себя, обретения своей личности [4]. Более того, по его мнению, не умея воображать, «нельзя научиться слышать и слушать, видеть и изображать, читать и писать» [4, с. 67].

Главная функция воображения (она же — особенность детского воображения) — «схватывание целого раньше частей» (Э.В. Ильенков, В.В. Давыдов, Е.Е. Кравцова, В.Т. Кудрявцев и др.), т. е., другими словами, воображение всегда имеет место там, где ребенок видит целое раньше частей. При этом именно данная функция в детском возрасте обеспечивает возможность для вхождения ребенка в новую социальную ситуацию развития [4; 5]. Еще одним важным свойством детского воображения является способность переносить функции с одного предмета на другой, которая, по мнению Е.Е. Кравцовой, очень тесно связана с другой способностью ребенка — идентифицироваться, т. е. ставить себя на позицию другого, представлять себя тем или иным персонажем или даже его частью [5]. Тем самым происходит преодоление узости мировосприятия, обеспечивается возможность смотреть на мир и самого себя «глазами другого человека» (не кого-то конкретного, а обобщенного Другого), т. е. осуществляется преодоление эгоцентризма. Как пишет В.Т. Кудрявцев: «Силой воображения при содействии «обобщенного Другого» мы превращаем нашу обыденную психическую жизнь <...> в «terra incognita», <...> становясь на путь самопреобразования. Тем самым «обобщенный Другой» становится соучастником (посредником) нашего личностного роста» [6, с. 36]. Соответственно, все сказанное выше позволяет считать воображение универсальной способностью «к построению новых образов действительности на основе обобщенного взгляда на ситуацию, предполагающего ее оценку с позиций другого человека».¹

Трудно переоценить значимость в познавательном и личностном развитии ребенка и ряда других функций воображения, среди которых: антиципирующая (прогностическая), т. е. предвосхищение результата последующего образа действия, поступка, формирование внутреннего плана действия; регулирующая, т. е. конкретизация действий в процессе составления плана и его реализации; эмоциональная (защитная), предполагающая регуляцию эмоциональных состояний, защиту от травмирующих событий и переживаний; познавательная, т. е. создание новых образов, которые позволяют по-новому увидеть и понять окружающую действительность; смыслопорождающая, т. е. осмысление и переосмысление внешних предметов и ситуаций и некоторые другие [2; 5; 7; 8 и др.].

Таким образом, в целом, как показывают исследования, уже в дошкольном возрасте воображение развивается и функционирует в трех основных сферах: «сфере вещей», т. е. предметно-материальной, сфере социальных отношений и «сфере идей». При этом во все эти сферы жизнедеятельности воображение привносит смысл [5].

Резюмируя имеющиеся в психологии данные, можно сказать о том, что развитое воображение:

- является условием творческого преобразования имеющихся у детей знаний и даже шире — разнообразного опыта (практического, интеллектуального, чувственного, эмоционально-смыслового), основой их творческой деятельности [1; 3; 4; 9 и др.];
- способствует становлению субъектности ребенка [5; 10 и др.];
- выступает в качестве важного условия развития коммуникативной компетентности в плане общения старших дошкольников со взрослыми и сверстниками, построения межличностных отношений [11; 12], в частности, как показывают

¹ Якшина, А.Н. Разновозрастное взаимодействие как условие развития воображения у детей старшего дошкольного возраста: дис. ... канд. психол. наук. — М., 2024. — 175 с.

исследования [13], имеется тесная связь уровня развития воображения дошкольников с их социально-коммуникативной сферой и культурой поведения, т. е. чем более развитым является воображение, тем выше уровень и социально-коммуникативных навыков и культуры поведения;

- служит психологическим механизмом в развитии центральной психической функции дошкольного периода, т. е. обеспечивает развитие эмоций и становление их произвольности [5];
- выполняет системообразующую роль в развитии индивидуальности дошкольников, обеспечивая гармонизацию всех ее уровней свойств [14];
- становится основой психической саморегуляции детей дошкольного возраста, при этом наиболее тесные связи установлены между саморегуляцией и воссоздающим воображением дошкольников, тогда как продуктивное воображение имеет менее выраженные связи с процессами саморегуляции², к тому же, как показывают некоторые исследования, непосредственно связанная с воображением воображаемая ситуация позволяет ребенку выйти на новый — более высокий уровень развития регуляторных функций, который недоступен ему в реальной ситуации, т. е. воображаемая ситуация позволяет активизировать потенциал развития регуляторных функций [15] и помогает детям овладеть своим поведением [16; 17];
- обеспечивает психологическую готовность ребенка к учебной деятельности (не только интеллектуальную, но и социально-коммуникативную, личностную), готовность к ученичеству, в том числе понимание смыслов школьной жизни и учебной деятельности (В.В. Давыдов, Е.Е. Кравцова, В.Т. Кудрявцев и др.), выступает важной предпосылкой успешности в учебе, вовлеченности в процесс обучения, в частности, наряду с прогнозированием воображение относится к числу метапредметных умений, без которых невозможно успешное обучение в школе [18];
- определяет успешное овладение навыками письма³;
- способствует познавательной активности [19] и др.

