

Научно-исследовательский журнал «Обзор педагогических исследований»

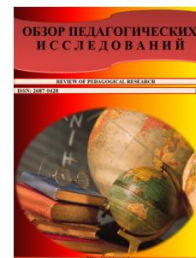
<https://opi-journal.ru>

2025, Том 7, № 6 / 2025, Vol. 7, Iss. 6 <https://opi-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования (педагогические науки)

УДК 373.23



Иммерсивные технологии в развитии творческих способностей детей старшего дошкольного возраста

¹ Сычёва М.В., ¹ Курышова С.О.,
¹ Пензенский государственный университет

Аннотация: в работе рассматривается применение иммерсивных технологий в развитии творческих способностей детей старшего дошкольного возраста. Иммерсивные технологии представляют собой инновационные подходы, позволяющие создать эффект погружения в виртуальную среду, что может значительно обогатить образовательный процесс и стимулировать творческое мышление у детей. Актуальность исследования обусловлена необходимостью поиска новых методов и подходов в дошкольном образовании, способствующих всестороннему развитию личности ребёнка. В работе анализируется потенциал иммерсивных технологий для развития воображения, креативности и других творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.

Цель исследования – выявить и обосновать эффективность использования иммерсивных технологий в развитии творческих способностей дошкольников. Для достижения поставленной цели в работе решаются следующие задачи:

- изучение теоретических основ иммерсивных технологий и их применения в образовании;
- анализ существующих практик использования иммерсивных технологий для развития творческих способностей у детей;
- разработка методических рекомендаций по применению иммерсивных технологий в работе с детьми старшего дошкольного возраста.

Результаты исследования могут быть полезны педагогам, психологам, родителям и всем, кто интересуется вопросами развития творческих способностей у детей дошкольного возраста. Практическое применение иммерсивных технологий может стать важным шагом в создании современной и эффективной образовательной среды для детей.

Ключевые слова: иммерсивные технологии, дошкольное образование, творческие способности, креативность, развитие, дети, методики, образование, педагоги

Для цитирования: Сычёва М.В., Курышова С.О. Иммерсивные технологии в развитии творческих способностей детей старшего дошкольного возраста // Обзор педагогических исследований. 2025. Том 7. № 6. С. 200 – 206.

Поступила в редакцию: 11 мая 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 13 июля 2025 г.; Принята к публикации: 25 августа 2025 г.

Immersive technologies in the development of creative abilities of older preschool children

¹ Sycheva M.V., ¹ Kuryshova S.O.,
¹ Penza State University

Abstract: the paper examines the use of immersive technologies in the development of creative abilities of older preschool children. Immersive technologies are innovative approaches that allow creating the effect of immersion in a virtual environment, which can significantly enrich the educational process and stimulate creative thinking in children. The relevance of the research is determined by the need to find new methods and approaches in preschool education that contribute to the comprehensive development of the child's personality. The paper analyzes the potential of immersive technologies for the development of imagination, creativity and other creative abilities in older preschool children.

The purpose of the study is to identify and substantiate the effectiveness of the use of immersive technologies in the development of creative abilities of preschoolers. To achieve this goal, the following tasks are being solved:

- study of the theoretical foundations of immersive technologies and their application in education;
- analysis of existing practices of using immersive technologies to develop creative abilities in children;
- development of methodological recommendations on the use of immersive technologies in working with older preschool children.

The results of the study can be useful to teachers, psychologists, parents and anyone who is interested in the development of creative abilities in preschool children. The practical application of immersive technologies can be an important step in creating a modern and effective educational environment for children.

Keywords: immersive technologies, preschool education, creativity, development, children, methods, education, teachers

For citation: Sycheva M.V., Kuryshova S.O. *Immersive technologies in the development of creative abilities of older preschool children. Review of Pedagogical Research.* 2025. 7 (6). P. 200 – 206.

The article was submitted: May 11, 2025;
Approved after reviewing: July 13, 2025;
Accepted for publication: August 25, 2025.

Введение

В современном образовательном пространстве наблюдается тенденция к интеграции инновационных технологий в процесс обучения детей. Иммерсивные технологии, создающие эффект погружения в виртуальную или дополненную реальность, представляют собой перспективное направление для развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста [8, 9]. В условиях возрастающей конкуренции за внимание детей и необходимости поиска новых подходов к их обучению, исследование влияния иммерсивных технологий на креативные процессы становится актуальной задачей.

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 [4].

Материалы и методы исследований

Для достижения поставленной цели были использованы методы теоретического анализа научной литературы, экспериментального исследования и наблюдения. В рамках экспериментальной

части исследования была разработана серия занятий с использованием иммерсивных элементов для детей старшего дошкольного возраста. Занятия включали интерактивные игры, виртуальные экскурсии и творческие задания в дополненной реальности.

Результаты и обсуждения

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 [4].

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 постанов-

ках 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 проектируемыми персонажами [11]. 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 [10].

В нашей практике было проведено *занятие с элементами иммерсивного театра «Волшебный лес»*, 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.

Занятие имело чётко выстроенную структуру, включающую следующие этапы.

Цель первого этапа: 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 выбрали 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 второго этапа: 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 третьего этапа: 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 [3].

Таким образом, проведённое занятие подтвердило эффективность применения иммерсивных технологий как средства развития творческих спо-

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 [5].

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 [2].

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 [4].

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. Появившиеся 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 [6]. 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, появившихся 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 [7].

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 мыш-

ления.

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.

