хорошкола

Цикл образовательно-просветительских и консультативных мероприятий
по распространению практики

«Игромир: практика развития детской игры в цифровую эпоху»

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Сюжеты цифровой эпохи в детской игре: как превращать медиаконтент в ресурс развития



Клопотова Екатерина Евгеньевна, доцент кафедры «Возрастная психология имени профессора Л.Ф. Обуховой» факультета «Психология образования» МГППУ, кандидат психологических наук



Самкова Ирина Александровна — старший методист АНОО «Хорошевская школа»

хорошкола

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

ВЛИЯНИЕ МУЛЬТФИЛЬМОВ И ВИДЕОИГР НА ИГРУ СОВРЕМЕННЫХ ДОШКОЛЬНИКОВ

Цель и постановка проблемы

Проблема

Игра дошкольников меняется: меньше свободной игры, больше цифрового контента. Дети всё чаще играют героев мультфильмов и видеоигр, а характер влияния медиа на игру до конца не определён.

Цель

Выявить, как содержание сюжета (бытовое, мультфильм, видеоигра) влияет на ролевое поведение старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре.

«Особенности ролевого поведения старших дошкольников в играх с различным сюжетным содержанием» в ведущем научном журнале «Вопросы психологии» (2022, № 5, с. 32–44)

хорошкола

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Где и как проводилось исследование

Где

Детский сад АНОО «Хорошевская школа»

Когда

Три года, 2019–2021. Каждый сентябрь формировалась новая группа детей без длительной практики игры.

Метод

Невключённое наблюдение за свободной игрой: раз в неделю по 2 часа. Скрытая видеозапись, диктофон, протокол.

хорошкола

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Описание выборки

80

детей в возрасте 5–7 лет

33 / 47

девочек и мальчиков

126

наблюдений за игрой

617

зафиксированных игровых сюжетов

Средний возраст детей — 5 лет 4 месяца. В игровом сообществе было от 2 до 8 детей.

Сюжеты: бытовые (семья, магазин, питомец) и по мотивам мультфильмов и видеоигр (Щенячий патруль, Майнкрафт и др.).

хорошкола

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Критерии оценки ролевого поведения

1. Называние роли до начала игры и её удержание
2. Игровые действия соответствуют образу персонажа
3. Адекватное использование игровых атрибутов
4. Создание контекста для реализации роли
5. Игровое взаимодействие с партнёрами согласно ролям

Уровень игры

Каждый критерий — 1 балл.

