

## ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

## PEDAGOGICAL SCIENCES

УДК 373.2

### КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ОБОГАЩЕНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДОШКОЛЬНИКОВ В ОБЛАСТИ ЗДОРОВЬЕСБЕРЕЖЕНИЯ

*М.В. Ардинцева, Е.А. Тупичкина*

### COMPUTER TECHNOLOGIES AS A MEANS OF ENRICHING PRESCHOOL CHILDREN'S PLOT-ROLE-PLAYING GAME IN THE FIELD OF HEALTHCARE

*M.V. Ardintceva, E.A. Tupichkina*

**Аннотация.** В статье авторы раскрывают возможности обогащения сюжетно-ролевой игры дошкольников в области здоровьесформирования и здоровьесбережения. Авторы отмечают, что одним из эффективных средств формирования у детей здорового образа жизни выступают сюжетно-ролевые игры, в том числе на медицинскую тематику. В статье обращается внимание на детские игры с медицинской тематикой, которые не получают в детской среде должного распространения в связи с трудностью их реализации, но могут давать большой познавательный и воспитательный эффект в решении педагогических задач в области здоровьесбережения. В качестве средства привлекательности данного вида игр с медицинской тематикой для детей предлагается обогащение игровой деятельности при помощи использования средств мультимедиа на различных этапах развития игры – мультфильмов и развивающих компьютерных игр. В завершении статьи делается вывод о том, что мультфильмы, компьютерные игры в стоматолога знакомят детей с профессиональной деятельностью зубного врача, с правилами общей гигиены полости рта и чистки зубов, расширяют кругозор в области профессиональных действий стоматолога, отдельных манипуляций, производимых им, способствуют снижению тревоги и предупреждению страхов перед посещением стоматологического кабинета.

**Abstract.** In the article, the authors reveal the possibilities of enriching the role-playing game of preschoolers in the field of health formation and health protection. The authors note that one of the effective means of forming a healthy lifestyle in children is role-playing games, including those on medical topics. The article draws attention to the children's games games with a medical theme, which do not receive proper distribution in the children's environment due to the difficulty of their implementation, but can give a great cognitive and educational effect in solving pedagogical tasks in the field of health saving. As a means of attractiveness of this type of games on this subject for children, it is proposed to enrich the gaming activity through the use of multimedia tools at various stages of the development of the game – cartoons and educational computer games. At the end of the article, it is concluded that cartoons, computer games

in the dentist introduce children to the professional activities of a dentist, to the rules of general oral hygiene and brushing of teeth, broaden their horizons in the field of professional actions of a dentist, individual manipulations performed by him, help reduce anxiety and prevent fears before visiting the dental office.

**Ключевые слова:** компьютерные средства, сюжетно-ролевые игры, компьютерные игры, здоровьесформирование, здоровьесбережение, дошкольники.

**Keywords:** computer tools, role-playing games, computer games, health formation, health protection, preschoolers.

Улучшение здоровья детей является одним из самых перспективных направлений оздоровления всего общества. Проблема сохранения здоровья ребенка не теряет актуальности в современном мире, если не сказать, что приобретает особую значимость в ситуации, когда количество детей с проблемами в здоровье растет. Анализ показателей здоровья, физического и двигательного развития детей дошкольного возраста свидетельствует о тревожных тенденциях, которые продолжают усугубляться в настоящее время. Поэтому забота о сохранении здоровья дошкольников – важнейшая обязанность дошкольных образовательных учреждений, отдельного педагога и самого ребенка.

Дошкольный возраст является решающим в формировании фундамента физического и психического здоровья. Важно в данный период сформировать у детей базовые знания и практические навыки здорового образа жизни, осознанную потребность в систематических занятиях физической культурой. Решению данной проблемы отводится значительное внимание в программах дошкольного образования, в практике работы воспитателей в детском саду. В педагогическом процессе используются различные педагогические средства и технологии.

