

*Акопян Мелине Гамлетовна*

студентка

*Научный руководитель*

*Кулишов Владимир Валентинович*

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

г. Краснодар, Краснодарский край

## **ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ЦИФРОВЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ СОЦИАЛИЗАЦИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

***Аннотация:** в статье на основе анализа научных источников и качественного наблюдения обосновывается потенциал цифровых игр для социализации детей 6–10 лет. Выявлены ключевые этапы социального развития, проанализированы педагогические возможности кооперативных механик. Представлены результаты наблюдения, сформулированы критерии отбора игр и методические рекомендации.*

***Ключевые слова:** социализация, младшие школьники, цифровые игры, социальные навыки, педагогическое наблюдение.*

*Спасибо большое моему научному руководителю, который помог мне в успешном написании научной статьи*

Как отмечает Г.У. Солдатова, цифровая трансформация детства требует переосмысления традиционных подходов к социализации. По мнению М.А. Головчина, существует практический разрыв между распространённостью цифровых игр и отсутствием методических рекомендаций по их использованию для социального развития детей. Цель данного исследования – выявить характеристики цифровых игр, влияющие на социализацию учащихся, и представить результаты педагогических наблюдений.

В соответствии с культурно-историческим подходом, социальная ситуация развития определяет направленность возрастных изменений. Как установлено Е.Н. Кондрашовой, А.А. Майоровой и Е.М. Колесовой, в возрасте 6–10 лет

выделяются три этапа социализации: адаптация к школе, освоение роли ученика и формирование навыков коллективного взаимодействия. Согласно экспериментальным данным А.А. Реана и А.О. Шевченко, игровая деятельность способствует становлению эмпатии и сотрудничества. Однако, как обоснованно указывает А.Н. Дахин, педагогический потенциал цифровых игр реализуется лишь при целенаправленном отборе кооперативных механик.

Для эмпирической проверки мной было организовано педагогическое наблюдение на базе МБОУ СОШ 14 г. Анапа. Участвовали младшие школьники (6–10 лет) в процессе взаимодействия с цифровыми играми, содержащими кооперативные элементы. Наблюдение проводилось 2 недели на занятиях внеурочной деятельности. Фиксировались следующие маркеры: инициация контакта, распределение ролей, помощь партнёру, реакция на неудачу, конфликтные эпизоды.

*Результаты наблюдения.* На начальном этапе большинство детей демонстрировали эгоцентрическую позицию: каждый действовал самостоятельно, вербальное согласование отсутствовало. При затруднениях (невозможность пройти уровень в одиночку) дети проявляли фрустрацию или пассивное ожидание. К последней неделе сформировалась стратегия предварительного обсуждения: дети спонтанно договаривались о распределении обязанностей. Появились роли «координатора» и «контролёра». Возникли акты взаимопомощи без побуждения педагога: подсказки, обмен ресурсами, при ошибке – предложение скорректировать действия, а не обвинение. Конфликты стали менее острыми, участники чаще апеллировали к общему правилу.

*Показательный эпизод:* одна команда не выполнила задание из-за ошибки игрока. Вместо упреков участники переиграли эпизод, допустившему ошибку предложили более простую, но значимую роль. Это свидетельствует о зарождении эмпатии и коллективной ответственности. Вместе с тем наблюдение выявило ограничение: без фасилитации педагога дети с низким исходным уровнем коммуникации оставались на периферии. Это подтверждает тезис А.Н. Дахина о необходимости сопровождения.

Согласно современным исследованиям, особенность цифровых игр заключается в их интерактивности и интеграции. Механизмы сотрудничества (совместные цели, распределение ролей, обмен ресурсами) выступают инициатором коммуникации и эмпатии. А.Н. Дахин выделяет три преимущества: адаптивность, мотивационный потенциал для достижения целей и безопасное выполнение социальных ролей. Наше наблюдение подтверждает, что эти характеристики связаны с положительной динамикой.

На основе анализа и данных наблюдений были сформулированы критерии отбора цифровых игр. Первый – возрастная пригодность: с учётом когнитивных и эмоциональных способностей детей в возрасте 6–10 лет. Второй – наличие кооперативного элемента: успех команды зависит от скоординированных действий и взаимопомощи; игры с чисто соревновательным элементом не дали положительных результатов. Третий – этичность содержания: исключение сцен агрессии и антисоциальных сценариев, поскольку даже элементы соревновательной агрессии снижают эмпатию.

Разработанные критерии послужили основой для методических рекомендаций. В учебную деятельность рекомендуется включать социально значимые игры (литературное чтение, окружающий мир) с обязательной групповой работой и рефлексией. Игровые клубы, командные онлайн-соревнования и совместные творческие проекты эффективны для внеклассной деятельности.

Как определила Г.У. Солдатова и подтвердили наши наблюдения, цифровая социализация младших школьников требует целенаправленной педагогической поддержки. Без поддержки социальное воздействие снижается, особенно для детей с низким уровнем коммуникативных навыков. Согласно выводам и данным наблюдений А.А. Реана и А.О. Шевченко, наиболее эффективны механизмы сотрудничества, создающие ситуации взаимозависимости. Сформулированные критерии и рекомендации могут служить практическими инструментами для учителей.

***Список литературы***

1. Дахин А.Н. Педагогика геймификации / А.Н. Дахин // Вестник педагогических инноваций. – 2021. – №3. – С. 27–31. DOI 10.15293/1812-9463.2103.03. EDN YMFNME

2. Реан А.А. Геймификация для развития эмпатии и профилактики буллинга / А.А. Реан, А.О. Шевченко // Российский девиантологический журнал. – 2022. – №3. – С. 288–298. DOI 10.35750/2713-0622-2022-3-288-298. EDN XCHAXJ