

НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СЕТЕВОЕ ИЗДАНИЕ
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ДЕЛОВОГО АДМИНИСТРИРОВАНИЯ» – S-VA.RU
СВИДЕТЕЛЬСТВО СМИ ЭЛ № ФС77-70095 ОТ 07.06.2017 ГОДА

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ

II ВСЕРОССИЙСКАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ
«АКТУАЛЬНОСТЬ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ
В СОВРЕМЕННОЙ СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ»

1 ИЮЛЯ – 25 ИЮЛЯ 2025 ГОДА



ЕКАТЕРИНБУРГ

НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СЕТЕВОЕ ИЗДАНИЕ
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ДЕЛОВОГО АДМИНИСТРИРОВАНИЯ» – S-BA.RU
СВИДЕТЕЛЬСТВО СМИ ЭЛ № ФС77-70095 от 07.06.2017 года

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ

II ВСЕРОССИЙСКОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ
«АКТУАЛЬНОСТЬ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ В СОВРЕМЕННОЙ СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ»

1 ИЮЛЯ – 25 ИЮЛЯ 2025 ГОДА

УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Высшая школа делового администрирования»

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор: Скрипов Александр Викторович
Технический редактор: Лопаев Александр Андреевич

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Скрипов Александр Викторович
Лопаева Юлия Александровна

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

Бабина Ирина Валерьевна
Смольский Дмитрий Петрович

АДРЕС РЕДАКЦИИ И ИЗДАТЕЛЬСТВА

620131, г. Екатеринбург, ул. Фролова, д. 31, оф. 32
Телефоны: 8 800 201-70-51 (доб. 2), +7 (343) 200-70-50
Сайт: s-ba.ru
E-mail: info@s-ba.ru

При перепечатке ссылка на научно-образовательное сетевое издание s-ba.ru обязательна. Материалы публикуются в авторской редакции. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов материалов. За достоверность сведений, изложенных в статьях, ответственность несут авторы.

© ВЫСШАЯ ШКОЛА ДЕЛОВОГО АДМИНИСТРИРОВАНИЯ

16+

УДК 37
ББК 74
Ц75

II Всероссийская педагогическая конференция «**Актуальность игровых методов в современной системе обучения**»: материалы Всероссийской педагогической конференции. – Екатеринбург: Высшая школа делового администрирования, 2025.

В сборнике материалов Всероссийской педагогической конференции «**Актуальность игровых методов в современной системе обучения**», проходившей 1 июля – 25 июля 2025 года в Высшей школе делового администрирования (г. Екатеринбург), представлены доклады и статьи педагогических работников, специалистов-практиков и студентов, представляющих различные регионы Российской Федерации.

В рамках конференции проходили выступления участников в следующих секциях: Дошкольное образование; Начальное общее образование; Основное общее и среднее общее образование; Высшее и профессиональное образование; Дополнительное образование; Инклюзивное и коррекционное образование; Обмен методическими разработками и педагогическим опытом.

Сборник представляет интерес для педагогических работников, родителей воспитанников и обучающихся образовательных организаций, аспирантов, студентов, интересующихся цифровыми технологиями в сфере воспитания и образования. Статьи и доклады печатаются в алфавитном порядке (по ФИО), в авторской редакции (по представленным электронным версиям).