Кроме того, некоторыми исследователями отмечается генетическая связь воображения дошкольника и теоретического мышления младшего школьника [4; 9], а также воображения дошкольника и рефлексии младшего школьника [20].

Воображение, игра и другие виды деятельности дошкольников

Еще во времена Л.С. Выготского сложилось понимание того, что воображение является центральным психологическим новообразованием литического, т. е. стабильного периода дошкольного возраста [1–3; 5 и др.], возникновение которого во многом обусловлено активным включением ребенка в ведущую деятельность — сюжетно-ролевую игру, как форму детской самостоятельности, где и находят свое проявление познавательные и символические способности ребенка [5; 10]. Как иронично отмечает в этой связи В.Т. Кудрявцев, ролевая игра

² Арзыбова, О.В. Роль воображения в структуре психической саморегуляции заикающихся дошкольников: автореф. дис. ... канд. психол. наук. — СПб., 2002. — 22 с.

³ Степанова, В.В. Психологические особенности развития творчества в дошкольном возрасте (на материале изобразительной деятельности): автореф. дис. ... канд. психол. наук. — М., 1995. — 23 с.

и воображение — своего рода «близнецы-братья» [6]. Однако развивается воображение дошкольников не только в сюжетно-ролевой игре, но и в ряде других видов детской деятельности, среди которых также другие виды игр (режиссерские, образные, театрализованные, подвижные), так называемые продуктивные виды деятельности (рисование, конструирование, лепка, аппликация), а также восприятие сказки, которое А.В. Запорожец определял как особый вид деятельности ребенка-дошкольника [21] и, наконец, собственное сочинение сказочных историй [22; 23].

Конечно, время диктует свои правила. И многие современные дети уже включаются в иные виды активности (так называемый цифровой досуг — просмотр видео контента, общение и рисование посредством цифровых устройств), играют в иные игры — все чаще квазиигры (игры-имитации — в терминологии Е.Г. Юдиной) — преимущественно компьютерные и предполагающие манипуляцию игровым материалом [24]. Так, на 2022 год по данным российских психологов [25] только 44 % дошкольников проводят в Интернете меньше часа, а большинство — 48 % посвящают онлайн-активности до трех часов каждый день.

При этом что касается сюжетно-ролевой игры (напомним, что она является самостоятельностью, и по принуждению или просьбе взрослого играть в нее нельзя), то современные дошкольники включаются в нее довольно редко и в целом характеризуются невысоким уровнем развития ролевой игры даже к концу дошкольного возраста, причем такая ситуация прослеживается уже на протяжении двух последних десятилетий [16; 26–29]. В лучшем случае они играют в дидактические или сюжетно-дидактические игры, которые организуются для детей взрослым и регламентируются тоже им, а не самими детьми. Однако, по словам Е.Г. Юдиной, в этом случае речь идет не столько об игре, сколько о ее имитации, поскольку главное отличие игры от ее имитации связано с инициативой: если она принадлежит ребенку, исходит от него, то это игра, если — от взрослого, то имитация игры. «Пространство игры — это пространство, хозяин которого — ребенок и только ребенок» [29, с. 19]. Только в этом случае реализуется развивающий потенциал игры, в том числе и в плане воображения. В этой связи важно напомнить, что даже ролевая игра может выполнять функции ведущей деятельности только при условии ее полноценного развития [30], тогда как, судя по имеющимся данным, уже не только родители, но и многие дошкольные педагоги не всегда понимают значимость ролевой игры и развития воображения своих воспитанников [23; 30–32].

Означает ли этот факт, что современные дети лишаются тех достижений психологического развития, которое обеспечивала им ведущая деятельность — вопрос дискуссионный. Существует мнение, что и другие виды детской активности, более созвучные духу времени и культурному контексту цифрового общества, способствуют развитию современных детей [33; 34 и др.].

Рассмотрим, насколько справедливо это утверждение относительно воображения дошкольников.

