

рировании крестьянских хозяйств, облегчению их доступа на рынок;

- программы МНО позволяют решить острые социальные проблемы сельских жителей – снабжение питьевой водой, медицинское обслуживание, профилактика инфекционных болезней, в частности СПИДа;
- деятельность МНО в странах СНГ тормозит неразвитость гражданского общества, недостаточное число общественных организаций, а также непонимание их возможностей и негативное отношение со стороны чиновников и государственных органов.

### Источники и литература

1. Sins of the Secular Missionaries // The Economist.- 2000.- Jan 29.-P.25
2. Перегудов С. Неoliberalная глобализация: есть ли альтернатива? // Мировая экономика и международные отношения.- 2002.-№4.-С.22-28.
3. Лубський В.І. Неурядові релігійно- політичні організації та міжнародна безпека.-К., 2004
4. [www.oxfam.org](http://www.oxfam.org)
5. [www.oxfam.org.uk](http://www.oxfam.org.uk)
6. [www.oxfam.org.uk](http://www.oxfam.org.uk)
7. [www.oxfam.org.uk](http://www.oxfam.org.uk)
8. Tsvetkova A. Public participation in Drinking-Water Act in Ukraine // Novib Network.-2002.-№2.
9. [www.mama-86.org.ua](http://www.mama-86.org.ua)
10. [www.afew.org](http://www.afew.org)

**Халилова Ф.С.**

### **ЭФФЕКТИВНОСТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В УМСТВЕННОМ РАЗВИТИИ РЕБЕНКА СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

В условиях информатизации образования открываются новые возможности для развития методов и организационных форм обучения и воспитания детей. Одним из шагов в их реализации является разработка способов внедрения компьютера в систему дошкольного образования как средства обогащения детской деятельности и самого педагогического процесса. Идея воспитания готовности подрастающего поколения к использованию персональных компьютеров, компьютерных программ, компьютерных информационных технологий, не вызывает сомнения поскольку она актуальна для современного общества, и, в частности для перспектив развития промышленности, гуманитарной, экономической, экологической и других сфер жизнедеятельности Крыма.

Вместе с тем применение компьютеров в дошкольном воспитании сегодня требует серьезного научно-обоснования и экспериментального исследования при постоянном контроле со стороны медиков и психологов. Иными словами, с одной стороны существует практическая необходимость проведения исследований, направленных на изучение условий и средств применения компьютера, эффективности, содержания, форм и методов работы с компьютером, с другой стороны необходимо изучить их влияния на развитие умственного потенциала ребенка дошкольного возраста.

Современные исследования в области дошкольной педагогики Моторина К.Н., Первина С.П., Холодной М.А., Шапкина С.А. и др. свидетельствуют о возможности овладения компьютером детьми в возрасте 5-6 лет. Как известно, этот период совпадает с моментом интенсивного развития мышления ребенка, подготавливающего переход от наглядно-образного к абстрактно-логическому мышлению. На этом этапе компьютер выступает особым интеллектуальным средством для решения задач разнообразных видов деятельности. Мышление, в соответствии с выдвинутой А.В. Запорожцем концепцией амплификации (обогащения), является интеллектуальной базой развития деятельности, а сам процесс овладения обобщенными способами решения задач деятельности ведет к ее осуществлению на все более высоком уровне. И чем выше интеллектуальный уровень осуществления деятельности, тем полнее в ней происходит обогащение всех сторон личности.

