

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ
ВОРОНЕЖСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ВОРОНЕЖСКОЙ ОБЛАСТИ
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ИМ. Н.Ф. БУНАКОВА»

ВЕСТНИК ВИРО

ВЫПУСК 14

Часть 1

ВОРОНЕЖ 2024

**Интерактивное игровое поле «Поиграем и узнаем»
как практический игровой метод организации
детской деятельности**

Ю.А. Поляшова, С.В. Великжанина,
муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №2», г. Лиски Воронежской области

Поступила в редакцию 27 октября 2024 года

Аннотация. В статье говорится о механизмах и эффективности использования практического игрового метода организации детской деятельности – интерактивного игрового поля «Поиграем и узнаем» для развития субъектного опыта ребёнка в интегративной деятельности.

Ключевые слова: функциональная грамотность; игровое поле; игровой метод; опыт ребенка; развитие детей.

**Interactive Playing Field «Let's play and find out» as a Practical
Game Method of Organizing Children's Activities**

Yu.A. Polyashova, S.V. Velikzhanina,
Municipal Budgetary Preschool Educational Institution
«Kindergarten №2», Liski of the Voronezh Region

Annotation. The article talks about the mechanisms and effectiveness of using a practical game method of organizing children's activities – an interactive playing field «Let's play and find out» for the development of a child's subjective experience in integrative activities.

Keywords: functional literacy; playing field; game method; child's experience; children's development.

Одна из важнейших задач образования в 21 в. – формирование функционально грамотных людей, умеющих разбираться в огромных потоках информации. В планируемых результатах освоения федеральной образовательной программы дошкольного образования заложено применение ребёнком накопленного опыта для принятия собственных решений [3, 16]. Развитие предпосылок функциональ-

ной грамотности способствует не только реализации преемственности дошкольной и школьной ступени, но и закладывает основу для успешного обучения в школе, основным условием которого является детская произвольность и осознанная саморегуляция.

Учёными доказано, что одной из причин, определяющих снижение у дошкольников мобильности и контакта с окружающим миром, и вызывающих затруднения при овладении школьными навыками является несформированность пространственной ориентировки. Цифровые дети имеют слабые навыки коммуникации, проблемы с концентрацией внимания, нарушение двигательного режима. В методический продукт мы заложили идею превратить занятие в игру, интегрируя коммуникативную, познавательную и двигательную деятельности. Опираясь на авторитетное мнение учёных, мы выделили три позиции, обязательных для реализации:

1. Важность манипулятивных предметных действий для формирования пространственных представлений (Эльконин Д.Б.) [1,97].
2. Взаимодействие трех форм мышления: наглядно-действенного, наглядно-образного и логического (Смирнова Е. О.) [2, 224].
3. Опора на наглядные формы отображения абстрактной информации (Якиманская И.С.) [1, 258].

Исходная точка разработки идеи – опыт применения напольных игр М. Вайнапея. Но результатом нашего поиска стал не отдельный игровой сюжет, а универсальная платформа для познавательных занятий в движении и ориентировки в пространстве, что неразрывно связано с развитием мышления и речи. Основным условием ориентировки в пространстве является активное передвижение в нем – полотно 2х2.5 метра с клеточной разметкой позволяет не только располагать любой тематический материал для визуального восприятия, но и находиться на полотне в качестве активного игрока. Также мы:

- увеличили количество клеток напольного полотна;
- применяем двусторонние фишки для шифра;
- расширяем вариативность использования: кроме привычных дидактических игр, поле становится платформой для выставки детских работ, для подвижных и сюжетно-ролевых игр;

- размещаем для родителей и педагогов в открытом доступе информационные карты (по сюжетам игр) и материал по их использованию;

- разработали рекомендации по использованию игрового поля.

Цель применения игрового поля: развитие субъектного опыта ребёнка в интегративной деятельности. Белая медицинская клеёнка превратилась в конструктор для игровых заданий и полотно для творчества. Мягкие фишки с прозрачными карманами позволяют использовать двустороннюю разметку для шифра. Поле помогает выстроить работу со зрительными образами и развивает ассоциативное мышление. Дети учатся последовательно принимать решения и строить логические цепочки. Разное содержание поддерживает детский интерес для включения в деятельность и активный поиск новых граней понимания привычных вещей.

При планировании задач, помнили о важности развития предпосылок функциональной грамотности, которая закладывает основу для успешного обучения в школе:

- Детям: играть в комфортной среде, получать радость общения и удовольствие от процесса игры.