Раскраски с дополненной реальностью. Одним из интересных способов использования иммерсивных технологий является создание раскрасок с дополнительной реальностью (AR). Дети могут раскрашивать изображения, которые затем оживают на экране, благодаря технологии дополненной реальности [4]. 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.

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 голово-

ломки.

«Живая раскраска» от издательства Devag – 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.

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 [1].

Каждый из этих методов имеет свои особенности и преимущества. Иммерсивное театрализованное воспитание позволяет детям выбрать тот метод, который им больше всего нравится, и развивать свои способности в этом направлении; способствует многофункциональному развитию детей, формируя у них важнейшие навыки и качества [4].

Результаты исследования показали, что использование иммерсивных технологий способствует активизации творческого мышления у детей дошкольного возраста. Дети проявляли больший интерес к творческой деятельности, демонстрировали более высокий уровень креативности и оригинальности в решении задач. Наблюдалось также улучшение способности к визуализации и пространственному мышлению.

Обсуждение результатов позволило выявить оптимальные методы и подходы к интеграции иммерсивных технологий в образовательный процесс. Было отмечено, что важно учитывать возрастные особенности детей и адаптировать иммерсивные элементы под их уровень развития.

Выводы

Таким образом, иммерсивные технологии представляют собой эффективный инструмент для развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста. Их использование способствует созданию мотивирующей и интерактивной образовательной среды, которая стимулирует креативные процессы и способствует развитию творческого потенциала у детей. Результаты исследования могут быть использованы при разработке новых образовательных программ и методик для дошкольных учреждений, а также для повышения квалификации педагогов в области применения иммерсивных технологий в образовательном процессе.

Список источников

1. Абдуллина Л.Э. Развитие творческих способностей дошкольников: современные подходы // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 2 (часть 2). С. 66 – 68.
2. Аммосова Д.П., Божедонова А.П. Технологии дополненной реальности как средство развития познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста // Качество дошкольного образования: интеграция теории и практики. Киров: Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании, 2022. С. 304 – 306.
3. Богоявленская Д.Б. Психология творческих способностей. М.: Academia, 2002. 317 с.
4. Герасимов А.В. Иммерсивные технологии в дошкольном образовании: эффективный путь подготовки к школе // Современное педагогическое образование. 2023. № 6. С. 79 – 81.
5. Казакова Т.Г. Развивайте у дошкольников творчество. М.: Просвещение, 1985. 196 с.
6. Ковалев А.И., Старостина Ю.А. Технологии виртуальной реальности как средство развития современного ребенка // Национальный психологический журнал. 2020. Т. 2. № 2 (38). С. 21 – 30.
7. Козырева О.А., Шаламова Л.Ф. Развитие творческого потенциала дошкольников // Начальная школа плюс До и После. 2013. № 4. С. 26.
8. Коньшин И.В., Лаговская Е.В. Использование иммерсивных технологий в образовании // Научный вестник Арктики. 2023. № 15. С. 51 – 54.
9. Курьшова С.О., Сычева М.В. Использование иммерсивных технологий в работе по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста // Векторы развития дошкольного образования в едином образовательном пространстве. Махачкала: Издательство АЛЕФ, 2024. С. 58 – 66.
10. Луков М.В. Иммерсивные технологии в современном образовательном процессе // Современные научные исследования и инновации. 2017. № 11. С. 17 – 21.
11. Мельник М.В. Иммерсивное театрализованное воспитание дошкольников: погружение в мир фантазии и воображения // Молодой ученый. 2025. № 2 (553). С. 100 – 102.

References

1. Abdullina L.E. Development of creative abilities of preschoolers: modern approaches. Modern problems of science and education. 2015. No. 2 (part 2). P. 66 – 68.
2. Ammosova D.P., Bozhedonova A.P. Augmented reality technologies as a means of developing cognitive interest of senior preschool children. Quality of preschool education: integration of theory and practice. Kirov: Inter-regional center for innovative technologies in education, 2022. P. 304 – 306.
3. Bogoyavlenskaya D.B. Psychology of creative abilities. Moscow: Academia, 2002. 317 p.
4. Gerasimov A.V. Immersive technologies in preschool education: an effective way to prepare for school. Modern pedagogical education. 2023. No. 6. P. 79 – 81.
5. Kazakova T.G. Develop creativity in preschoolers. Moscow: Education, 1985. 196 p.
6. Kovalev A.I., Starostina Yu.A. Virtual reality technologies as a means of developing a modern child. National Psychological Journal. 2020. Vol. 2. No. 2 (38). P. 21 – 30.
7. Kozyreva O.A., Shalamova L.F. Developing the creative potential of preschoolers. Primary school plus Before and After. 2013. No. 4. P. 26.
8. Konshin I.V., Lagovskaya E.V. Use of immersive technologies in education. Scientific Bulletin of the Arctic. 2023. No. 15. P. 51 – 54.
9. Kuryshova S.O., Sycheva M.V. Using immersive technologies in the work on developing creative abilities of senior preschool children. Vectors of preschool education development in a single educational space. Makhachkala: ALEF Publishing House, 2024. P. 58 – 66.
10. Lukov M.V. Immersive technologies in the modern educational process. Modern scientific research and innovation. 2017. No. 11. P. 17 – 21.
11. Melnik M.V. Immersive theatrical education of preschoolers: immersion in the world of fantasy and imagination. Young scientist. 2025. No. 2 (553). P. 100 – 102.

Информация об авторах

Сычёва М.В., кандидат педагогических наук, доцент, Пензенский государственный университет

Курышова С.О., Пензенский государственный университет
