

Консультация

Возрастно-психологические особенности развития одаренности ребенка-дошкольника

В большинстве концепций одаренности (Дж. Рензулли, А.М. Матюшкин, Д.Б. Богоявленская, Н.С. Лейтес и др.) выделяется несколько ее основных структурных компонентов: когнитивный, личностный (мотивационный), творческий:

1. общие и (или) специальные (познавательные, хореографические и др.) способности выше среднего уровня;
2. доминирующая познавательная мотивация;
3. креативность (способность преобразовывать знания с участием воображения и фантазии, порождать оригинальные идеи, используя нестандартные способы деятельности).

Для одаренных детей на ранних этапах развития (до 2-3 лет) характерна высокая сензитивность (чувствительность) к новизне ситуации, проявляющаяся в более ярко выраженной и стойкой реакции на новый предмет, звук, изображение и т.д. Иногда можно обнаружить, что у таких детей познавательная потребность – потребность в новых впечатлениях – оказывается сильнее физиологических потребностей во сне, пище и пр. Особенность познавательной потребности состоит и в том, что она ненасытаема, это обуславливает постоянное проявление широкой любознательности ко всему новому для ребенка.

Постепенно к 3-5 годам элементарная, первичная исследовательская активность преобразуется в более высокие ее формы и проявляется уже в самостоятельной постановке вопросов и проблем по отношению к новому, неизвестному. У одаренных детей трудно выделить «возраст вопросов» (период, когда дети начинают задавать очень много вопросов, для обычных детей длится от 2,5 до 3,5 лет), потому что их вопросы появляются почти с самого начала активного говорения, и их количество так резко не уменьшается, как у их сверстников в 3-4 года. Можно сказать, что одаренные дети всегда задают больше вопросов, чем ровесники. Вопросы одаренных детей более глубоки по содержанию, шире по тематике. У одаренных значительно раньше происходит превращение детских вопросов из необходимого средства речевого общения, познания мира в необходимое звено самостоятельного мышления. Такие дети более настойчивы в поиске ответов, при этом требуют от взрослых полных и глубоких по содержанию объяснений. Не всегда получая их, пытливые дети уже к 5 годам пытаются найти ответы самостоятельно: находя и читая соответствующую литературу, наблюдая, пробуя экспериментировать [3].

Если до этого ребенок, обнаруживая неясное, неизвестное, замечая противоречие, формулировал вопрос к другим: родителям, воспитателям, старшим детям, то с 5-6 лет возросший уровень познавательной – исследовательской активности позволяет ставить интересующие ребенка проблемы, вопросы и осуществлять самостоятельный поиск решений.

Многолетние исследования Н.С. Лейтеса [5] выявили, что *наиболее рано признаки одаренности проявляются в музыке и художественном творчестве*. До 2-3 лет познавательная активность выражается в форме восприятия музыки. Примерно в 3-4 года резко возрастает стремление к самостоятельным действиям по «извлечению» звуков. Первоначально ребенок имитирует манеру пения, игры на музыкальных инструментах. Подражание является ступенькой к первым попыткам (в 5-6 лет) придумать что-то свое.

Похожая картина наблюдается при раскрытии художественной одаренности. Высокая избирательность в отношении зрительных образов и представлений проявляется в раннем детстве в острой наблюдательности, сильной впечатлительности, способности все вокруг видеть в красках, цветовых контрастах, замечать необычное, красивое и запоминать.

Кроме музыкально-художественных рано проявляют себя способности к математике и шахматам. Некоторые одаренные дети уже в 3-4 года увлеченно играют с числами, сначала с радостью отыскивая их на вывесках домов, на страницах книг и журналов, на ценниках в магазинах, потом пробуя составлять разные, новые комбинации.

Для других одаренных детей не составляет большого труда счёт «в уме» сложных шахматных композиций. Научившись в 4-5 лет играть в шахматы, они потом большую часть времени проводят за шахматной доской, довольно быстро добиваясь поразительных результатов: начинают обыгрывать взрослых, устраивают сеансы одновременной игры с ровесниками или старшими детьми.

