**Сюжетно-ролевая игра по мотивам видеоигр, как метод развития коммуникативных навыков у дошкольников**.

**Инюткина Марина Валерьевна,** воспитатель

«МБДОУ детский сад №6 «Василек», г. Сургут

**Аннотация.**

В современном мире технологии развиваются с большой скоростью, что создаёт значительный отрыв интересов между поколениями. Воспитатели сталкиваются с проблемой установления связей с дошкольниками. Чтобы педагогический процесс был эффективнее, необходимо принять ситуацию, где дети увлечены играми в гаджетах, и умело спроецировать перенос их интересов в реальность. Мы предлагаем вам брать идеи из видеоигр и формировать на их основе свою игровую картотеку. Эффективность такого подхода доказана диагностикой формирования коммуникативных навыков, где видна резкая положительная динамика их развития.

**Ключевые слова:** видеоигра, сюжетно-ролевая игра, коммуникативность.

Нам известно, что игра является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте.

Игра для ребёнка - сфера его социального творчества, общественного и творческого самовыражения. Игра - путь поиска ребенком себя в коллективе сверстников, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию.

Не секрет, что для современных детей самыми доступными для понимания являются видеоигры. Очевидно, потому что они имеют возрастную ориентацию, доступность, возможность достигать цели методом проб и ошибок без материального и физического ущерба для себя.

Под словом «*видеоигра»* (от англ. *video game*) будем понимать программное обеспечение, работающее на специальном оборудовании (компьютере, игровой консоли, портативном электронном аппарате), служащее для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре или само выступающее в качестве партнёра. Термин «видеоигра» понимается расширенно, включая в себя как консольные, аркадные, портативные, так и компьютерные игры.

В обществе существует мнение, что видеоигры не несут ничего хорошего и способствуют деградации личности и умственных спосбностей.

Старшее поколение зачастую не доверяет прогрессу. К примеру, ещё философ Платон объявил, что трагическая поэзия должна быть изгнана из идеального государства, поскольку своими произведениями поэты пробуждают, питают и укрепляют худшую сторону души и губят ее разумное начало [(Платон о поэзии (Воловой Геннадий) / Проза.ру (proza.ru)](https://proza.ru/2018/09/01/140#:~:text=%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D1%82%D0%BE%D0%BD)). Аналогично, Сократ утверждал, что умение писать неблагоприятно скажется на интеллекте будущих поколений, поскольку им не нужно будет запоминать информацию и тренировать свою память ([Источники (studfile.net)](https://studfile.net/preview/6431490/page%3A2/#:~:text=%D0%A1%D0%BE%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%82)).

Популярность компьютерных игр растет с каждым днем, дети проводят за этим занятием все больше времени, что заставляет задуматься, как использовать игроманию во благо — в первую очередь, для обучения.

Что делает человек, когда играет? Чему он учится в любой игре (неважно,

традиционной или компьютерной)?

1 Он осваивает правила (любая игра имеет правила, разрешает одни формы поведения и запрещает другие).

2 Он сталкивается с разнообразием проявлений (игры имеют множество разных форм)

3 Он попадает в конфликтные ситуации (в игре всегда присутствуют конфликты, искусственно созданные правилами игры)

4 Он идет к конечной цели не самым коротким и очевидным путем, при этом он вынужден думать, как сделать этот искусственно неэффективный путь эффективнее (потому что правила игры исключают возможность использовать сразу самый короткий и очевидный путь к конечной цели).

Таким образом, играя в игру по правилам, человек добровольно пытается преодолеть искусственно созданные препятствия (Blevins-Knabe, 2016).

Исследование когнитивных (познавательных) стилей взрослых геймеров проводилось российскими учеными Богачевой Н. и Войскунским А. Результаты показали, что по сравнению с неиграющими или редко играющими людьми, геймеры успешнее справляются с заданиями на когнитивные стили, что может свидетельствовать о высоком уровне развития у них механизмов непроизвольного интеллектуального контроля (Богачева, Войскунский, 2014).

В кросс-культурном исследовании около 5 тысяч детей от 6 до 11 лет из Румынии, Литвы, Германии, Болгарии, Турции и Голландии проводились опросы в форме самоотчетов среди самих детей, а также среди их родителей и их учителей. Оценивалась степень их увлеченности играми, измерялся уровень психического здоровья детей, анализировалась их успеваемость, в результате этого масштабного исследования выяснилось, что дети, которые активно играют в компьютерные игры, показывают более высокие результаты по математике и чтению, а также эти дети реже испытывают трудности в общении с ровесниками по наблюдениям как родителей, так и педагогов (Kovess-Masfety et al, 2016).

«Видеоигры – идеальная тренировочная площадка для формирования менталитета роста, поскольку они воспитывают понимание пошагового развития своих возможностей. Так как игроки явно и незамедлительно вознаграждаются за каждую конкретную задачу, решённую в определённое время, они учатся воспринимать постепенное обучение и возрастающие достижения. Также игры создают для игроков «зону ближайшего развития» (это понятие ввел Л. С. Выготский в первой половине 20 века), которая сочетает в себе оптимальный баланс между трудностью задач и связанной с ней фрустрацией и переживаниями успеха и завершенности. В хороших играх, которые сейчас являются самыми успешными на рынке, зона ближайшего развития работает так хорошо еще и потому, что эти игры динамически подстраиваются под возрастающие возможности игрока. Рост сложности задач зависит от прогресса каждого предлагаются оптимальная для него зона ближайшего развития». [Скалозуб: 674-677].