© Авторы материалов, 2025

© Высшая школа делового администрирования, 2025

Содержание

ДОШКОЛЬНАЯ ПЕДАГОГИКА

Антипенко Е.В. Игровые методы в системе воспитания детей дошкольного возраста	6
Ануфриева Д.М., Акушева С.В., Волхонская Л.М., Бобровская Ю.П. Развитие творческих способностей дошкольников средствами нетрадиционной техники рисования	7
Артемьева К.В. Формирование знаний о музее у детей старшего дошкольного возраста	8
Валеева Э.Ф. Развлечение для детей. «Лето»	9
Ганьжа Н.С. Организация русских народных праздников в детском саду как важный элемент воспитания дошкольников	11
Гречишкина Н.В., Чеботарева Н.П. Методы развития художественного творчества в ДОУ и дома	12
Григорица М.Н. Развитие пространственного мышления с помощью развивающего пособия Игры «ЛенТочки»	13
Дементьева О.Ю. Консультация для родителей: «Воспитание нравственно-патриотических чувств детей к родному городу»	14
Дубова И.А. Творческие игры, как способ развития фантазии и воображения у детей дошкольного возраста.	15
Журавлева Н.В. Мастер-класс «Создание мультимедийных дидактических упражнений по развитию речи».	17
Забанных Л.В. Проект «Маленькие соседи: Насекомые летом!»	19
Зорина М.В. Патриотизм с ранних лет	21
Иванова С.А. Актуальность игровых методов в современной системе дошкольного обучения.	22
Кепель Т.М. Игровой интеллект. Как игра становится трамплином для ума дошкольника.	23
Масленникова О.В. Игровые методы в дошкольном образовании: ключ к эффективному обучению и развитию	24
Мингалёва О.Б., Пяткова Л.П. Игры с дошкольниками как метод развития интереса к творчеству А.С.Пушкина	25
Мишина А.Ю. Формирование благополучного эмоционального настроения дошкольника через игры с педагогом-психологом	29
Ольховая А.А. Актуальность дидактической игры в развитии речи детей старшего дошкольного возраста в современной системе обучения	31
Патрикеева И.Н. Актуальность игровых методов в современной системе обучения в дошкольном образовании	32
Попова М.В. Краеведение в предметно-пространственной среде детского сада	34
Поршнева Ю.В. Мастер-класс педагога-психолога с родителями воспитанников группы раннего возраста «Играем с пальчиками»	36
Пулькинова Н.П. Игровые интерактивные технологии в работе с детьми с ТНР: напольные пособия с использованием комплекта «Лого-мишень»	37
Расторгуева К.П., Брильянт К.М. Игровые методы в современной системе дошкольного образования.	40
Семущина Т.И. Развитие эмоционального интеллекта у детей младшего дошкольного возраста через игру	41
Старых А.И. Занятие педагога-психолога с детьми старшего дошкольного возраста с ТНР по социально-коммуникативному развитию «Путешествие с Буратино по Волшебной стране Дружбы».	42
Тишина И.А. Говорящая стена–эффективная технология обучения детей в комфортном режиме игры.	44
Толокнова Т.В. Роль дидактических игр в развитии детей дошкольного и младшего школьного возраста	47
Третьякова Е.В. Игровые технологии как средство повышения мотивации детей старшего дошкольного возраста к обучению робототехнике	48
Трондина Е.В. Мастер-класс для педагогов «Волшебство театра»	49

ПЕДАГОГИКА ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Бажанова Е.О., Паньчук И.В. Технология проектной деятельности как универсальная технология деятельностного типа	51
Бердник Н.В. Геймификация как инструмент повышения мотивации и вовлеченности в обучении: возможности и перспективы для общеобразовательной школы	53
Боброницкая О.В. Актуальность игровых методов в современной системе обучения на 2025 год	56
Борзова Ю.А. Повышение мотивации к обучению учащихся начальных классов через игровые методы.	62
Веселова С.И. Игровые методы обучения в работе с младшими школьниками	64
Зубкова В.В. Актуальность игровых методов в современной системе обучения.	65
Крутоусова О.М. Игровые методы в обучении русскому языку	67
Кузнецова И.Ю. Наставничество в современной системе обучения для молодых педагогов в актуализации игровых методов в школах	68
Масякин Д.С. Приемы эмпатического слушания в работе учителя	70
Мохна Е.А., Петрикова Е.В., Мигунова М.В., Звондников Н.С. Кино как средство патриотического воспитания	72

Содержание

Недбайлова Ю.В. Игровые методы обучения на уроках английского языка.	74
Никанорова Т.В. Воспитание у детей интереса к школе, учёбе через игровые методы обучения.	76
Ожиганова В.Е. Актуальность игровых методов в современной системе обучения в рамках начального общего образования.	78
Рассказов А.А. Роль применения игровых методов в изучении иностранного языка на уроках в школе.	79
Русс Е.Н. Использование математических игр в старших классах для формирования интереса к уроку.	81
Сидорова В.Г. Играем, учимся, растем: как игровые технологии преобразуют уроки в начальной школе.	82
Смирнова О.Л. Игровые приемы оценки и самооценки на уроках изобразительного искусства как способ создания эффективной образовательной среды для юных художников.	84
Ульянова А.В. Актуальность игровых методов по математике в старших классах для усвоения новых тем.	88
Устьянцева Д.А. Дидактические игры по биологии из раздела «Зоология» для обучающихся 7 класса.	90
Хабибуллина Л.Ф. Актуальность игровых методов в современной системе обучения.	92
Шевченко Е.А. Игра-один из приемов организации педагогического процесса.	97
Юркова Е.А. Активизация познавательной деятельности обучающихся с ОВЗ с помощью игровых форм и методов на уроках русского языка.	98