Согласно точке зрения Л.С. Выготского, основным критерием игры является воображаемая (мнимая) ситуация, суть которой заключается в расхождении смыслового и реально воспринимаемого ребенком поля, т. е. игры как таковой без воображения быть не может [35]. Игра без воображения — это квазиигра. И именно таковыми, по мнению ряда ученых, являются многие компьютерные игры [26]. Поэтому не случайно, как показывают некоторые исследования [36; 37], уровень развития воображения дошкольников, увлекающихся такими играми как аркады и квесты значительно ниже, чем у их сверстников, не играющих в компьютерные игры.

Иными словами, в отличие от ролевой игры и продуктивных видов деятельности (рисование, лепка, конструирование, аппликация) компьютерные игры не способствуют развитию воображения, а напротив сдерживают его: играющий в них ребенок не становится

игроком по-настоящему («хозяином игры», т. е. субъектом игровой деятельности), а является всего лишь пользователем игры, поскольку не сам ставит игровые задачи, не сам создает (моделирует) игровое пространство и игровые смыслы, а получает их в готовом виде, не сам создает ту или иную роль, а идентифицируется с предложенным «сверху» компьютерным персонажем; нет в этих играх и возможности для со-творчества с другими играющими. При изначально заданных алгоритмах ресурсы воображения, действительно, оказываются ограниченными, поскольку известно, что воображение включается в ситуациях неопределенности [38], и его активность усиливается при нехватке, а не при наличии или тем более избытке необходимой информации.⁴ Соответственно, «избалованное виртуальными картинками воображение не приучается достраивать и созидать свою реальность, за знаком видеть целый мир, уходить в отрыв и в свободный полет, быть относительно независимым от сенсорного опыта» [37, с. 65]. К тому же в квази(компьютерных)играх дети не получают опыта необратимости действий и непоправимости последствий, не говоря уже о содержательной стороне большинства компьютерных игр, через приобщение к которой, как подчеркивает М.В. Тендрякова, происходит не только усвоение сомнительных личностных качеств, но и возникает угроза самому чувству реальности, и даже более — «компьютерные игры рискуют превратиться в тренинг отстранения от реальной ответственности» [37, с. 64].

Некоторые авторы не столь категоричны и даже, напротив, заявляют о развивающем потенциале компьютерных игр для воображения и творческого мышления детей. Любопытно, что в большинстве своем этой позиции придерживаются зарубежные исследователи [39; 40 и др.].

По итогам проведенного исследования российские психологи Д.А. Бухаленкова и Е.А. Чичинава пришли к выводу о некорректности однозначных заявлений относительно положительной или отрицательной роли цифровых игр в плане развития воображения дошкольников. Многое зависит от типа самих игр. В частности, согласно результатам, которые получили сами авторы, более высокие показатели развития воображения характерны для детей, играющих в игры-симуляторы (цифровые игры, более всего похожие на ролевую игру) и логические игры, тогда как низкие показатели воображения продемонстрировали дети, играющие в стратегические игры и игры на быстроту реакции [41].

Кроме того, отдельные специалисты отмечают разницу между компьютерными играми (в основе которых лежит программное обеспечение) и так называемыми цифровыми играми (особой игровой деятельностью, предполагающей взаимодействие игроков между собой и с цифровыми устройствами), при этом последние из них относят к разряду традиционных («настоящих») игр, обладающих в том числе и ресурсами для развития воображения [42]. Не будет лишним добавить, что именно цифровые игры имеют самую непосредственную отношение к социальной ситуации развития современных детей, однако их развивающий потенциал и главное — своеобразие мнимой (воображаемой) ситуации еще предстоит изучить.

«Настоящие» игры, т. е. игры с воображением, в воображаемой реальности, которую создает или развивает сам ребенок. К их числу в дошкольном возрасте, согласно точке зрения Е.Е. Крацовой, относятся: элементарные режиссерские, образные, сюжетно-ролевые, игры с правилами и развитые режиссерские игры, которые последовательно сменяют друг друга [5]. И именно с такими играми, по мнению Е.Е. Кравцовой, существует тесная взаимосвязь воображения. Так, на границе раннего и младшего дошкольного возраста воображение служит предпосылкой для возникновения элементарной режиссерской игры, затем воображение становится результатом образной игры, позднее уже развернутое воображение находит свое

⁴ Пирожкова, М.Г. Психологические особенности структуры воображения: автореф. дис. ... канд. психол. наук. — М., 2001. — 23 с.

проявление в сюжетно-ролевой игре, а впоследствии воображение снова становится предпосылкой игр с правилами и развитой режиссерской игры [43]. При этом, как подчеркивает Е.Е. Кравцова [5], в разных видах игры имеются свои особенности воображаемой ситуации. В основе образной игры лежит воображаемая ситуация, заданная определенным образом, который можно воплотить через звуки, позу, движения и т. п., в основе сюжетно-ролевой игры — заданная двумя дополнительными по отношению друг другу ролями (продавец и покупатель, мама/папа и ребенок и т. п.), в основе игры с правилами — заданная самим правилом (что делать, до сколько считать и т. п.), в основе режиссерской — соединении всех выше перечисленных различных аспектов в рамках единого смыслового контекста.