Традиционно психологическая наука рассматривала способности как условия успешного овладения деятельностью. Отсюда следует непосредственная связь деятельности и способностей, среди которых принято выделять общие и специальные: общие нужны для осуществления нескольких видов деятельности (например, ориентировка в пространстве), а специальные соотносятся с каким-то одним (музыкальный слух). Разница между ними относительна — и те и другие формируются в процессе той деятельности, для которой необходимы. К тому же общие способности существуют и проявляются не в чистом виде, а в тех же конкретных видах деятельности. Дошкольное детство является сензитивным периодом развития как общих, так и специальных способностей [8].

В работах Л. А. Венгера и его сотрудников были исследованы основные закономерности развития умственных способностей дошкольника: сенсорных, познавательных и творческих [цит. по: 8].

К сенсорным обычно относят способности, проявляющиеся в области восприятия предметов и их свойств. Как известно, восприятие — первая ступень познания мира, на основе его образов строятся память, мышление, воображение. Для любой детской деятельности — игры, рисования, конструирования — необходим учет внешних качеств предметов. Например, играя с куклой, девочка кормит ее «ложкой» — палочкой, так как она похожа на настоящую ложку (длинная и узкая). Сенсорные способности составляют как бы фундамент умственного развития ребенка. Поэтому они начинают интенсивно развиваться уже в 3—4 года. В основе этого процесса лежит освоение детьми сенсорных эталонов, т. е. общепринятых образцов внешних свойств воспринимаемых предметов. Мы

видим, слышим, осязаем мир не непосредственно, а с помощью своеобразных «очков». Простое высказывание «Апельсин — оранжевый и круглый» содержит два эталона — цвета и формы. Привыкнув к ним, люди не задумываются, что тот же апельсин можно описать и по-другому, в частности, как предмет цвета хурмы, похожий на луну. Таким образом, носителями сенсорных эталонов являются не объекты нашего восприятия сами по себе, а культура. Именно она определяет особенности деятельности каждого человека, а значит, и способностей, необходимых для ее осуществления. Например, если обычный житель Москвы или Парижа различает около пяти оттенков красного цвета (алый, розовый, малиновый, брусничный, бордовый), то узбекская ткачиха — более двадцати (цвет граната, цвет спелого винограда и т. д.), что связано с требованиями, которые выдвигает ее профессиональная деятельность. В данном случае высокий уровень развития сенсорных способностей (владение двадцатью с лишним эталонами восприятия красного цвета) зависит от того, в какой культуре вырос человек. Это естественно, ведь сенсорная культура — часть большой человеческой культуры.

В европейской культуре в качестве сенсорных эталонов выступают для цвета семь цветов спектра и их оттенки по светлоте и насыщенности, для формы — геометрические фигуры, для величины — метрическая система мер. Ребенок в течение длительного времени учится использовать их как средства восприятия, и этот процесс имеет свои этапы [цит. по: 8].

На первом малыш начинает называть треугольные предметы «крышами», про круглые говорит, что они похожи на мячик, т. е. появляются так называемые предметные предэталон. Иными словами, при восприятии одного предмета другой используется как образец. Обычно это происходит на третьем году жизни, когда бурно развивается предметно - манипулятивная деятельность детей. Совершая по отношению к своим игрушкам различные действия, они вынуждены учитывать их внешние свойства, например то, что мячик нельзя класть на «крышу» — он упадет.

На втором этапе (в 3-4 года) происходит переход от использования предэталон к применению собственно эталонов — средствами восприятия выступают уже не конкретные предметы, а некие образцы их свойств, причем каждое имеет вполне определенное название. В частности, дети овладевают основными цветами спектра: красным, оранжевым, желтым, зеленым, голубым, синим, фиолетовым как в обычной жизни, так и в процессе специально организованных дидактических игр. Например, ребятам предлагают «спрятать» мышек от кошек, подбирая к разноцветным мышьиным домикам дверки точно такого же цвета, что и домик, - тогда мышку не будет видно. В этом случае цвет домика является эталоном восприятия цвета дверки (к красному домику подбирается точно такая же красная дверка и т.д.).

Как известно, сенсорными эталонами формы служат основные геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник и овал. Знакомство с ними происходит также в игровой форме. Например, к детям приходят «гости», фигурки-человечки, которых зовут Круг, Квадрат, Овал и т. д. Эти фигурки используются в качестве эталонов, при восприятии ребенком формы различных

предметов — салфеточек, платочков, которые дети дарят фигуркам (у Круга все вещи круглые, у Овала — овальные и т.д.).