Итак, мы разобрались, что видеоигры – не являются «абсолютным злом». И подобно книгам, они могут оказывать как положительный, так и отрицательный эффект. Но причём же тут развитие коммуникативных навыков?

Для начала рассмотрим понятие коммуникации. Согласно дефиниции, культуролога А.П. Садохина, коммуникация – это «социально обусловленный процесс обмена информацией различного характера и содержания, передаваемой целенаправленно при помощи различных средств, который имеет своей целью достижение взаимопонимания между партнерами и осуществляется в соответствии с определенными правилами и нормами» [Садохин, 2014, 90]. Из этого определения мы можем извлечь три пункта, которыми будем оперировать: − социальная обусловленность; − достижение взаимопонимания; − соответствие ряду правил и норм как условие успешной коммуникации.

Наша задача восстановить преемственность поколений и развить коммуникативные навыки, путём переноса сюжетов видеоигр в реальность.

Этапы переноса:

- Беседа с детьми, какие видеоигры они предпочитают.

- Создание списка популярных видеоигр.

- Обсуждение сюжета наиболее популярной видеоигры.

- Обсуждение правил, установленных в игре.

- Адаптация правил к реальным условиям.

- Создание необходимого реквизита.

- Обсуждение персонажей их игровых функциях, возможностях и взаимодействиях.

- Пробное обыгрывание.

- Выявление недочётов в игровой логистике.

- Совершенствование правил во время игры или после на общих обсуждениях.

- Создание картотеки игр по мотивам видеоигр.

Проблемы, которые решаются в процессе обыгрывания видеоигровых сюжетов:

- нахождения общих интересов и точек соприкосновения среди детей и между детьми и воспитателем;

- формирования чувства единства, сплоченности, умение действовать в коллективе, снятие телесных барьеров;

- умение устанавливать доброжелательные отношения, замечать положительные качества других и выражать это словами, делать комплименты;

- умение формулировать общие игровые правила и следить за их исполнением;

- умение решать конфликтные ситуации и преодоление конфликтов в общении друг с другом;

- развитие не вербальных и предметных способов взаимодействия;

- создание благоприятной атмосферы непосредственного, свободного общения и эмоциональной близости на основе общих интересов.

Вывод: видеоигры являются неизбежной формой прогрессивной игры. Их популярность и доступность по всем категориям способствует тотальному захвату интересов дошкольников. А обыгрывание их сюжетов помогает устанавливать общие интересы и взаимопонимание между детьми, что является неотъемлемыми условиями для формирования коммуникативных навыков. Коммуникативное пространство компьютерных игр расширяется, выходит за технологические рамки. Существенно меняется классическое представление о данном феномене. Сюжетно-ролевые игры по мотивам видеоигр (доступных и предпочтительных) способствуют установлению коммуникативных навыков у дошкольников. Практика показала, что дети стали более раскрепощённее в общении со сверстниками, образовывались подгруппы по более тесным интересам; стали проявлять самостоятельность в продумывании игровых сюжетов и правил; игры стали более развёрнутые и продолжительные.

Источники:

1. Садохин А.П. Введение в теорию межкультурной коммуникации. М., 2014. 254 с.
2. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: дисс. … канд. искусствознания. СПб.: Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов, 2008. 226 с.
3. [(Платон о поэзии (Воловой Геннадий) / Проза.ру (proza.ru)](https://proza.ru/2018/09/01/140#:~:text=%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D1%82%D0%BE%D0%BD).
4. [Источники (studfile.net)](https://studfile.net/preview/6431490/page%3A2/#:~:text=%D0%A1%D0%BE%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%82).
5. [«Определение и оценка аспектов влияния компьютерных игр на общественно экономические процессы: анализ и обобщение зарубежных исследований» (psihdocs.ru)](https://psihdocs.ru/opredelenie-i-ocenka-aspektov-vliyaniya-kompeyuternih-igr-na-o.html).
6. [Компьютерные игры как средство развития коммуникативных и личностных особенностей подростков | Статья в журнале «Молодой ученый» (moluch.ru)](https://moluch.ru/archive/84/15492/?ysclid=lhkkz78jkg194113167).
7. Скалозуб И. С. Компьютерные игры как средство развития коммуникативных и личностных особенностей подростков / И. С. Скалозуб. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2015. — № 4 (84). — С. 674-677.
8. [Коммуникация - понятие, виды и примеры, отличия от общения (dnevnik-znaniy.ru)](https://dnevnik-znaniy.ru/psixologiya/kommunikaciya.html?ysclid=lhks5628n6518623964).
9. Савчук ВВ. Медиафилософия. Приступ реальности. Санкт-Петербург: РХГА; 2013. 348 с.