Целью данной статьи является представление результатов экспериментального исследования эффективности компьютерных игр в умственном развитии детей дошкольного возраста. Известно что процесс психического развития ребенка, развитие мышления – непрерывный процесс, происходящий в его деятельности. Для полноценного использования компьютера как средства деятельности от ребенка требуется умение оперировать символами (знаками), обобщенными образами, т.е. ему необходимо достаточно развитое мышление, творческое воображение, определенный уровень произвольности действий. Все это формируется в многообразной предметно-практической и игровой деятельности. При этом особое значение для формирования потребности в целенаправленном использовании компьютера принадлежит ведущей деятельности ребенка-дошкольника – игре.[2]

Как известно, игра является одной из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры. Исследования Новоселовой С.Л. [3, с 56–62] свидетельствуют, что ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный до определенного времени объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства. Изображение, возникающее на дисплее, может быть надлено ребенком игровым значением в ситуации, когда он сам строит сюжет игры, оперируя образными и функциональными возможностями компьютерной программы. Способность детей замещать в игре реальный предмет игровым с переносом на него реального

значения, реальное действие – игровым, замещающим его действием, лежит в основе способности осмысленно оперировать символами на экране компьютера. Из этого следует вывод, что компьютерные игры должны быть неразрывно связаны с обычными играми [1]. Одна из важнейших линий умственного развития ребенка-дошкольника состоит в последовательном переходе от более элементарных форм мышления к более сложным.

Различные формы детского творческого экспериментирования способствуют развитию любознательности детей, пытливости их ума, формируют интеллектуальные способности. Развитие наглядно-действенной манипулятивной формы мышления создает основу для перехода к наглядно-образному мышлению, которое, в свою очередь, является необходимой ступенью в развитии логического (понятийного) мышления. Такие переходы характеризуют весь период дошкольного детства, которые необходимо учитывать при построении компьютерных программ и игр.

Специфика наглядно-действенного мышления заключается в тесной взаимосвязи мыслительных и практических действий. Характерный способ осуществления наглядно-действенного мышления в компьютерных играх – способ, который обычно обозначается как путь проб и ошибок. Этот путь на протяжении дошкольного детства претерпевает ряд существенных изменений: хаотические пробы и ошибки сменяются системой упорядоченных пробных действий. Значительно усложняется анализ результатов каждой пробы и оценка с точки зрения условия задачи. Такой анализ качественных особенностей пробных и ошибочных действий, перестройка последующих действий в соответствии с результатами этого анализа требуют развертывания определенных мыслительных операций, которые выступают как одна из важных сторон мыслительной деятельности детей.

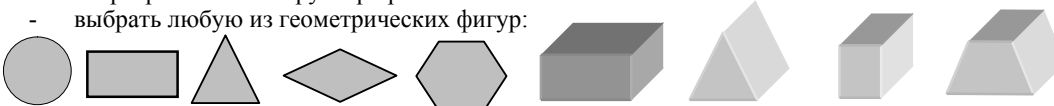
Важным условием возникновения наглядно-образного мышления является формирование у детей умения различать план реальных объектов и план моделей, отражающих эти объекты. Опыт и научные данные свидетельствуют о больших возможностях в этом отношении компьютеров. В процессе действий с изображенными на экране предметами и явлениями у детей формируются гибкие, подвижные представления и образы, которые служат основой для перехода от наглядно-действенного к наглядно-образному мышлению. Таким образом, внедрение компьютера в практику работы дошкольных учреждений различного типа, бесспорно имеет большой развивающий и обучающий эффект.

Нами была разработана и предложена оригинальная система компьютерных программ «Конструктор» для развития пространственного мышления на занятиях по конструированию у старших дошкольников. В основе этих программ лежит метод поэтапного формирования пространственных представлений. В решениях о выборе способах развития детского мышления с помощью компьютера мы придерживались точек зрения Ю.М. Горвица, И.Ю. Пашилите. Которые считают, что «... способы введения компьютерных игр, последовательность чередования этапов должны определяться в зависимости от содержания образовательных целей и задач, уровня общего развития ребенка, их предшествующего опыта и навыка работы на ПК, уровня познавательных способностей...» [4]. Компьютер позволяет менять направление, скорость движения объектов, которые на дисплее могут быть представлены в двухмерном или трехмерном изображении, т. е. как плоскостные, так и объемные. Оперирование образами в пространстве при практическом конструировании на дисплее оказывает положительное влияние на формирование динамических пространственных представлений у детей только при следующих условиях:

- реализации взаимосвязи предметного конструирования из деталей строительного материала (детали геометрических фигур) с компьютерным конструированием, которая обеспечивается их чередованием, а также включением предметного конструирования в процесс выполнения заданий при помощи компьютера;
- обеспечение поэтапного формирования пространственных представлений, при котором исходным является обучение умению выделять конфигурацию плоскостных объектов и представлять траекторию их вращения, что связано с наглядностью ситуации, в которой действуют дети;
- организация содержательного общения детей во время конструирования (и практического, и компьютерного), способствующего осознанию ими способов деятельности и общего положительно-эмоционального настроения детей.

Система предлагаемой нами поэтапной работы с детьми заключается в следующем. Первоначально проводится дидактическая игра (как подготовительная работа) и по аналогии предлагается компьютерная игра с разными уровнями и типами трудности. Все задания связаны между собой и даются в порядке постепенного усложнения. С начала дети действуют путем практических проб. При желании им предлагается вариант образца. Дети используют умение соотносить части разной конфигурации с целью их объединения в опосредованной деятельности при решении компьютерных задач. Такое постепенное введение в задачу позволяет большинству детей сразу же понять общий принцип ее решения.

В программе «Конструктор» ребенок имеет возможность:

- выбрать любую из геометрических фигур:
- 
- передвигать фигуры в разных направлениях (по вертикали, горизонтали, по диагонали);
  - выбрать геометрические фигуры по цвету, размеру, величине;
  - отменить или удалить выбранную фигуру;
  - помещать одну фигуру по верх другой.

Все это позволяет детям создать на дисплее разнообразные плоскостные и объемные конструкции. Успешность выполнения этих заданий во многом зависит от тщательности анализа образцов самих конструкций и их проекций. Обучение детей, по вышеописанной системе, предполагает формирование гибких динамических пространственных представлений и оказывает положительное влияние на общее

**ЭФФЕКТИВНОСТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В УМСТВЕННОМ РАЗВИТИИ РЕБЕНКА СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

умственное развитие детей.

Проведенное нами экспериментальное исследование включала в себя три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный этапы. В эксперименте принимало участие 30 детей в возрасте 5-6 лет. Для этого были организованы три группы (контрольная и две экспериментальные), в которых проводились диагностические замеры наличного в данный момент уровня у них пространственного мышления (Игра-головоломка «Сложи квадрат», компьютерная игра «Сложи картинку»). Получив данные об уровне развития пространственного мышления при выполнении предметного задания, мы решили изучить у этих же детей особенности пространственного мышления протестировав их на компьютере, кроме контрольной группы (см табл.1). Формирующий этап включал в себя цикл развивающих компьютерно-игровых занятий «Конструктор», представленных в виде программы. На протяжении этого этапа проводились включенные наблюдения за поведением детей в плане их продвижения по пути развития пространственного мышления. На контрольном этапе проведенного после окончания цикла развивающих компьютерно-игровых занятий, снова проводилось диагностическое исследование (см. табл. 2). Сопоставление данных между уровнем развития пространственного мышления в двух экспериментальных группах при выполнении предметного задания и компьютерного с контрольной группой, дало нам основание судить об эффективности компьютерных игр в целом на развитие пространственного мышления старших дошкольников.

**Таблица 1.** Оценка пространственного мышления до эксперимента

Уровни	Предметные задания						Компьютерные игры			
	Абсолютная			%			Абсолютная		%	
	контр группа	I экспр группа	II экспр группа	контр группа	I экспр группа	II экспр группа	I экспер группа	II экспер группа	I экспер группа	II экспер группа
Низкий	6	3	7	60%	30%	70%	3	7	30%	70%
Средний	3	3	3	30%	30%	30%	5	3	50%	30%
Высокий	1	4	-	10%	40%	-	2	-	20%	-
Всего	10	10	10	100%	100%	100%	10	10	100%	100%