- Педагогам: формировать у воспитанников комплекс умений работы с информацией познавательного характера, способствовать увеличению самостоятельности детей в зоне ближайшего развития.

- Родителям: при заинтересованном участии – способствовать развитию субъектного опыта ребёнка.

Инновационную составляющую данного метода мы видим в эргономичности подачи информации и эффективности при минимальных затратах. Также в методический продукт мы заложили требование соответствовать запросам детей цифрового мира. Ведь они – потребители визуального контента. Большое значение придаем развитию критического мышления и навыков анализа информации. Многими педагогами используются напольные игры, но результатом нашего поиска стал не отдельный игровой сюжет. Наше полотно, как универсальная платформа, выполняет роль сквозного элемента на протяжении всего занятия. Также такой продукт отвечает требованиям «моделирования предметно-игровой среды» [1, 156].

Механизм использования:

- Возможные варианты взаимодействия: индивидуально, парами, тройками, подгруппами, в команде.

- Информация может читаться по столбикам и строчкам, задания на карточках или на экране.

- Используется на определённых этапах занятия, или как сквозной элемент на протяжении всего занятия.

- Информация закладывается по возрасту от простого к сложному: в младшей группе преимущественное использование предметов, затем по нарастающей используем картинки, знаки, символы. Закладываем мнемодорожки и мнемотаблицы, слова и ребусы, Q-коды.

- Много вариантов использования поля для подвижных игр без фишек с шифром.

Преимущества использования напольной игры «Поиграем и узнаем»:

Мобильность. Интегративные варианты заданий по пяти образовательным областям можно организовать в любом помещении.

Вариативность расположения: вертикаль – горизонталь, с фишками для кода и без. По наполнению: объёмные предметы или плоскостные карточки.

Полифункциональность – одно поле, разные игры.

Трансформируемость позволяет легко уменьшить площадь полотна.

Воспроизводимость не требует сложных технических средств.

Также работа с полем способствует развитию всех трёх типов восприятия информации – аудиального, визуального, кинестетического. При наблюдении отмечаем, что применение данного метода способствует созданию условий для увеличения самостоятельности детей в зоне ближайшего развития:

- в 3-4 года игра в Дорожки, выделение строчек и столбиков;

- в 4-5 лет освоение основных логических операций: сравнение, анализ, синтез и классификация. Осваиваем декодирование – изучаем «имя» объекта (цифры и буквы, цвет и символы);

- в 5-6 лет самостоятельное кодирование;

- в 6-7 лет решение многоступенчатых задач.

Помимо решения дидактических задач, организуем детский творческий поиск и практическое действие, а ребёнок с удовольствием слушает, смотрит, делает и говорит. Важный результат – развитие «инициативы и творческих способностей» [4, 11], ведь если ребёнок перенёс полученный опыт в свои игры, значит происходит формирование целостной картины мира. В этой связи порадовало детско-родительское взаимодействие «Найди мой подарок». После размещения работ на поле и фотофиксации, родители получили билеты с цифрой и буквой. Искать по подсказке работу своего ребёнка увлекательно и волнительно. Эффектов было много: сотрудничества, неожиданности, радости. В сюжетно-ролевых играх есть опыт применения поля для автопарковки, выдачи товара в интернет-магазинах, получения талона к врачу, сортировки продукции в супермаркетах.

Эффективность нашей совместной деятельности:

Воспитанники. У детей формируются субъектные проявления – обсуждение правил, планирование. Ребёнок приобретает навыки де-/кодирования и анализа информации, понимает многоступенчатые инструкции. Улучшается ориентация в пространстве, активизируются процессы запоминания, внимания, проявляется самостоятельность в переносе способа деятельности в другую ситуацию.

Педагоги. Педагог имеет возможность интегративной подачи детям любого образовательного содержания в игровой форме.

Родители. Возрос интерес родителей к играм с использованием пиктограмм. В домашних условиях появляются игры с клеточной разметкой на полу. Повысилась удовлетворённость родителей качеством образовательного процесса.

По результатам наблюдений можно сделать вывод, что методический продукт был успешно реализован в образовательной деятельности с детьми 3-7 лет на групповых занятиях 1 раз в неделю в течение 1 года. На примере подготовительной группы (28 воспитанников) можно отметить следующие показатели: включённость детей в игровую деятельность (высокий уровень – 20 чел. / 71,5 %; средний – 8 чел. / 28,5 %; низкий – 0 %), интерес и желание находить различные варианты решения игровой задачи, используя новые комбинации с предметами (высокий уровень – 15 чел. / 53,6 %; средний – 10

чел. / 35,7 %; низкий – 3 чел. / 10,7 %), использование поля в самостоятельной игровой активности (высокий уровень – 7 чел. / 25 %; средний – 12 чел. / 42,9 %; низкий – 9 чел. / 32,1 %). Подводя итог, можем сказать, что игровое поле «Поиграем и узнаем» превратилось в настоящую матрицу возможностей, которые нам с детьми ещё предстоит узнавать.