Низкий: 1–2 балла

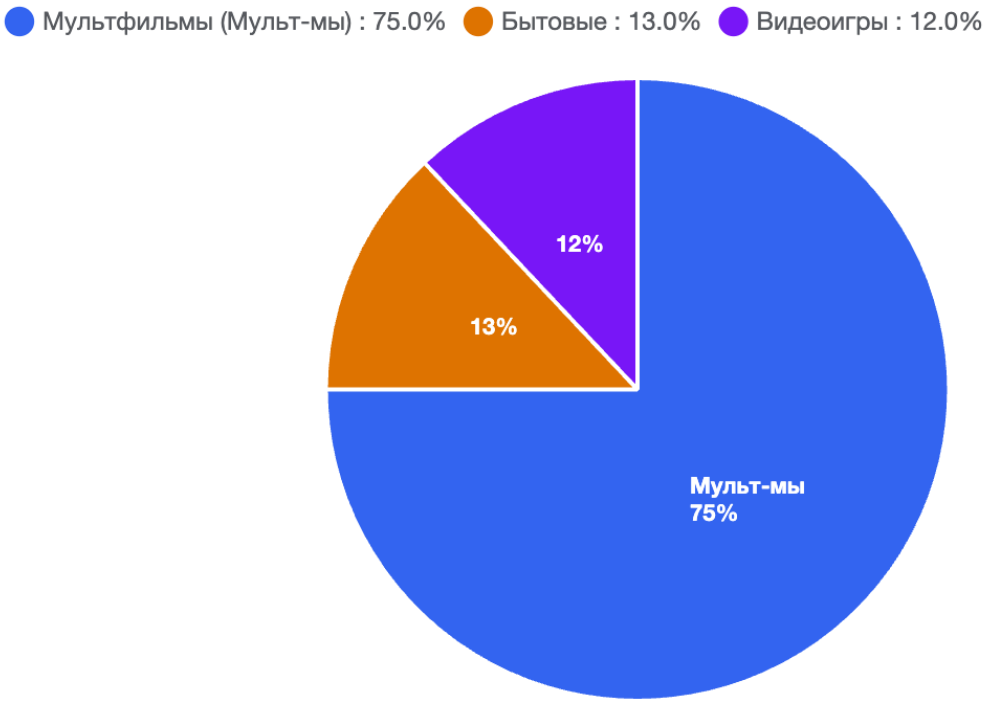
Средний: 3 балла

Высокий: 4–5 баллов

хорошкола

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

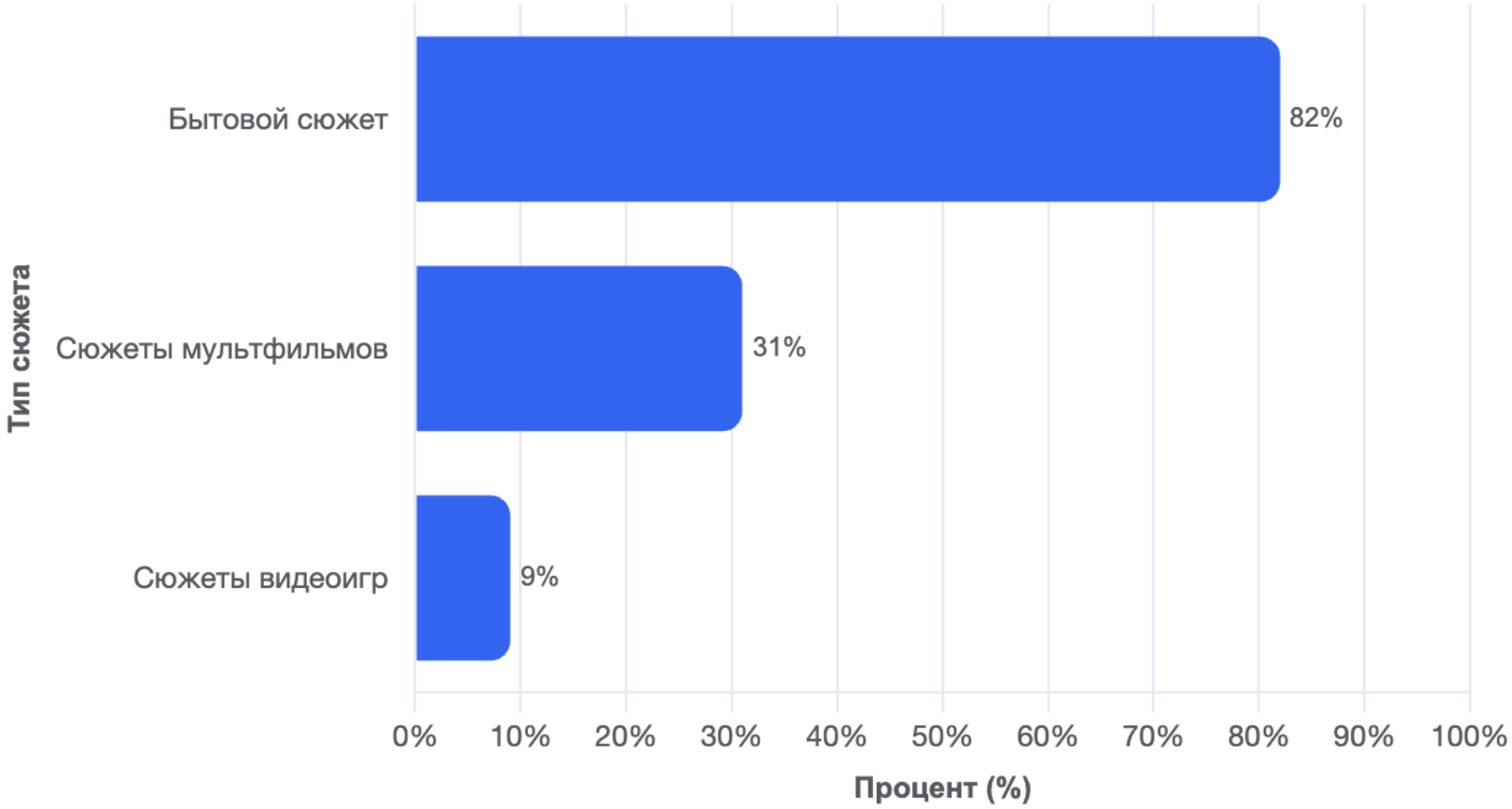
Результаты: частота встречаемости сюжетов



хорошкола

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Результаты:
в каких играх чаще встречался высокий уровень игры