Одним из эффективных средств формирования у детей здорового образа жизни выступает сюжетно-ролевая игра. Именно через данный вид игр ребенок может эффективно осваивать элементарные правила гигиены, формировать у себя первоначальные умения ухода за своим телом, начинает осмысленно относиться к своему здоровью и здоровью своих близких. Это достигается за счет проживания конкретных игровых сюжетов, проигрывания в игре ролей больных людей или людей, которые лечат, помогают восстановить здоровье [7].

Игра «В больницу», как показывает анализ педагогической практики, не потеряла актуальность у современных детей. Как правило, содержание игр в больницу связано с опытом дошкольников. В связи с этим дети чаще всего берут на себя роль врача общей врачебной практики – терапевта, действия которого дошкольникам понятны и легко выполнимы: поставить градусник, «прослушать» грудную клетку, сделать укол и пр. Однако, несмотря на то, что буквально каждый ребенок уже в дошкольном возрасте сталкивается с зубным врачом, игры «В зубного врача» у детей не получают такого распространения, как выше названные. Нас заинтересовал данный факт, и в ходе анализа игровой деятельности детей, бесед с дошкольниками и воспитателями, мы выяснили, что для этого есть определенные основания.

Причиной такого положения вещей, как мы полагаем, выступают два обстоятельства – это слабая информированность о действиях, манипуляциях стоматолога (это и понятно, ребенку самому не видно, какие манипуляции осуществляет зубной врач), с одной стороны, трудность осуществления игровых манипуляций в роли врача (у игрушек, как известно рот закрыт, а действия такого рода друг на друге осуществлять по понятным причинам нельзя). Также, как мы выяснили, дети не понимают, что зубной врач не только должен лечить пациента, но и предупреждать заболевания зубов, вести профилактическую работу, рассказывая, как необходимо ухаживать за полостью рта. Все эти факты вместе взятые объясняют отсутствие популярности игр в зубного врача у детей.

В то же время рассматриваемый вид игр может выступить в качестве эффективного воспитательного и образовательного средства. Посредством игр в зубного врача (стоматолога) можно решить ряд познавательных задач, включающих представление детям интересной информации о зубах, их роли в жизни человека и влиянии их состояния на здоровье человека в целом (воспитательных задач, связанных с выработкой понимания необходимости соблюдения правил ухода за полостью рта, заботы о состоянии полости рта и др.); практических задач, предполагающих формирование умений и навыков ухода за полостью рта.

Для популяризации данного вида игр и решения вышеотмеченных педагогических задач мы решили сделать данный вид сюжетно-ролевых игр более интересным для современных детей и разрешить проблемы, связанные как с информированностью детей о специфике деятельности зубного врача, так и созданием среды, для осуществления игровых действий. С этой целью мы решили обогатить сюжетно-ролевые игры в зубного врача современными компьютерными средствами – компьютерными технологиями.

Известно, что дети проявляют неподдельный интерес к компьютеру, цифровым гаджетам (смартфону, планшету), которые изначально является для ребенка игрушкой, и у современного ребенка с раннего возраста становятся одним из атрибутов игровой деятельности [3]. Необходимо подчеркнуть, что мы предприняли попытку не заменить реальные сюжетно-ролевые игры компьютерными аналогами, а обогатить их, сделать более привлекательными для детей: в занимательной форме познакомить со спецификой деятельности зубного врача, предоставить для игры возможности, которые были не доступны ребенку в обычной игровой деятельности, например, доступ к зубам и манипуляции, производимые во рту (понятно, что проведение манипуляций во рту ребенка – это недопустимый факт, с позиции соблюдения санитарных норм).

Кроме того, игры в зубного врача (многие их называют стоматологическими играми) являются также полезными в плане освоения игровых действий ребенком и понимания того, что происходит у него во рту во время посещения клиники, и тем самым будет способствовать снятию беспокойства детей в стоматологическом кресле при посещении зубного врача.

Возможность использования компьютерных технологий с целью обогащения игр в зубного врача мы рассматриваем на различных этапах организации игровой деятельности [1]:

1. Этап подготовки к игре.
2. Этап процесса проведения игры.
3. Этап подведения итогов игровой деятельности.

Рассмотрим возможности включения компьютерных технологий на каждом этапе организации сюжетно-ролевых игр.

