Сюжетно-ролевая игра по мотивам видеоигр, как метод развития коммуникативных навыков у дошкольников.
Машкова Дина Наилевна воспитатель
«МБДОУ детский сад №282 г. Челябинска» СП.
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)). 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)).
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.