**Таблица 2.** Оценка пространственного мышления после эксперимента:

Уровни	Предметные задания						Компьютерные игры			
	Абсолютная			%			Абсолютная		%	
	контр группа	I экспр группа	II экспр группа	контр группа	I экспр группа	II экспр группа	I экспер группа	II экспер группа	I экспер группа	II экспер группа
Низкий	5	2	4	50%	20%	40%	2	5	20%	50%
Средний	3	4	4	30%	40%	40%	5	3	50%	30%
Высокий	2	4	2	20%	40%	20%	3	2	30%	20%
Всего	10	10	10	100%	100%	100%	10	10	100%	100%

Сравнивая результаты констатирующего и формирующего экспериментов (с учетом параметра ориентировки в пространстве, их взаиморасположения и взаимоотношения) заметим, что изменились качественные и количественные показатели, выполненных в ходе формирующего эксперимента намного превышают количественные показатели констатирующего эксперимента. Приведенная нами таблица уровней развития пространственного мышления, показывает результаты нашего экспериментального исследования (см. табл. 2). Например, количество детей с низким уровнем развития во II экспериментальной группе изменили свои показатели в процессе работы. До начало эксперимента количество их составляло 70% детей после проведенного эксперимента результаты их работ свидетельствуют о переходе в группу более высокого порядка (50% детей). Количество детей в группах со средним уровнем фактически не изменилось (30% детей). Дети в группе с высоким уровнем развития до начало эксперимента отсутствовали, после проведенного нами цикла развивающих компьютерно-игровых занятий дети из группы среднего уровня перешли в группу высокого уровня развития (20% детей). Результаты нашего психолого-педагогического исследования свидетельствуют о целесообразности такой организации и проведения работ в системе обучения детей дошкольного возраста. Развитие пространственного мышления дошкольников может быть более эффективным используя в сочетании традиционные методики обучения и компьютерные программы (открытого и закрытого типа) содержащих задания по конструированию.

Компьютер в детском саду является элементом развивающей предметной среды. Именно при таком понимании проблемы внедрение новых информационных технологий приобретает гуманитарный развивающий характер. Перспективы дальнейшего исследования темы – продолжить разработку серии компьютерных игр направленных на развитие умственного потенциала ребенка. Рассмотрев лишь некоторый спектр вопросов, на наш взгляд многие проблемы останутся не решенными и которые требуют дальнейшего изучения.

**Источники и литература**

1. Белавина И.Г. Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр // Вопрос психологии. – 1993. – №3.
2. Машбиц Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения. – М.: Педагогика. 1998.
3. Новоселова С.Л. Развитие мышления в раннем возрасте. – М.: Педагогика. 1999. – С 45–78.
4. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / Под ред. Горвица Ю.М. – М.: Линка-пресс, 1998.

**Сухарєв М.В.****СПРОБА ВВЕДЕННЯ ЦЕРКОВНОЇ РЕНТИ В ТАВРІЙСЬКІЙ ГУБЕРНІЇ В СЕРЕДИНІ ХІХ ст.**

Проблема матеріального забезпечення православного духовенства на сьогоднішній день є достатньо актуальною. Належним чином вона не врегульована і на законодавчому рівні. Тому важливо знати, яким способом її намагалися розв'язати в минулому, щоб запобігти небажаних помилок. Особливу увагу слід звернути на відносини між православною церквою і державою в економічній сфері.

Метою представленої статті є розробка питання про спробу введення церковної ренти в Таврійській губернії в середині ХІХ ст. У цьому зв'язку слід розглянути три основні задачі: причини спроби введення церковної ренти в Криму і Північній Таврії у 50-і рр. ХІХ ст.; процес взаємодії органів державної влади і Херсонської єпархії з метою реалізації соціального нововведення; причини відмови від введення церковної ренти у вказаному регіоні.

Досліджувана проблема не знайшла відображення в наукових працях. Матеріал статті базується виключно на архівних джерелах та опублікованих законодавчих актах.