**1. Этап подготовки к игре.** Основная задача данного этапа – актуализация представлений детей о деятельности специалистов, работающих в медицинской клинике (медицинской сестры, стоматолога и стоматолога-хирурга), ими осуществляемыми профессиональными действиями, проводимых манипуляций. В качестве важной задачей данного этапа также является мотивация детей на включение в данную игру.

На данном этапе может быть успешно использован просмотр с детьми следующих мультфильмов: «Добрый доктор Стоматолог», «Легенда о зубном королевстве», «Королева Зубная Щётка», «Почему у меня выпал зуб», «Фиксики. Зубная щётка», «Лунтик. Зуб» и другие.

Так, например, в результате просмотра мультфильма «Добрый доктор Стоматолог» дети узнают причины возникновения кариеса, правила чистки зубов, название тех продуктов, которые способствуют здоровью зубов. В мультфильме «Легенда о зубном королевстве» дошкольники попадают в волшебное Зубное Королевство, где вступают в неравную схватку со злым колдуном Кариесом и его солдатами – кариозными монстрами и узнают средства, которые позволяют иметь счастливую улыбку. Понимание причины выпадения зубов, их строения приходит к детям после просмотра мультфильма «Почему у меня выпал зуб», в ходе которого герои путешествуют внутри ротовой полости в поисках своего друга; мотивацию на необходимость соблюдения правил гигиены формирует содержание мультфильма «Фиксики. Зубная щётка». Мультфильм «Кролик-стоматолог» расскажет детям о том, почему зубной щеткой нельзя делиться с друзьями, откуда берется кариес и что делать, чтобы прогнать микробы вон. Также к просмотру могут быть рекомендованы такие мультфильмы, как «Лёлик и Болик: Больной Зуб», «Новые зубы Кроша», «Легенда о зубном королевстве», «Сказка про больной зуб», «Мультфильмы про зубки», «Три кота. Молочный зуб».

Специальная целенаправленная работа с каждым из мультфильмов заставляет детей задуматься о том, как важно следить за здоровьем своих зубов с детства; способствует расширению представлений детей о деятельности врача-стоматолога.

**2. Этап процесса проведения игры.** На данном этапе игры, когда реализуются игровые роли, осуществляются детьми игровые действия на помощь приходят интерактивные компьютерные развивающие онлайн-игры. Такие игры под общим заголовком «Игры. „Лечить зубы“» можно найти

в изобилии на просторах интернета [2], но, к сожалению, они в основном на английском языке. Но мы полагаем, что это не будет препятствием для игры, т. к. игры связаны с осуществлением медицинских и стоматологических манипуляций, алгоритм которых достаточно понятно представлен символически и предлагаемый интерфейс помогает играющим разобраться, как в последовательности манипуляций, так и в характере конкретных действий в роли стоматолога. Речь персонажей игры сведена к минимуму, что облегчает использование англоязычных версий игр с детьми.

В онлайн-играх ребенку предоставляется роль стоматолога, который всегда готов помочь своим пациентам, страдающим зубной болью, возможно, в образе животного, например, бегемотика или сказочных персонажей, таких как Маша из мультфильма «Маша и Медведь». В играх создается возможность ребенку лечить зубы не только девочкам, мальчикам, но и животным. Также пациентами в игре могут быть знаменитости и известные мультипликационные герои, такие как Барби, Миньон, Даша-следопыт, Губка Боб и др.

В роли стоматолога ребенок может производить различные манипуляции: отбеливать зубы, убирать зубной камень, лечить кариес, удалять больные зубы, санировать рот, ставить пломбы, брекететы и др. В ходе игры ребенку необходимо выбрать соответствующий медицинский инструментарий и осуществить необходимые манипуляции. Это будет сделать не сложно, так как на экране появляются всплывающие подсказки действий. Все медицинские манипуляции сопровождаются музыкой, что стимулирует ребенка к действию и создает определенный ритм в осуществлении манипуляций врача.