Специфика воображения современных дошкольников

Если современные дети мало играют в такие игры, то логично ожидать, что и их воображение, соответственно, будет слабо развито.

Подтверждение этому мы находим в ряде исследований. Так, согласно данным, полученным О.В. Алмазовой, Д.А. Бухаленковой и Е.А. Чичиной, очень многие старшие дошкольники имеют низкий уровень воображения, тогда как высокий уровень демонстрируют только 4,6 % детей (N = 768) [44].

Во многом аналогичные результаты были получены и в ряде других современных исследований. В частности, Л.В. Мищенко и М.П. Сенькова установили, что низкий уровень развития воображения характерен для абсолютного большинства дошкольников (около 70 %) [14]. В свою очередь Е.К. Ягловской было констатируется, что к концу дошкольного возраста при создании образа только 5 % детей используют способ «включение» [45], тогда как в 1980–1990 годы, по данным О.М. Дьяченко, этот способ наблюдался у 25 % детей 6–7-летнего возраста [2].

В исследовании А.Н. Якшиной обнаружено, что уровень развития воображения и в младшем, и в среднем, и в старшем дошкольном возрасте преимущественно ниже возрастной нормы. Однако в то же время у детей, имеющих братьев и сестер, особенно у старших сиблингов воображение развито гораздо лучше, чем у их сверстников, не имеющих братьев и сестер. Тем самым подтверждается мысль о том, что одним из ключевых условий развития воображения является богатство и разнообразие опыта, и в том числе общения с другими людьми.⁵

К любопытному заключению приходит в своей работе П.И. Тарунтаев, утверждая, что если видеоигры способствуют развитию умственных способностей дошкольников, то использование цифровых устройств (причем по всем типам экранного времени — и пассивного (просмотр мультфильмов и другого видео контента), и активного — видеоигры, и общего) отрицательно сказывается на развитии их воображения [46]. При этом полученные им результаты согласуются с данными ряда зарубежных и отечественных исследований [47; 48 и др.].

Отметим также, что схожие результаты были получены и в нашем исследовании, где анализировались особенности развития воображения старших дошкольников — активных пользователей гаджетов. В частности, по итогам этого исследования было установлено, что у детей 6–7-летнего возраста, активно использующих гаджеты, в отличие от их сверстников, редко использующих гаджеты с режимом ограничения до 30 минут в день, отмечается более низкий уровень развития воображения, не соответствующий показателям возрастной нормы,

⁵ Якшина, А.Н. Разновозрастное взаимодействие как условие развития воображения у детей старшего дошкольного возраста: дис. ... канд. психол. наук. — М., 2024. — 175 с.

свидетельствующий о невысокой оригинальности, привязанности к контексту и малой вариантности в решении задачи. К примеру, 3 уровня развития воображения, предполагающего наличие надситуативной позиции (по Е.Е. Кравцовой), достигли всего 14,3 % детей — активных пользователей гаджетов и 47,3 % старших дошкольников, редко использующих гаджеты, т. е. налицо наличие ярко выраженных различий в пользу тех детей, чья активность в использовании цифровых устройств ограничивается взрослым и, следовательно, освобождается время на другие виды детской активности ($\varphi = 2,67$; $p \leq 0,01$) [49].

Заключение

Таким образом, подводя итоги, отметим, что условия жизнедеятельности очень многих современных дошкольников мало способствуют развитию их воображения, в том числе не позволяют в полной мере реализовывать для этого развития потенциал ведущего вида деятельности — игры. Все чаще игра как самостоятельная деятельность ребенка заменяется ее суррогатами — квазиигрой и другими видами активности, преимущественно цифрового характера, к сожалению, малопродуктивными с точки зрения развития воображения. К тому же, уже на протяжении нескольких десятилетий практика российского дошкольного образования не ориентирована ни на развитие игровой деятельности, ни на развитие основных психологических новообразований, особенно воображения [50; 51], что позволяет некоторым авторам настаивать на введении нового термина — «игровой дизонтогенез» [52] при котором редуцируются и функциональные возможности воображения детей. Не востребована игровая деятельность и воображение и в качестве образовательных запросов со стороны многих родителей детей дошкольного возраста [29]. Поэтому даже к концу дошкольного детства уровень развития воображения, как правило, остается низким и существенно отстает от тех возрастных показателей, которые фиксировались в конце XX столетия.