Знакомя дошкольников с эталонами цвета и формы, взрослый с самого начала правильно их называет, но не добивается того же от детей. Важно, чтобы ребенок, выполняя какое-либо действие с предметом, учитывал его внешние свойства. Слово приходит потом, естественным путем, и выполняет обобщающую и закрепляющую функции. «Мне нужен красный шарик», — говорит малыш, точно представляя, какая реальность стоит за этим понятием.

Особое место занимают эталоны величины, так как они носят условный характер. Любой объект сам по себе не может быть большим или маленьким, он приобретает это качество при сравнении с другими. Общепринятым эталоном величины выступает метрическая система мер, однако в области восприятия она обычно не используется. Мы говорим, что арбуз — большой, а яблоко — маленькое, сопоставляя их между собой. В этом случае представления об отношениях по величине между предметами, обозначаемые словами, указывающими на место предмета в ряду других («большой», «маленький», «средний», «самый большой», «самый маленький»), являются средствами, позволяющими оценить размер предмета. Такие отношения могут быть зафиксированы только в словесной форме.

На третьем этапе овладения сенсорными эталонами (четвертый—пятый год жизни) дети начинают их систематизировать. Взрослый помогает ребенку выстроить последовательность цветов спектра, узнать их оттенки. На уровне восприятия (т. е. без математического анализа) происходит знакомство с вариантами геометрических форм — прямоугольными, тупоугольными, остроугольными треугольниками, прямоугольниками, различающимися по соотношению сторон, — «короткими» и «длинными». От глобальной оценки величины предмета (большой — маленький) дети переходят к выделению ее параметров: высоты, ширины и длины, учатся строить сериационный ряд. Соответственно усложняются дидактические игры, например, ребятам предлагают завязать банты игрушечным медведям, используя две ленты разной длины. Естественно, что из длинной бант получается легче, чем из короткой, — короткая лента едва сходится на шее мишки. Дети анализируют условие, препятствующее достижению цели: лента коротка, надо подлиннее (к выводу они приходят, прикладывая ленты друг к другу). Таким образом, игровая ситуация помогла детям вычленить нужный параметр величины — длину (на уровне восприятия).

Процесс развития сенсорных способностей включает усвоение не только эталонов, но и действий по их использованию. Такие действия называются перцептивными. Они относятся к группе ориентировочных действий и поэтому всегда направлены на обследование объекта. Как известно, в деятельности можно выделить как ориентировочные, так и исполнительные компоненты. Когда перед ребенком стоит задача протаснуть какой-нибудь предмет через отверстие, он сперва разглядывает и то и другое, соотносит между собой их форму и размеры, т. е. ориентируется в задании, и лишь потом переходит к его практическому выполнению. Такие исследовательские действия и являются перцептивными. Если

малыш начинает решать задачу при помощи силы, без учета ее условий, то обследования предмета, ориентировки в нем не происходит — значит, нет и ориентировочных, в том числе перцептивных, действий.

Существует три вида действий по использованию сенсорных эталонов. Самые простые — действия идентификации, т. е. установления тождества какого-либо качества воспринимаемого объекта эталону. Дети сравнивают различные предметы между собой, выясняя, одинаковы ли они (по какому-либо критерию). В частности, описанная выше дидактическая игра «Спрячь мышку» помогает ребенку научиться определять, прикладывая дверцу к домику, одного ли они цвета.

Действия по соотнесению предмета с эталоном представляют собой второй, более сложный вид перцептивных действий. Они необходимы, если какое-нибудь свойство воспринимаемого объекта не точно такое же, как у эталона, но похоже на него и может быть отнесено к той же категории. Например, в игре «Магазин» «покупатели» предъявляют «чек» — ту или иную геометрическую фигуру — «продавцу», который должен найти игрушку данной формы. Игрушки похожи на «чеки» по форме, но не тождественны им. Выбирая нужную, дети сравнивают каждый предмет с «чеком» — эталоном, определяя, может ли он быть отнесен к данной категории (круглых объектов, квадратных и т. д.). Необходимо отметить, что простым наложением предмета на эталон задача не решается, поэтому действия по соотнесению предмета с эталоном более сложны по сравнению с действиями идентификации.

