

Гильманова Людмила Викторовна

канд. пед. наук, заведующий отделением

ГАПОУ «Набережночелнинский педагогический колледж»

г. Набережные Челны, Республика Татарстан

Попова Евгения Кузьминична

педагог

МАДОУ «Д/С №112 «Мозаика»

г. Набережные Челны, Республика Татарстан

Суфьянова Юлия Олеговна

педагог

МАДОУ «Д/С №112 «Мозаика»

г. Набережные Челны, Республика Татарстан

ИГРА В ЭПОХУ ГАДЖЕТОВ: КАК ЦИФРОВАЯ СРЕДА МЕНЯЕТ СЮЖЕТНО-РОЛЕВУЮ ИГРУ СОВРЕМЕННОГО ДОШКОЛЬНИКА

***Аннотация:** в статье рассматривается проблема трансформации сюжетно-ролевой игры современных дошкольников под влиянием цифровой среды. На основе анализа научных исследований и опыта работы педагогического коллектива МАДОУ №112 «Мозаика» г. Набережные Челны выявлены качественные изменения игровой деятельности: обеднение сюжетов, подмена творческой игры репродуктивными действиями, снижение уровня игровых навыков. Представлены практические пути поддержки традиционной игры как ведущего вида деятельности в условиях «цифрового детства».*

***Ключевые слова:** сюжетно-ролевая игра, дошкольный возраст, цифровая среда, гаджеты, игровая деятельность, кризис детства, педагогическое сопровождение.*

Современные исследователи всё чаще говорят о формировании нового культурно-исторического типа детства – «цифрового детства», в котором границы между виртуальным и реальным миром становятся размытыми. Как педагоги дошкольного отделения МАДОУ №112 «Мозаика», мы ежедневно наблюда-

ем, как цифровая среда трансформирует ведущий вид деятельности дошкольника – сюжетно-ролевую игру. Эти изменения требуют осмысления и выработки новых подходов к педагогическому сопровождению игры.

Научные исследования фиксируют качественные изменения игровой деятельности современных детей. С одной стороны, игра становится более сложной за счёт включения гаджетов и цифровых устройств. С другой стороны, у современных дошкольников всё реже встречаются развёрнутые формы сюжетно-ролевой игры, а уровень сформированности игровых навыков остаётся достаточно низким на протяжении всего дошкольного периода. Е.О. Смирнова отмечает, что игра в современном дошкольном образовании претерпевает серьёзные трансформации, уступая место обучающим программам и видеоиграм.

В нашей практике мы столкнулись с характерными проявлениями этой тенденции. Сюжеты игр детей стали более стереотипными и однообразными. Вместо развёрнутых «Дочек-матерей», «Больницы» или «Путешествия» мы всё чаще наблюдаем игры, построенные по принципу компьютерных квестов: «спаси героя», «пройди уровень», «собери предметы». Игра теряет свою процессуальность и творческий характер, превращаясь в репродукцию увиденного в мультфильмах или мобильных приложениях. Дети испытывают трудности в развитии игрового замысла, заменяя его простым манипулированием сюжетными фигурками.

Особую тревогу вызывает подмена живой ролевой игры взаимодействием с гаджетами. О.А. Карабанова в своих работах подчёркивает, что в условиях конвергентной среды развития нарушается посредническая миссия взрослых в трансляции социокультурного опыта, блокируется творческая самостоятельная деятельность и инициативность ребёнка. Дети, привыкшие к яркому, динамичному, готовому цифровому контенту, оказываются неспособными к самостоятельному созданию игрового пространства и развитию сюжета. Им сложно договориться о правилах, распределить роли, придумать новые повороты игры.

Педагогический коллектив нашего детского сада видит свою задачу в том, чтобы помочь детям вернуть полноценную игру как источник развития само-

стоятельности и инициативы. Мы используем следующие подходы в работе с детьми старшего дошкольного возраста.

1. Обогащение опыта детей через экскурсии и наблюдения. Живые впечатления становятся основой для новых игровых сюжетов. Мы организуем целевые прогулки, встречи с интересными людьми, рассматривание иллюстраций в книгах – всё это расширяет представления детей о мире, которые они затем переносят в игру.

2. Сопровождение сюжетных игр. Педагог включается в игру на правах партнёра, помогая обогатить сюжет, ввести новые роли, разрешить конфликты. Используя методику О.В. Солнцевой, мы стремимся развивать у детей субъектную позицию в игре, чтобы они сами становились авторами игровых замыслов.

3. Создание полифункциональной предметно-пространственной среды. В группах мы используем не готовые игрушки, а предметы-заместители, бросовый материал, конструкторы. Это стимулирует развитие воображения и творческого мышления, побуждает детей придумывать новые способы использования предметов.

4. Организация игр-драматизаций и режиссёрских игр. Эти виды игр особенно ценны для развития речи и воображения. Мы активно используем кукольный театр, пальчиковые куклы, создание декораций из подручных материалов.

Исследования показывают, что в группах, где педагоги активно используют гаджеты как культурное средство и демонстрируют детям их продуктивные функции (например, создание видеороликов, поиск информации), детские представления о цифровых устройствах становятся более разнообразными. Мы не исключаем цифровые средства из жизни детей, но стремимся направить их в конструктивное русло, показывая, что планшет или телефон – это инструмент, а не замена живому общению и творчеству.

Таким образом, в эпоху «цифрового детства» задача педагога не в борьбе с гаджетами, а в выстраивании баланса между реальным и виртуальным опытом ребёнка. Наша практика показывает, что при грамотном педагогическом сопро-

вождении сюжетно-ролевая игра остаётся важнейшим средством развития личности дошкольника, его воображения, коммуникативных навыков и инициативности.

Список литературы

1. Карабанова О.А. Современное детство и дошкольное образование – на защите прав ребенка: к 75-летию со дня рождения Е.О. Смирновой / О.А. Карабанова // Национальный психологический журнал. – 2022. – №3(47). – С. 60–68. – DOI 10.11621/npj.2022.0308. – EDN PBXRPJ
2. Рубцова О.В. Детская игра в условиях цифровой трансформации: культурно-исторический контекст (Часть 1) / О.В. Рубцова, О.В. Саломатова // Культурно-историческая психология. – 2022. – Т. 18. №3. – С. 22–31. – DOI 10.17759/chr.2022180303. – EDN XACWAO
3. Веракса А.Н. Взаимосвязь использования цифровых устройств и эмоционально-личностного развития современных дошкольников / А.Н. Веракса, Д.А. Бухаленкова, Е.А. Чичина, О.В. Алмазова // Психологическая наука и образование. – 2021. – Т. 26. №1. – С. 27–40. – DOI 10.17759/pse.2021260101. – EDN KYZZGD
4. Федеральная образовательная программа дошкольного образования (ФОП ДО): Приказ Минпросвещения России №1028 от 25.11.2022. – М., 2023. – 456 с.