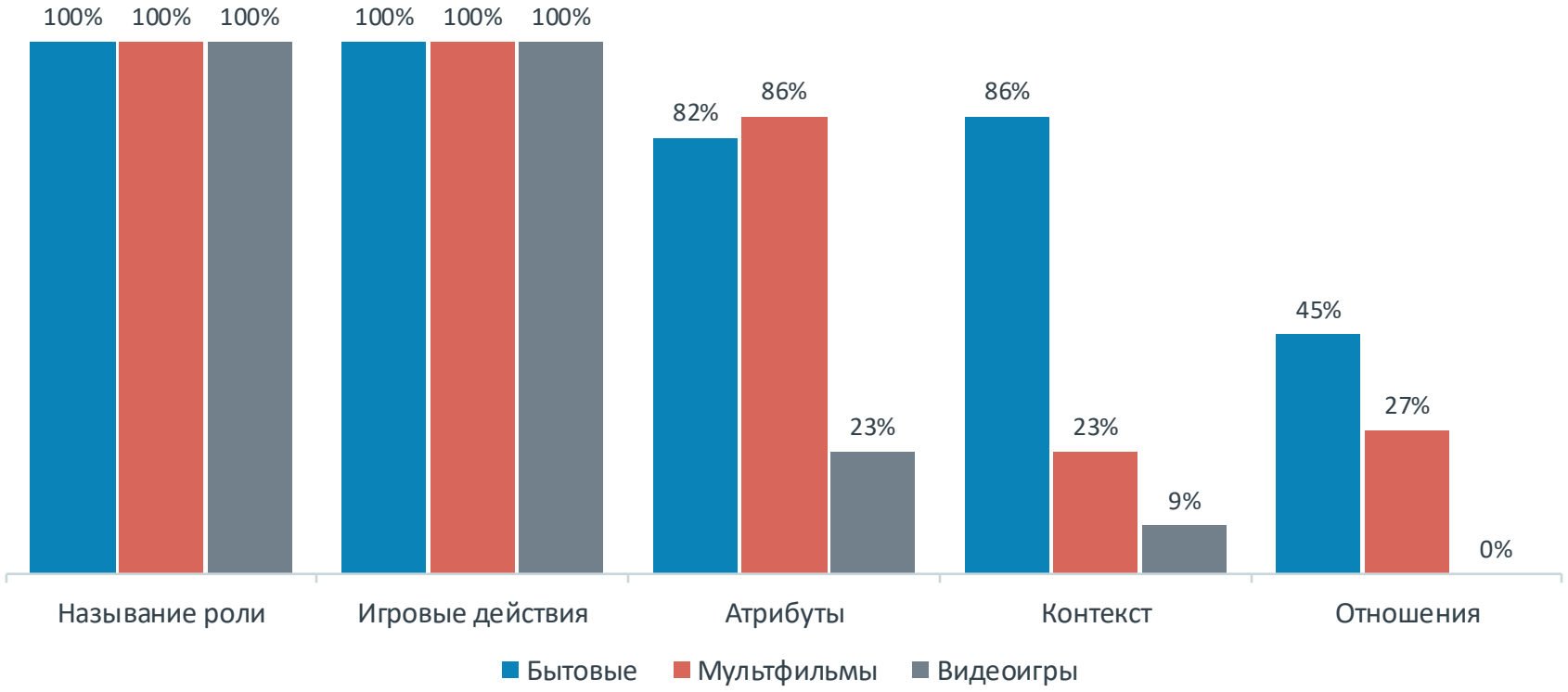


Различия между всеми тремя группами статистически значимы (критерий ф* Фишера).

хорошкола

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Результаты: критерии ролевого поведения



Роль называют и играют все дети. Различия — в атрибутах, контексте и отношениях; в видеоиграх отношения между героями не наблюдались ни разу.

хорошкола

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Что показали наблюдения

Бытовые сюжеты

Действия направлены на партнёров. Образ роли обобщён («мама», «продавец»), контекст создаётся легко.

Мультфильмы

Действия показывают особенности героя (Эльза, Человек-паук). Героя трудно обобщить, а эпизод воссоздать.

Видеоигры

Дети имитируют действия героя. Роли не согласуют с партнёрами, игры получаются короткими.

хорошкола

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Выводы

Причина трудностей

Персонажи мультфильмов и игр слишком персонифицированы: действия и атрибуты нельзя обобщить, образы не складываются в категории («принцесса», «злодей»).

Бытовые сюжеты

Оптимальная основа для спонтанного развития игры старших дошкольников, но их содержание ограничено повседневными ситуациями.

Мультфильмы

Популярны и расширяют социальный контекст. С помощью взрослого они могут стать основой целенаправленной работы по развитию игры.

Часто задаваемые вопросы

1. Чем отличается технология Игромир от простой сюжетно-ролевой игры?
2. Сколько детей может играть одновременно? И, соответственно, сколько должно быть взрослых?
3. Что делать, если дети не соблюдают договоренность?
4. Как помочь придумывать сюжет, если дети называют роли? Как их связать между собой?
5. Если игра прошла не по плану, это плохо?
6. Сколько по времени должна проходить игра? Можно ли играть меньше часа или больше?
7. Могут ли дети продолжать игру, начатую на прошлой неделе? Или нужно каждый раз придумывать новый сюжет?

Часто задаваемые вопросы

8. Если дети играют в одно и то же, нормально ли это? Если ребенок выбирает все время одну и ту же роль, хочет ее проигрывать, что с этим делать?
9. Обязательно ли должны все дети играть? Возможность свободного входа и выхода из игры?
10. Нужен ли ритуал входа и выхода из игры?
11. Что делать, если ребенок в конце игры говорит, что ему не понравилось?
12. Нормально ли, если ребенок выбирает злую роль?
13. Как понять воспитателю, что она правильно развивает игру?
14. Как презентовать родителям Игромир?