Однако самыми трудными для дошкольника выступают действия перцептивного моделирования. Они нужны для анализа неоднородных свойств вещей и представляют собой воссоздание воспринимаемого качества из материала эталона. В частности, дети выполняют это действие, выкладывая картинки, состоящие из элементов различной формы (елочка, домик, колясочка, человечек).

Нужно отметить, что все описанные выше действия сначала совершаются во внешнем плане. Малыши прикладывают предметы друг к другу, накладывают их друг на друга, обводят пальчиком. В дальнейшем эти действия переходят во внутренний план, совершаются «в уме». Так, например, ребенок играет в геометрическое лото, определяя форму предметов на глаз.

Кроме сенсорных в структуру нормального умственного развития дошкольника входят также и познавательные способности. Они необходимы для решения различных задач. Иными словами, сенсорные способности связаны с таким психическим процессом, как восприятие, познавательные — с мышлением. Как известно, мышление всегда предполагает решение какой-либо задачи. А что это означает? Прежде всего необходимость соотнести цель задачи с ее условиями. Если перед ребенком стоит цель: создать определенную постройку, используя данный строительный материал, имеет место задача проанализировать, какие детали взять, как их расположить. Если же малыш просто играет в кубики, говорить о решении познавательных задач нет оснований.

Как показали психологические исследования, основным средством решения задач у дошкольников является наглядная пространственная модель. Это схемы, чертежи, планы. Модель всегда передает строение предмета, его структуру,

позволяет выделить самые существенные для решения задачи стороны действительности, установить между ними отношения.

В основе развития познавательных способностей детей дошкольного возраста лежат действия наглядного моделирования. Различают три типа таких действий. К первому типу относятся действия замещения, делящие мир на замещаемое и заместителей. В простом варианте они доступны уже трехлетним детям (а иногда даже двухлетним). Например, ребенок использует в игре вместо градусника палочку. Однако в дальнейшем в качестве заместителей все больше выступают не реальные предметы, а условные обозначения: кружки, квадраты, полоски различных цветов и размеров. В младшем возрасте (3—4 года) замещение в основном осуществляется по внешним признакам, заместители соответствуют либо цвету замещаемого (вместо лисы — оранжевый кружок, вместо волка — серый), либо размеру (в сказке «Три медведя» Михаил Потапович замещается самым большим кружком, Настасья Филипповна — кружком поменьше, а Мишутка — самым маленьким). Позднее (в 5—6 лет) заместители становятся все более условными, символическими (черный цвет может обозначать отрицательный персонаж, белый — положительный).

В структуру наглядного моделирования входит также второй тип действий — использование самих моделей. В этом случае модель дает взрослый в готовом виде, а задача ребенка — с ее помощью решить познавательную задачу. Для этого необходимо за каждым элементом модели видеть ту действительность, которую он замещает, уметь сопоставить отношения между заместителями с отношениями между реальными предметами. Так, например, на занятиях по ориентировке в пространстве перед детьми стоит задача найти игрушку, спрятанную в определенном месте. Чтобы ее решить, ребята используют план помещения, начерченный педагогом. На этом плане место, где спрятана игрушка, обозначено кружком. План становится средством решения пространственной задачи только в том случае, когда дети могут соотнести его с реальной комнатой, т. е. выяснить, какие именно предметы соответствуют заместителям (например, квадратики — стульчикам) и как они расположены в пространстве (на плане стол у окна, и в реальной комнате тоже, значит, это тот самый стол).

С возрастом действие применения готовых моделей совершенствуется — дети переходят к использованию моделей, отображающих все более сложные содержания. При этом соотнесение модели с моделируемой действительностью уточняется, выделяются детали.

Третьим, самым сложным действием наглядного моделирования является построение модели. В этом случае построение модели (выбор заместителей, установление соотношений между ними, соответствующих отношениям между замещаемыми объектами) осуществляется самим ребенком. Вначале она строится по наличной ситуации, например, на занятиях по конструированию на основе анализа уже готовой постройки. В дальнейшем становится возможным построение модели по собственному замыслу — малыш сам решает, каким будет его замок, и заранее выполняет его чертеж. При этом конструкция должна удовлетворять определенным требованиям, задаваемым задачей, например, быть жилищем Снежной королевы.