Полагаем, что в этой связи настало время для проведения более серьезных и крупномасштабных исследований воображения, в том числе комплексных, позволяющих дать исчерпывающую оценку реальным возможностям и ресурсам развития воображения в условиях цифровизации современного детства.

Кроме того, представляется необходимым раскрытие развивающего потенциала новых видов деятельности современных дошкольников в плане становления основных психологических новообразований дошкольного детства, в том числе и воображения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Выготский, Л.С. Воображение и его развитие в детском возрасте: Собрание сочинений в 6 томах. Том 2. Проблемы общей психологии / под ред. В.В. Давыдова. — М.: Педагогика, 1982. — С. 436–454.
2. Дьяченко, О.М. Развитие воображения дошкольника. — М.: Международный образовательный и психологический колледж: Психологический ин-т, 1996. — 197 с. — URL: <https://studfile.net/preview/4017034/> (дата обращения: 19.06.2024).
3. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: психологический очерк. — М.: Просвещение, 1991. — 93 с.
4. Кудрявцев, В.Т. Развитие воображения — тропинка в мир человеческой культуры // Психологическая наука и образование. — 2020. — Т. 25. — № 5. — С. 58–70. — <https://doi.org/10.17759/pse.2020250505>.
5. Кравцова, Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника. — М.: Просвещение, 1996. — 157 с.

6. Кудрявцев, В.Т. Игра и развитие воображения ребенка: взгляд с позиций культурно-исторической психологии // Современное дошкольное образование. — 2011. — № 1. — С. 32–43. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-i-razvitie-voobrazheniya-vzglyad-s-pozitsiy-kulturno-istoricheskoy-psihologii> (дата обращения: 19.06.2024).
7. Веракса, А.Н. Воображение дошкольника // Современное дошкольное образование. Теория и практика. — 2009. — № 6. — С. 58–63. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/voobrazhenie-doshkolnika> (дата обращения: 19.06.2024).
8. Овчинников, Г.С. Развитие дошкольников. — Свердловск: СГПИ, 1990. — 69 с.
9. Давыдов, В.В., Кудрявцев, В.Т. Развивающее образование: теоретические основания преемственности дошкольной и начальной школьной ступени // Вопросы психологии. — 1997. — № 1. — С. 3–18.
10. Кравцов, Г.Г., Кравцова, Е.Е. Игра как зона ближайшего развития детей дошкольного возраста // Психолого-педагогические исследования. — 2019. — Т. 11. — № 4. — С. 5–21. — doi: 10.17759/psyedu.2019110401.
11. Денисенкова, Н.С., Звягинцева, Т.А. Сопряженность развития воображения и социального статуса дошкольника в группе сверстников // Психологическая наука и образование. — 2013. — Т. 18. — № 1. — С. 77–85. — URL: https://psyjournals.ru/journals/pse/archive/2013_n1/58601 (дата обращения: 19.06.2024).
12. Кудрявцев, В.Т., Фаттахова, Д.И. Ребенок на пороге ученичества: воображение как условие развития общения старших дошкольников // Вестник РГГУ. Серия: Психология. Педагогика. Образование. — 2015. — № 2(145). — С. 87–98. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rebenok-na-poroge-uchenichestva-voobrazhenie-kak-uslovie-razvitiya-obscheniya-starshih-doshkolnikov> (дата обращения: 19.06.2024).
13. Волохова, Д.И. Анализ функции воображения в социальной ситуации развития детей старшего дошкольного возраста // Вестник РГГУ. Серия: Психология. Педагогика. Образование. — 2018. — № 2(12). — С. 137–152. — DOI: 10.28995/2073-6398-2018-2-137-152.
14. Мищенко, Л.В., Сенькова, М.П. Специфика интегральной индивидуальности мальчиков и девочек дошкольного возраста с разным уровнем развития воображения с позиций пола и гендера // Интеграция образования. — 2014. — № 2(75). — С. 1–10. — <https://doi.org/10.15507/Inted.075.018.201402.072>.
15. White, R., Carlson, S. What would Batman do? Self-distancing improves executive function in young children // Developmental Science. — 2016. — Vol. 19. — P. 419–426. — DOI: 10.1111/desc.12314 — URL: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/25997842/> (дата обращения: 19.06.2024)
16. Смирнова, Е.О., Гударева, О.В. Игра и произвольность у современных дошкольников // Вопросы психологии. — 2004. — № 1. — С. 10–22.
17. Веракса, А.Н., Алмазова, О.В., Бухаленкова, Д.А., Гаврилова, М.Н. Возможности использования игровых ролей для тренировки регуляторных функций у дошкольников // Культурно-историческая психология. — 2020. — Т. 16. — № 1. — С. 111–121. — DOI: <https://doi.org/10.17759/chp.2020160111>.
18. Федорова, Т.В. Взаимосвязь прогнозирования и воображения // Азимут научных исследований: педагогика и психология. — 2016. — Т. 5. — № 3(16). — С. 187–190. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vzaimosvyaz-prognozirovaniya-i-voobrazheniya> (дата обращения: 19.06.2024).