Анализ онлайн-игр в стоматолога свидетельствует о возможности выделения двух типов игр. Первый вид игр – это стоматологические **компьютерные игры-манипуляции**, предусматривающие выполнение каких-то действий во рту пациента (открытый рот пациента представлен на весь экран, на зубах визуализированы проблемы: кариес, налет на зубах и пр. (рисунком, цветом). В такого рода играх ребенок, принимая на себя роль стоматолога, продвигается по алгоритму действий, заложенных в игре (переходы от одного действия к другому четко определяется сценарием игры). Данный вид игр может быть использован в качестве фрагмента сюжетно-ролевой игры. Действия, связанные с приходом в поликлинику, взаимодействие с работниками регистратуры, получение медицинской карточки, ожидание своей очереди перед кабинетом и получение рекомендаций от стоматолога, прощение с ним – все это может быть проиграно в режиме реального времени. В качестве примера таких игр можно назвать: «Зубной врач – стоматолог», «Доктор стоматолог для животных», «Зубная фея», «Лечение зубов девочки», «Лечить зубы детям», «Барби лечит зубы» и др.

Другой вид игр – это **сюжетные стоматологические компьютерные игры**. Их отличительной особенностью является то, что игровые действия стоматолога вплетены в определенный сюжет. Так, например, в игре «Бегемот-дантист» бегемот решил открыть стоматологическую клинику, в которой

собирается помогать животным справляться с различными проблемами полости рта. Ребенок принимает роль ассистента Бегемота и помогает ему в его добрых делах. По сюжету играющий вместе с Бегемотом по телефону ведет запись больных, в качестве которых являются поросенок, львенок и щенок, осуществляет вызов больных в кабинет, производит необходимое лечение (этот фрагмент игры напоминает первый вид игр-симуляторов), дает рекомендации по уходу за полостью рта. В игре «Маша и медведь: лечить зубы» любимый мультипликационный герой Маша отправляется к своим друзьям лечить зубы, преодолевая по дороге препятствия. В игре «Стоматологическая больница для животных» ("Animal Dental Hospital") играющий становится стоматологом и займется лечением зубов животных. Сюжет игры заключается в том, что в приемной больницы играющего ждет 3 пациента: бегемотик, кошка и зайчик. Бегемотику нужно поставить брекеты, котике вырвать больной зуб, а зайцу поставить пломбу. Играющий сам выбирает пациентов и выполняет необходимые ему стоматологические манипуляции, очищает полость рта животного от налета и микробов, делает рентген челюсти, устанавливает при необходимости брекеты.

Поскольку данный вид игр имеет свой сюжет, то в реальном игровом пространстве можно, например, оформить кабинет больницы (сделать вывеску), приготовить стол с компьютером, предложить ребенку облачиться в белый халат, подготовить «медицинские карты» с изображением пациентов-животных, в которых согласно игровой задаче отметить предстоящие стоматологические манипуляции (чистка зубов, постановка пломбы и т. д.).

Необходимо отметить, что в каждой игре ребенок-стоматолог будет манипулировать определенными медицинскими инструментами, которые, скорее всего, мало ему знакомы. Поэтому в качестве подготовки к восприятию данного вида игр рекомендуется познакомить дошкольников со стоматологическими инструментами и их назначением. Осуществить эту задачу можно в различных формах. Это может быть встреча со стоматологом, это может быть беседа с медицинской сестрой, которая продемонстрирует инструменты зубного врача, это может быть показ воспитателя изображений инструментов с объяснением их назначения. Если проведение такой подготовительной работы не удалось осуществить, то воспитатель знакомство с медицинскими инструментами может осуществить в ходе игры. Практика показывает, что этот вариант в некотором смысле может быть и лучшим, по сравнению с предыдущим, поскольку во многих играх изображение медицинских инструментов отдаленно напоминает реальные медицинские приспособления.

И первый, и второй вид игр помимо имеющего в играх музыкального сопровождения действий героев можно сопровождать шумовыми эффектами, например, звуком работающей бормашины, визуальными эффектами – включение дополнительного света при работе световой лампой. Важно в рассматриваемых играх предусмотрены определенные поощрения (звуковые и визуальные эффекта на экране, медали, карточки за эффективное выполнение поставленной задачи. Все это стимулирует игровые действия ребенка и последующую предстоящую деятельность, связанную с уходом за зубами.