ВЫСШЕЕ И ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Казанцев Д.В. Игровые тьюторские приемы как средство формирования тьюторской позиции учителей начальных классов.	99
Комиссарова А.Н. Игра как инструмент мотивации студентов профессионального образования: современные стратегии.	101
Лагутина М.А. Игровые методы в преподавании информатики: опыт интеграции творческих и интеллектуальных практик.	102
Полубоярова Ю.А. Игровые методы в преподавании дисциплины «Семейное право». Опыт проведения судебных деловых игр.	104
Саввинова Н.Е. Актуальность игровых методов в современной системе обучения.	106

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Каунина И.А. Организация работы по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма.	107
Милейковская Т.В. Робототехника в современной школе.	109
Милейковская Т.В. Веб-квест как форма организации самостоятельной деятельности обучающихся.	111
Мукашева А.У. Актуальность игровых методов в современной системе обучения.	113
Солодкова А.Н. Актуальность игровых методов в современной системе обучения.	114
Сыготина Е.В. Интеллектуальная игра QUIZ «Мультимания»: опыт организации и проведения.	115

ИНКЛЮЗИВНОЕ И КОРРЕКЦИОННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Аржанова В.А. Дистанционное психологическое консультирование в системе общего образования.	116
Безвытная С.А. Игровые технологии в обучении обучающихся с умеренной умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).	118
Бокий Е.М. Использование игровых технологий в логопедической работе с обучающимися младших классов с тяжёлыми нарушениями речи.	119
Воробьева Е.Н. Сенсорные игры как залог успешного взаимодействия с детьми с расстройствами аутистического спектра.	121
Дацькив Е.Л. Логопедические игры как средство развития познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста с ТНР.	122
Крюкова Н.Н. Применение инновационных логопедических технологий в коррекции речи детей дошкольного возраста с ОВЗ.	125
Тагиева В.А. Внедрение игровых технологий в систему логопедического сопровождения.	126
Шанина С.А., Нагойбасова С.Ю. Здоровьесберегающие игры в начальной школе.	129

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Боробова Г.С. Консультация для студентов и молодых педагогов «Организация утреннего и вечернего круга в младшей группе ДОУ».	130
Васильева В.С., Шматкова Т.Я. Трек «Орлёнок-спортсмен»: путь к здоровому образу жизни и спортивным достижениям через национальные виды игр.	131

Содержание

Зорина М.П. Игровые технологии в допрофильном воспитании младших и средних школьников через реализацию серии игр «Профессия?–поиграем!»	132
Краснящих Е.С. Применение игровых методов в обучении и воспитании подростков: взгляд психолога	134
Милейковская Т.В. Воспитание достойного гражданина своей страны	136
Милейковская Т.В. Воспитание как социальная проблема в современной России.....	137
Милейковская Т.В. Психологические особенности здорового образа жизни	139
Милейковская Т.В. Инновационные технологии в системе воспитательной работы как средство повышения воспитанности обучающихся	140
Рассолова О.А. Дидактическая игра как средство развития познавательной деятельности детей с ОВЗ.....	143

Игровые методы в системе воспитания детей дошкольного возраста

Антипенко Екатерина Вячеславовна, старший воспитатель,
МБДОУ-детский сад №546 «Семицветик»

Библиографическое описание:

Антипенко Е.В. Игровые методы в системе воспитания детей дошкольного возраста//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Эта тема особенно актуальна именно в наше время, когда меняется общество, ускоряется темп жизни, растет конкуренция между образовательными учреждениями и родители предъявляют повышенные требования к качеству образовательных услуг.

Почему игровые методы?

Игровые методы представляют собой наиболее естественный способ познания мира ребенком. Игра позволяет ребенку активно проявлять себя, экспериментировать, учиться самостоятельно принимать решения и преодолевать трудности. Именно игра является важнейшим инструментом развития эмоциональной сферы ребенка, формирования познавательной активности, творческих способностей и социальной адаптации.