19. Самкова, И.А. Психологические условия развития познавательной активности в дошкольном возрасте // Психолого-педагогические исследования. — 2019. — Т. 11. — № 1. — С. 42–56. — <https://doi.org/10.17759/psyedu.2019110104>.
20. Кравцова, Е.Е., Кравцов, Г.Г., Ховрина, Г.Б. Между детством и отрочеством. — М.: Левъ, 2010. — 76 с. — URL: <https://660001027.есимп.пф/upload/6065/files/5d/3c/5d3c0f15800186def84512049573e0d1.pdf> (дата обращения: 19.06.2024).
21. Запорожец, А.В. Психология восприятия сказки ребенком дошкольником // Дошкольное воспитание. — 1948. — № 9. — С. 34–41.
22. Бобкова, И.К., Кулямзина, О.В., Евстигнеева, Е.В. Особенности развития творчества старших дошкольников на основе сочинения историй, сказок по методике Джанни Родари // Психологическая наука и образование. — 2011. — Т. 16. — № 5. — С. 38–43. — URL: https://psyjournals.ru/journals/pse/archive/2011_n5/48706 (дата обращения: 19.06.2024).
23. Киселева, О.И., Кривоногова, О.А. Организация образовательного процесса по развитию способности старших дошкольников к сочинению сказок в современном детском саду // Вестник ТГПУ. — 2016. — № 12. — С. 13–19. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-obrazovatel'nogo-protsessa-po-razvitiyu-sposobnosti-starshih-doshkolnikov-k-sochineniyu-skazok-v-sovremennom-detskom-sadu> (дата обращения: 19.06.2024).
24. Чичинина, Е.А., Бухаленкова, Д.А., Чурсина, А.В., Болдырева (Фоминых), А.А. Особенности использования цифровых устройств современными мальчиками и девочками 6–7 лет // Психолого-педагогические исследования. — 2023. — Т. 15. — № 3. — С. 38–51. — DOI: 10.17759/psyedu.2023150303.
25. Солдатова, Г.У., Рассказова, Е.И., Вишнева, А.Е., Теславская, О.И., Чигарькова, С.В. Рожденные цифровыми: семейный контекст и когнитивное развитие. — М.: Акрополь, 2022. — 356 с. — URL: https://mopsgmr.ru/wp-content/uploads/2023/01/digital_generation.pdf (дата обращения: 19.06.2024).
26. Смирнова, Е.О. Специфика современного дошкольного детства. // Национальный психологический журнал. — 2019. — № 2(34). — С. 25–32. — DOI: 10.11621/npj.2019.0205 — URL: <https://msupsyj.ru/articles/detail.php?article=8045> (дата обращения: 19.06.2024).
27. Смирнова, Е.О., Рябкова, И.А. Состояние игровой деятельности современных дошкольников // Вопросы психологии. — 2013. — № 2. — С. 15–23.
28. Чернявская, В.С., Ахмадуллина, О.В. Опыт исследования сюжетно-ролевой игры у дошкольников // Концепт. — 2016. — № 1. — С. 11–15. — URL: <http://e-koncept.ru/2016/16003.htm> (дата обращения: 12.06.2024).
29. Юдина, Е.Г. Детская игра как территория свободы // Национальный психологический журнал. — 2022. — № 3(47). — С. 13–25. — <https://doi.org/10.11621/npj.2022.0303> — URL: <https://npsyj.ru/articles/article/9587/> (дата обращения: 19.06.2024).
30. Смирнова, Е.О. Современная детская субкультура // Консультативная психология и психотерапия. — 2015. — Т. 23. — № 4. — С. 25–35. — DOI: 10.17759/cpr.2015230403.