Все действия наглядного моделирования на первых этапах своего развития осуществляются во внешнем плане - дети расставляют мебель в игрушечной комнате (т. е. заместители на фланелеграфе), строят модель сказки, движением замещая действие персонажа. Позднее даже сложные задачи, в частности логические, решаются в основном в уме.

С возрастом изменяются не только выполняемые детьми действия, но и сам тип моделей. Изначально они носят иконический характер, т. е. отражают внешние особенности моделируемых объектов, похожи на них. Типичный пример иконической модели — план помещения. В дальнейшем дети переходят к условно-символическому изображению отношений между объектами. Так «классификационное древо» позволяет наглядно представить родо – видовую иерархию понятий. Этот тип модели имеет ряд структурных особенностей: родовое понятие изображается верхней точкой, видовые - точками, расположенными ниже. Связи между понятиями отображаются линиями, соединяющими точки, обозначающие родовые и видовые понятия.

Кроме сенсорных и познавательных на протяжении дошкольного детства интенсивно развиваются творческие способности. Они непосредственно связаны с таким психическим процессом, как воображение. Необходимо отличать воображение, подразумевающее направленность на решение определенной задачи (придумать сказку, создать художественную композицию), от свободных высказываний детей по типу «говорю, что в голову придет». К тому же воображение всегда имеет какой-нибудь продукт, например, рисунок или сочиненную историю, причем у ребенка с высоким уровнем воображения произведения обычно оригинальные, непохожие на продукты творчества других детей.

Воображение можно рассматривать как процесс, в определенном смысле противоположный мышлению: если мышление сжимает действительность, выделяя в ней только существенное и отбрасывая второстепенное, то воображение, наоборот, расширяет, так как ставит перед человеком задачу: отталкиваясь от какого-нибудь элемента реальности, создать новый образ. Поэтому первое действие, которое осваивает маленький ребенок при выполнении творческих заданий, называется опредмечиванием и по своему психологическому смыслу обратно замещению: заместитель превращается в предмет. Так, малыш «видит» в красном кружке помидор, мяч, цветок (игра «На что похоже?», в которой детям предлагают кружки различных цветов и просят придумать, на что они похожи). Однако помимо операциональной стороны, связанной с процессом перекомбинирования образов, воображение имеет и другую, эмоциональную. Ведь любое творчество означает попытку человека выразить себя, свое отношение к миру. Поэтому развитие творческих способностей включает освоение детьми действия не только опредмечивания, но и символизации. Это действие появляется уже

в
3—4 года. Например, на занятиях живописью дети используют цвет для передачи эмоционального отношения к различным объектам реальности, оттенков настроения.

Позднее (обычно на пятом году жизни) дошкольники овладевают действием детализации, что существенно обогащает продукты их творчества. Ребята дорисовывают схематические изображения, наполняя их конкретным содержанием, создают живописные полотна с подробной прорисовкой второстепенных элементов изображаемых объектов. Иными словами, в качестве продукта воображения выступает не схематизированный образ как у малышей, а наполненный деталями.

В старшем возрасте происходит дальнейшее совершенствование образно-символических средств: теперь они позволяют детям создавать целостные произведения со сложной структурой, включающей несколько предметов, взаимодействующих друг с другом (волшебные сказки, в которых действуют положительные и отрицательные персонажи, живописные композиции).

Хотелось бы подчеркнуть, что развитие творческих способностей (так же как сенсорных и интеллектуальных) идет по двум линиям: с одной стороны, усложняются действия по использованию средств решения соответствующих задач, с другой стороны, изменяются сами эти средства: если в младшем возрасте дети используют в основном образно-символические, то позднее к ним присоединяются речевые. Например, придумывая сказку про зайчика, ребенок, вольно или невольно, опирается на связи этого слова с другими: лисичка, волк, прыгает, морковка, капуста. Чем богаче такие связи, тем выше уровень развития творческих способностей ребенка, интереснее сочиненные им истории — в них действуют оригинальные персонажи, которые совершают необычные действия.

Таким образом, процесс развития познавательных способностей дошкольника (сенсорных, интеллектуальных, творческих) имеет определенную логику. Знакомство с ней позволяет за каждым действием малыша видеть определенный этап его развития. Такой подход дает возможность педагогу проводить занятия не формально, а подходить к образовательной работе осознанно, творчески, внося в нее новые, придуманные им самим элементы.