**3. Этап подведения итогов игровой деятельности.** На данном этапе игры может осуществляться анализ участия в компьютерной игре, самой деятельности ребенка в роли стоматолога с помощью проведения беседы. Так, у ребенка можно поинтересоваться о содержании выполняемых медицинских процедур, обратить внимание на поведение пациентов, узнать у ребенка его чувства, которые он испытывал при выполнении тех или иных манипуляций, поинтересоваться о том, что могло привести болезням зубов, с которыми столкнулся стоматолог. Следует выяснить у ребенка его дальнейшее поведение, связанное с уходом за полостью рта, то, как он себя будет вести на месте пациента в стоматологическом кресле. Важно на последнем этапе помочь ребенку преодолеть страхи стоматологических манипуляций, если таковые имелись. Можно предложить ребенку дать рекомендации своему пациенту по уходу за полостью рта, не употребления вредных для зубов продуктов.

В целях фиксации результатов деятельности можно предложить ребенку заполнить «медицинскую карту» пациентов, на которой схематично отметить произведенные виды медицинских манипуляций (в качестве такой «медицинской карты» может выступить скриншот изображения открытого рта «пациента» – зубная формула).

Обогащая сюжетно-ролевые игры детей интерактивными компьютерными играми необходимо помнить, что цифровая образовательная среда не должна полностью подменять сюжетно-ролевые игры, а лишь являться дополнительным педагогическим инструментом, обогащающим последние. Практика проведения сюжетно-ролевых игр в рамках данного исследования показала, что дети активно включаются в игровую деятельность, что использование игровых приложений-симуляторов и шумовых эффектов позволяют, по мнению педагогов-практиков, сделать игры мультисценарными. Что в свою очередь облегчает расширение игрового опыта и выведение его за рамки сугубо игровой деятельности в сегмент неигровой активности [4].

Таким образом, дети, включаясь в увлекательные онлайн-игры в стоматолога, знакомятся с профессиональной деятельностью зубного врача, с правилами общей гигиены полости рта и чистки зубов, расширяют кругозор в области профессиональных действий стоматолога, отдельных манипуляций, производимых им. Данные игры учат детей внимательности, развивают логическое мышление, память, поскольку ребенку необходимо согласно диагнозу, представленному зрительно подобрать медицинский инструмент и использовать его в дальнейшем в аналогичных ситуациях. Важно, что игры в стоматолога помогут каждому ребенку не только весело проводить время у компьютера, но и дадут понимание, что нужно следить за своими зубами, чтобы в реальной жизни не оказаться на месте пациента, а не доктора; игры будут способствовать снижению тревоги и предупреждению страхов перед посещением стоматологического кабинета. Этому, на наш взгляд, особенно будут способствовать игры, в содержание которых входят предстоящие ребенку процедуры.

В целом интеграция реальных сюжетно-ролевых игр и виртуальных (онлайн) компьютерных игр со стоматологической тематикой и с грамотно выстроенным педагогическим руководством могут оказать положительный психолого-педагогический эффект на поведение и осознание себя ребенком в рамках неигровых форм деятельности. Данные игры с погружением в реалистичность становятся социальной практикой: сценарий дает возможность ребенку определить особенности своего поведения в роли пациента и апробировать эту модель поведения в будущем. Сказанное происходит благодаря механизму принятия роли в игре, о котором писал Д.Б. Эльконин: опыт игрового взаимодействия ребенок выводит за пределы игры в область неигрового поведения в повседневной жизни [5].

Таким образом, обогащение сюжетно-ролевых игр дошкольников компьютерными технологиями может способствовать решению задач здоровьесформирования и здоровьесбережения детей, которые стоят перед воспитателями [8]. Интеграция реальных и виртуальных сюжетно-ролевых игр эффективно подготавливает ребенка к деятельности в реальной жизни, не нанося при этом деструктивного воздействия на детскую психику и поведение вне игры [6]. Поэтому мы рекомендуем педагогически-обоснованное, грамотно продуманное обогащение сюжетно-ролевых игр дошкольников с медицинской, здоровьесформирующей тематикой. Данный подход может стать основой работы педагога при реализации здоровьесформирующих образовательных технологий с целью выработки осознанного стремления к здоровому образу жизни и полезных устойчивых привычек у детей.