Основные преимущества игровых методов:

- Развивают креативность. Дети учатся мыслить нестандартно, придумывать новые сценарии игры, развивать сюжет.
- Повышают мотивацию. Ребенок легче усваивает знания, полученные в игровой форме, поскольку процесс увлекателен и интересен.
- Формируют социальные навыки. Игры помогают детям взаимодействовать друг с другом, делиться игрушками, договариваться, решать конфликты мирным путем.
- Улучшают внимание и память. Во время игры дети запоминают больше информации, развивая наблюдательность и концентрацию внимания.
- Способствуют физическому развитию. Многие подвижные игры способствуют укреплению здоровья и формированию правильной осанки.

Современные тенденции и инновационные подходы

Современная система воспитания требует внедрения новых технологий и подходов. Среди инновационных методик, применяемых в детских садах, особое место занимают следующие направления:

1. Использование цифровых ресурсов. Интерактивные доски, планшеты, образовательные приложения позволяют сделать обучение более наглядным и интересным. Например, интерактивные игры могут помочь детям изучать буквы, цифры, цвета и формы.
2. Проектная деятельность. Проектирование предполагает организацию совместной деятельности детей и

взрослых над решением конкретной проблемы. Это развивает умение планировать свою работу, анализировать результаты и представлять итог своей деятельности.

3. Драматизация и ролевые игры. Эти виды деятельности стимулируют развитие речи, воображения, коммуникативных навыков. Они также помогают формировать представление о различных профессиях и социальных ролях.

4. Экологическое воспитание. Через игру дети знакомятся с природой, узнают о важности бережного отношения к окружающей среде. Например, создание мини-экопарков помогает прививать любовь к природе и осознанию ответственности перед будущим поколением.

Практические рекомендации

Для успешного внедрения игровых методов в образовательный процесс необходимо учитывать множество факторов, среди которых важнейшими являются индивидуальные особенности каждого ребенка. Каждый малыш уникален по своему темпераменту, интересам, уровню развития и потребностям. Поэтому важно наблюдать за детьми, выявлять их предпочтения и особенности поведения, чтобы адаптировать игру под их личностные характеристики. Это помогает сделать игровой процесс более эффективным и увлекательным, способствует развитию мотивации и инициативы.

Создавать условия для свободного выбора вида деятельности — ещё одна важная составляющая. Детям необходимо предоставлять возможность самостоятельно выбирать игры, игрушки или виды деятельности, что способствует развитию самостоятельности, ответственности и уверенности в своих силах. Свободный выбор помогает ребенку проявлять инициативу, учит принимать решения и развивать творческое мышление.

Таким образом, использование игровых методов в дошкольном образовании — это не только средство обучения, но и мощный инструмент формирования гармонично развитой личности. Правильное внедрение игровых методов способствует развитию у детей самостоятельности, инициативности, коммуникативных навыков и творческого мышления, закладывает прочный фундамент для их будущих учебных достижений и успешной жизни.

Развитие творческих способностей дошкольников средствами нетрадиционной техники рисования

Ануфриева Дарья Михайловна, педагог-психолог, МАДОУ Детский сад №14 «Ласточка», г.Бирска
Акушева Светлана Вячеславовна, воспитатель, МАДОУ Детский сад №14 «Ласточка», г.Бирска
Волхонская Лиана Марселевна, воспитатель, МАДОУ Детский сад №14 «Ласточка», г.Бирска
Бобровская Юлия Павловна, старший воспитатель, МАДОУ Детский сад №14 «Ласточка», г.Бирска

Библиографическое описание:

Ануфриева Д.М., Акушева С.В., Волхонская Л.М., Бобровская Ю.П. Развитие творческих способностей дошкольников средствами нетрадиционной техники рисования // URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Изобразительная деятельность - самый интересный вид детской деятельности. Она позволяет ребёнку отобразить в рисунках свое отношение к окружающей действительности и имеет большое значение для всестороннего развития ребенка, помогает раскрыть и обогатить его творческие способности.

Необходимо развивать творческие способности ребенка с самого раннего возраста. Но у детей этого возраста еще не сформированы графические навыки и умения, что мешает им выражать в рисунках задуманное, поэтому их рисунки часто получаются неузнаваемыми, далёкими от реальности. Вследствие этого, у многих детей исчезает желание рисовать. Чтобы этого не происходило, важно поддержать интерес ребенка к рисованию, а для этого можно использовать нетрадиционные техники изобразительной деятельности.

Рисование нетрадиционными способами интересная и увлекательная деятельность, которая изумляет и радует детей. Знакомство ребенка с нетрадиционными техниками рисования начинается с рисования пальчиками. Это самый простой способ рисования. В раннем возрасте большинство детей только учатся владеть инструментами по рисованию, и поэтому им легче следить за движениями своего пальчика, чем кисточки или карандаша. Рисуя таким способом, ребенок чувствует себя свободно и комфортно.