31. Шинкарёва, Н.А., Шабаета, В.Н. Экспериментальное изучение организационно-педагогических условий и уровня развития творческого воображения детей старшего дошкольного возраста // Азимут научных исследований: педагогика и психология. — 2018. — № 4(25). — С. 245–249. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/eksperimentalnoe-izuchenie-organizatsionno-pedagogicheskikh-usloviy-i-urovnya-razvitiya-tvorcheskogo-voobrazheniya-detey-starshego> (дата обращения: 19.06.2024).
32. Van Oers, B., Pompert, B. Assisting Teachers in Curriculum Innovation: An International Comparative Study // New Ideas in Child and Educational Psychology. — 2021. — No. 1(1). — Pp. 43–76. — <https://doi.org/10.11621/nicep.2021.0103> — URL: <https://nicepj.ru/articles/article/1623/> (дата обращения: 19.06.2024).
33. Деева, Ю.И. О положительном влиянии компьютерных игр на психическое развитие детей дошкольного возраста // Вестник науки и творчества. — 2016. — № 2. — С. 14–16. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-polozhitelnom-vliyanii-kompyuternyh-igr-na-psihicheskoe-razvitie-detey-doshkolnogo-vozrasta> (дата обращения: 19.06.2024).
34. Aladé, F., Lauricella, A.R., Beaudoin-Ryan, L., Wartella, E. Measuring with Murray: Touchscreen technology and preschoolers' STEM learning // Computers in Human Behavior. — 2016. — Vol. 62. — Pp. 433–441. — DOI: 10.1016/j.chb.2016.03.080 — URL: https://cmhd.northwestern.edu/wp-content/uploads/2016/04/Alade-et-al-2016_Measuring-with-Murray_ComputersinHumanBehavior.pdf (дата обращения: 19.06.2024).
35. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. — 1966. — № 6. — С. 62–68. — URL: https://detsad90.perm.prosadiki.ru/media/2019/03/05/1273622113/Vy_gotskij_L.S. IG RA I EE ROL V PSIXICHESKOM RAZVITII REBENKA.pdf (дата обращения: 19.06.2024).
36. Клопотова, Е.Е., Романова, Ю.А. Компьютерные игры как фактор познавательного развития дошкольников // Вестник практической психологии образования. — 2020. — Т. 17. — № 1. — С. 32–40. — <https://doi.org/10.17759/bppe.2020170104>.
37. Тендрякова, М.В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства // Культурно-историческая психология. — 2008. — Т. 4. — № 2. — С. 60–68. — URL: https://psyjournals.ru/journals/chp/archive/2008_n2/Tendryakova (дата обращения: 19.06.2024).
38. Смирнов, С.Д. Прогностическая направленность образа мира как основа динамического контроля неопределенности // Психологический журнал. — 2016. — Т. 37. — № 5. — С. 5–13. — URL: <https://psy.su/feed/10238/> (дата обращения: 19.06.2024).
39. Blanco-Herrera, J.A., Gentile, D.A., Rokkum, J.N. Video games can increase creativity, but with caveats // Creativity Research Journal. — 2019. — Vol. 31. — No. 2. — Pp. 119–131. — <https://doi.org/10.1080/10400419.2019.1594524> — URL: https://www.researchgate.net/publication/333970324_Video_Games_can_Increase_Creativity_but_with_Caveats (дата обращения: 19.06.2024).