Литература

1. Микляева Н.В. Дошкольная педагогика: учебник для вузов / Н.В. Микляева, Ю.В. Микляева, Н.А. Виноградова; под общей редакцией Н.В. Микляевой. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Юрайт, 2024. – 411 с.
2. Смирнова Е.О. Детская психология: Учебник для вузов. 3-е изд., перераб. – СПб.: Питер, 2009. – 304 с.
3. Федеральная образовательная программа дошкольного образования. ФГОС. – М.: Мозаика-Синтез, 2023. – 256 с.
4. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (2023). – М.: ТЦ «Сфера», 2024. – 48 с.

СОДЕРЖАНИЕ

Стр.

Повышение квалификации педагогических работников		
<i>Лемякина Н.А.,</i> <i>Селютин Л.В.</i>	Выявление сквозных дефицитов у обучающихся на основе анализа результатов мониторинга оценочных процедур	3
<i>Белозорова Л.А.</i>	Теоретические основы формирования профессиональной компетентности педагога в условиях инклюзивного образования	13
<i>Семеновская Н.А.,</i> <i>Нетесова М.А.</i>	Студенческое наставничество как потенциал формирования профессиональных компетенций и адаптации молодых педагогов	22
Дошкольное образование		
<i>Митрофанова Л.В.,</i> <i>Смольникова С.В.</i>	Педагогическая поддержка детей дошкольного возраста с учетом их возрастных особенностей	28
<i>Доброквашина Н.Г.</i>	Знакомство дошкольников с архитектурой родного города через интерактивные экскурсии	34
<i>Дронова И.Д.</i>	Формирование интереса детей младшего дошкольного возраста к физической деятельности через сюжетные подвижные игры	38
<i>Есакова Е.Е.</i>	Работа с родителями через дистанционный формат для качественного образования дошкольников	44
<i>Землякина Т.Б.</i>	STEM-центр как актуальный вариант предметно-пространственной среды при реализации STEM-образования	50
<i>Зотова Е.В.,</i> <i>Студеникина Ю.П.</i>	Карты Проппа – эффективный инструмент построения преемственности между дошкольным и начальным школьным образованием	56
<i>Козюберда Ю.А.,</i> <i>Воропаева Е.Ю.</i>	Процесс духовно-нравственного воспитания в современных дошкольных образовательных учреждениях	61
<i>Круликовская Т.А.,</i> <i>Моисеева О.В.</i>	Из опыта музыкально-оздоровительной работы в дошкольном отделении муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения лицея «Воронежский учебно-воспитательный комплекс им. А.П. Киселёва»	68
<i>Олейникова Т.В.</i>	Ситуативная игра как способ вовлечения родителей в процесс закрепления результатов коррекционной работы учителя-логопеда с дошкольниками	74
<i>Полесская О.Л.</i>	Развитие речи дошкольников	79
<i>Поликанова Н.Н.</i>	Особенности эмоционально-волевой сферы у старших дошкольников с общим недоразвитием речи	85
<i>Поляшова Ю.А.,</i> <i>Великжанина С.В.</i>	Интерактивное игровое поле «Поиграем и узнаем» как практический игровой метод организации детской деятельности	95
<i>Серикова А.В.</i>	Познавательное развитие детей дошкольного возраста средствами экспериментирования	101
<i>Супонева А.М.</i>	Оценка уровня сформированности личностных качеств у детей младшего дошкольного возраста в аспекте экологического воспитания	105
Начальное общее образование		
<i>Антилогова Л.Н.</i>	Изучение фразеологизмов в начальной школе как способ развития речи обучающихся	110
<i>Бражникова Л.И.</i>	Актуальность проблемного обучения на уроках в начальной школе	116
<i>Дремлюгина Т.И.</i>	Чтение создаёт умных людей	120
<i>Некритычева С.В.</i>	Формирование приёмов безопасной подготовки обучающихся начальных классов к выполнению швов	124
<i>Попова А.Ю.</i>	Дидактические игры на уроках русского языка в начальной школе как способ формирования познавательного интереса учащихся	128