Розвиток православної церкви в Російській імперії у другій половині ХVІІІ ст. визначався секуляризаційною реформою Катерини ІІ, розпочатою в 1764 р. Законодавство цього періоду забороняло церковним причтам використовувати примусову працю парафіян для матеріального самозабезпечення. Оскільки саме в цей час Крим і Північне Причорномор'я стали складовою частиною Російської імперії, вказана заборона розповсюджувалася і на Таврійську область.

Деякі зміни в церковне законодавство вніс Павло І. 11 січня 1798 р. імператор затвердив указом спільну доповідь Сенату і Синоду, яка повинна була розв'язати проблему церковного землеволодіння [1]. Доповідь передбачала відведення до кожної православної церкви (за винятком міських) 33 дес. землі, з яких 30 дес. приходилося на рілля і 3 дес. — на сінокісні угіддя. Священнослужителям заборонялося обробляти церковні наділи. Цим повинні були займатися парафіяни. Врожай, зібраний селянами з церковної ділянки, надходив у розпорядження причту. По суті, держава вводила для селян церковну панщину. За домовленістю із священнослужителями парафіяни могли розраховуватися не натурою (найчастіше зерном), а грошми за відповідними цінами. Але на практиці указ фактично не діяв. Незабаром, 3 квітня 1801 р., новий імператор Олександр І його відмінив [2].

Однак у середині ХІХ ст. державна влада знову вдалася до позаекономічних заходів матеріального забезпечення православного духовенства. Нововведення повинні були торкнутися і Таврійської губернії. 31 березня 1850 р. виконуючий обов'язки Новоросійського генерал-губернатора Федоров надіслав листа Таврійському губернатору Пестелю [3]. У листі Федоров повідомляв, що Синод Російської православної церкви затвердив докладні штати сільських причтів у деяких єпархіях (Санкт-Петербурзькій, Новгородській і ряді інших). Синод розглянув питання про поширення на причти цих єпархій Найвище затвердженого 20 липня 1842 р. “Положення” про забезпечення землями, будинками й одноразовою допомогою православного сільського духовенства в західних губерніях. Синод вважав, що згадане “Положення” можна розповсюдити і на великоросійські губернії, а згодом на всі губернії Російської імперії. Робити це, на думку членів Синоду, слід обережно, оскільки парафіяни повинні бути готові до нововведення, тоді як у західних губерніях воно вже тривалий час практикувалося для запобігання залежності православного духовенства від іновірних поміщиків [4].

Новоросійський генерал-губернатор, виконуючи вимогу міністра внутрішніх справ, наказав Таврійському губернатору обговорити “Положення” від 20 липня 1842 р. у спеціально створеному комітеті. У комітет повинні ввійти губернатор, губернський предводитель дворянства, керівник Таврійської палати державного майна, а також представник Херсонської єпархії, якій підпорядковувалися таврійські парафії. Обговоривши “Положення” і узгодивши свою позицію з Херсонським архієпископом, члени комітету повинні були надіслати генерал-губернатору бажані для них поправки у розглянутий документ.

Щоб зрозуміти суть питання, звернемося до змісту згаданого законодавчого акту. 20 липня 1842 р. імператор Микола І затвердив “Положення про забезпечення православного сільського духовенства землями, будинками й одноразовою допомогою в губерніях: Вітебській, Могильовській, Мінській, Віленській, Гродненській, в Ковельському та Овруцькому повітах Волинської губернії і в Білостокській області” [5]. У документі визначалися умови наділення землею православних парафій у даному регіоні Російської імперії. У цілому церковна земля в цих губерніях відводилася на загальних основах. Але були і деякі особливості. “Положення”, зокрема, повідомляло, що селяни зобов'язані обробляти 10 дес. землі, що належить священнику їхньої парафії [6]. Втім, застосовувалися й інші варіанти. Парафіянам дозволялося замість трудової повинності щорічно видавати священнику відповідну кількість продуктів (натуральна церковна рента) або платити пастирю гроші для наймання робочої сили. Якщо у володінні священника знаходилося більше 10