40. Xiong, Z., Liu, Q., Huang. X. The influence of digital educational games on preschool children's creative thinking // Computers & Education. — 2022. — Vol. 189. — <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104578> — URL: https://www.researchgate.net/publication/361733400_The_influence_of_digital_educational_games_on_preschool_Children's_creative_thinking (дата обращения: 19.06.2024).
41. Бухаленкова, Д.А., Чичина, Е.А. Особенности развития воображения у дошкольников, играющих в цифровые игры разных типов // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. — 2023. — Т. 20. — № 3. — С. 482–500. — <http://doi.org/10.22363/2313-1683-2023-20-3-482-500> — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-razvitiya-voobrazheniya-u-doshkolnikov-igrayuschih-v-tsifrovye-igry-raznyh-tipov> (дата обращения: 19.06.2024).
42. Рубцова, О.В., Саломатова, О.В. Детская игра в условиях цифровой трансформации: культурно-исторический контекст (Часть 2) // Культурно-историческая психология. — 2022. — Т. 18. — № 4. — С. 15–26. — DOI: 10.17759/chp.2022180402.
43. Кравцова, Е.Е. Психология игры. — М.: Левъ, 2017. — 184 с. — URL: https://dou24.ru/z14/images/dsad/20-21/doc/loc-akt/Инновационная_деятельность/Кравцова_Е.Е._Психология_игры_compressed.pdf (дата обращения: 19.06.2024).
44. Алмазова, О.В., Бухаленкова, Д.А., Чичина, Е.А. Особенности развития воображения у детей 5–6 лет // Теоретическая и экспериментальная психология. — 2023. — № 3(16). — С. 108–128. — <https://doi.org/10.11621/ТЕР-23-22> — URL: <https://tepsyj.ru/articles/article/2404/> (дата обращения: 19.06.2024).
45. Ягловская, Е.К. Развитие воображения дошкольников в различных видах деятельности // Педагогика способностей. К 70-летию О.М. Дьяченко: материалы Всероссийского научно-практического семинара. — М.: ФГБОУ ВО МГППУ, 2018. — С. 20–27.
46. Тарунтаев, П.И. Использование цифровых устройств старшими дошкольниками и уровень развития умственных способностей // Современное дошкольное образование. — 2023. — № 5(119). — С. 56–67. — DOI: 10.24412/2782-4519-2023-5119-56-67 — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-tsifrovyyh-ustroystv-starshimi-doshkolnikami-i-uroven-razvitiya-umstvennyh-sposobnostey> (дата обращения: 18.06.2024).
47. Клопотова, Е.Е. Влияние компьютерных игр на развитие воображения у старших дошкольников // Педагогика способностей. К 70-летию О.М. Дьяченко: материалы Всероссийского научно-практического семинара. — М.: МГППУ. 2018. — С. 27–37.
48. Anderson, D.R., Kirkorian, H.L. Media and cognitive development // Handbook of child psychology and developmental science: Cognitive processes: Vol. 2 / L.S. Liben, U. Muller, & R.H. Lerner (Eds.). — Hoboken, NJ: JohnWiley & Sons Inc, 2015. — Рр. 949–994. — URL: https://www.researchgate.net/publication/305465069_Media_and_Cognitive_Development (дата обращения: 19.06.2024).
49. Семенова, Л.Э., Семенова, В.Э. Особенности развития воображения старших дошкольников в условиях цифровой социализации // Социокультурные, психологические и педагогические координаты развития личности: Материалы Международной научно-практической конференции / под общ. ред. Е.Е. Блиновой. — Владимир: Транзит-ИКС, 2023. — С. 137–141. — URL: <https://elibrary.ru/osibpj> (дата обращения: 15.06.2024).

50. Котляр, И.А., Смирнова, Е.О. Игра в детских садах Германии и России // Современная зарубежная психология. — 2016. — Т. 5. — № 1. — С. 39–45. — doi: 10.17759/jmfp.2016050105.
51. Смирнова, Е.О. Игра в современном дошкольном образовании [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование psyedu.ru. — 2013. — Т. 5. — № 3. — URL: https://psyjournals.ru/journals/psyedu/archive/2013_n3/62459 (дата обращения: 20.06.2024).
52. Белобрыкина, О.А. Ребенок вне игры: трансформации игровой деятельности в современном детстве // Современное дошкольное образование. — 2021. — № 3(105). — С. 24–32. — DOI: 10.24412/1997-9657-2021-3105-24-32 — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rebenok-vne-igry-transformatsii-igrovoy-deyatelnosti-v-sovremennom-detstve> (дата обращения: 20.06.2024).

Semenova Lidiya Eduardovna

National Research Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod, Nizhny Novgorod, Russia
«Privolzhsky Research Medical University» of the Ministry of Health of the Russian Federation, Nizhny Novgorod, Russia
E-mail: verunechka08@list.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5077-394X>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=432745

WoS: <https://www.webofscience.com/wos/author/rid/O-6416-2017>

Koroleva Oksana Olegovna

National Research Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod, Nizhny Novgorod, Russia
E-mail: korolevaoo@yandex.ru

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1254881

Imagination of modern preschoolers: new trends and actual problems

Abstract. The article addresses the relevance of the problem of developing imagination in preschool children in the context of a digital society, considering the child's active engagement in the virtual world and their parallel life in online and offline spaces. Based on the analysis of scientific literature, the authors present a characteristic of imagination as the central formation of the stability period of preschool age, its role in the development and daily life of contemporary preschoolers. The article highlights the main functions of imagination and presents some approaches from classical child psychology and a number of modern researchers on the issue of imagination development at the early ontogenesis stage.

The article reveals the close connection between imagination and play, as the leading type of activity for a preschool child, and the influence of new types of activities of contemporary children — watching video content and various digital games — on the process of imagination formation. It is stated that most modern preschoolers have a low level of development in role-playing games and, consequently, a generally low level of imagination development. The issue of decreased interest from parents and preschool educators in children's play activities is raised, leading to a lag in the development of imagination in contemporary children compared to their peers at the end of the 20th century.

Thus, the authors highlight the importance of developing imagination in children starting from the end of early childhood, and also emphasize the necessity of creating age-appropriate conditions for the development of imagination in modern preschoolers.

Keywords: imagination; preschoolers; functions of imagination; types of child activity; game; quasi-game