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дроговцова, Н. О. Познавательный диалог в компьютерной игровой среде / Н. О. Дроговцова, Е. А. Тупичкина. – Текст : непосредственный // Детский сад от А до Я. – 2010. – № 2. – С. 49–56.
2. Игры зубной врач. – URL: <https://flash4play.com/tag/zubnoi-vrach> (дата обращения: 17.01.2023). – Текст: электронный.
3. Сайт «Преемственность в образовании». – URL: <https://youtu.be/3ztxBiM3sc> (дата обращения: 17.01.2023). – Текст : электронный.
4. Килби, Э. Гаджетомания: как не потерять ребенка в виртуальном мире / Э. Килби. – СПб. : Питер, 2017. – 256 с. – Текст : непосредственный.
5. Эльконин, Д. Психология игры / Д. Эльконин. – 2-е изд. – М. : ВЛАДОС, 1999. – 360 с. – Текст : непосредственный.
6. Тупичкина, Е. А. Обеспечение информационной безопасности ребенка как проблема информационной экологии и педагогики детства / Е. А. Тупичкина. – Текст : непосредственный // Детский сад от А до Я. – 2010. – № 2. – С. 4–12.
7. Berne, E. Games People Play: The Basic Handbook of Transactional Analysis / E. Berne. – New York : Ballantine Books, 1996. – 216 p.
8. Goldsmith, Ed. The ecology of health / Ed. Goldsmith // Ecologist. – 1980. – Vol. 10, No. 6/7. – P. 235–245.

### REFERENCES

1. Drogovtsova N. O., Tupichkina E. A. Poznavatelnyi dialog v kompiuternoi igrovoi srede [Cognitive dialogue in a computer game environment]. Detskiy sad ot A do Ya. [Kindergarten from A to Z]. No. 2, 2010. P. 49–56. (In Russian).
2. Iгры zubnoj vrach [Dentist Games]. URL: <https://flash4play.com/tag/zubnoi-vrach>. (In Russian).
3. Site "Preemstvennost' v obrazovanii" [Website "Continuity in Education"]. URL: <https://youtu.be/3ztxBiIM3sc>. (In Russian).
4. Kilby E. Gadzhetomania: kak ne poteryat' rebenka v virtualnom mire. [Gadgetomania: how not to lose a child in the virtual world] E. Kilby. SPb.: Peter, 2017. 256 p. (In Russian).
5. Psihologiya igry [Psychology of the game]. 2nd ed. M.: VLADOS, 1999. 360 p. (In Russian).
6. Tupichkina E. A. Obespechenie informacionnoi bezopasnosti rebenka kak problema informacionnoi ekologii i pedagogiki detstva [Ensuring the information security of the child as a problem of information ecology and pedagogy of childhood]. Detskiy sad ot A do Ya [Kindergarten from A to Z]. No. 2. 2010. P. 4–12. (In Russian).
7. Berne, E. Games People Play: The Basic Handbook of Transactional Analysis. New York: Ballantine Books, 1996. 216 p.
8. Goldsmith, Ed. The ecology of health. Ecologist. 1980. Vol. 10, No. 6/7. P. 235–245.

### БИБЛИОГРАФИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ СТАТЬИ

Ардинцева, М. В. Компьютерные технологии как средство обогащения сюжетно-ролевой игры дошкольников в области здоровьесбережения / М. В. Ардинцева, Е. А. Тупичкина. – Текст : непосредственный // Вестник Армавирского государственного педагогического университета. – 2023. – № 1. – С. 9–17.

### BIBLIOGRAPHIC DESCRIPTION

Ardintceva M. V., Tupichkina E. A. Computer Technologies as a Means of Enriching Preschool Children's Plot-role-playing Game in the Field of Healthcare / M. V. Ardintceva, E. A. Tupichkina // The Bulletin of Armavir State Pedagogical University, 2023, No. 1, pp. 9–17. (In Russian).