Изобразительная деятельность с использованием нетрадиционных материалов и техник помогает всестороннему развитию ребёнка:

- развитию мелкой моторики;
- эстетического восприятия, наблюдательности, эмоциональной отзывчивости, изобразительных навыков и умений;
- усидчивости и внимания.

Ребенок преодолевает неуверенность, приобретая опыт рисования в нетрадиционной технике, и в последующем творчество будет только радовать его. Рисование с использованием нестандартных техник и нетрадицион-

ных материалов дает возможность развить творческие способности детей. При помощи взрослых дети начинают экспериментировать и творить, учатся думать, находить интересное применение простым вещам, у них появляются новые идеи, связанные с сочетанием разных материалов. Главную роль играет и окружающая среда. Сколько дома ненужных и в то же время полезных для занятия предметов и вещей (расчески, трубочки, поролон, губка, крышки от бутылочек и баночек, ватные диски и т. д.). Во время рисования развивается эстетическое восприятие, творческие способности, наблюдательность, художественный вкус.

На занятиях по рисованию с применением нетрадиционных материалов и техник у детей развиваются воображение, мышление, речь, дети уточняют свои представления о цвете, форме и размере предметов и их частей, получают информацию о разнообразии окружающего мира. Ребята с удовольствием выполняют задания по изобразительной деятельности с использованием нетрадиционных материалов и техник, потому что эти задания им по силам, и результат своей работы они видят тут же.

Применение нетрадиционных техник изображения способствует коррекции психических процессов и личностной сферы дошкольников в целом. Многие виды нетрадиционного рисования способствуют повышению уровня развития зрительно-моторной координации. Если чрезмерно активный ребенок нуждается в обширном пространстве для разворачивания деятельности, если его внимание рассеянно и крайне неустойчиво, то в процессе нетрадиционного рисования зона его активности сужается, уменьшается амплитуда движений. Неточные и крупные движения руками постепенно становятся более точными и тонкими.

Занятия по рисованию с применением нетрадиционных техник доставляет детям истинную радость. У дошкольников возрастает интерес к рисованию, они со временем приобретают опыт эстетического восприятия. Дети стараются создавать особое, новое, проявляют фантазию, искусство, осуществляют свою идею и стремятся сами находить средства для его воплощения.

Список литературы

1. Давыдова Г.Н. Нетрадиционные техники рисования в детском саду. М.: «Издательство Скрипторий», 2018. 80 с.
3. Комарова Т.С. Детское художественное творчество : методическое пособие для воспитателей и педагогов / Т.С. Комарова. - М. Мозаика-синтез, 2018. 160 с.
3. Котова Е.В. Развитие творческих способностей дошкольников: методическое пособие / Е.В. Котова, С.В. Кузнецова, Т.А. Романова. - М.: ТЦ Сфера, 2020. 128 с.

Формирование знаний о музее у детей старшего дошкольного возраста

Артемьева Кристина Владимировна, воспитатель, МБДОУ «Детский сад №16»

Библиографическое описание:

Артемьева К.В. Формирование знаний о музее у детей старшего дошкольного возраста//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В настоящее время в связи с введением Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО), главное значение приобретает вопрос формирования у дошкольников общей культуры личности; объединение обучения и воспитания в целостный образовательный процесс на основе социокультурных и духовно-нравственных ценностей, норм и правил поведения в интересах человека, семьи и общества.

По мнению, Н. А. Рыжовой [4], музей является порождением культуры и поэтому занимает в образовательной системе достойное место как педагогическое средство развития и воспитания с первых лет пребывания ребенка в образовательном учреждении. Он является хорошим средством воспитания высоких культурных, социокультурных и нравственных качеств личности. Поэтому уже в дошкольном возрасте, особенно в старшем, необходимо вести целенаправленную работу по формированию у детей знаний о музее.

Актуальность использования элементов музейной педагогики в ДОУ заключается в том, что ее средства позволяют эффективно реализовывать ФГОС в части формирования целевых ориентиров, способствует овладению основными культурными способами деятельности, проявления инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности, учат ребенка проявлять любознательность, задавать вопросы взрослым и сверстникам, интересоваться причинно-следственными связями, формирует умение самостоятельно придумывать объяснения явлению природы и поступкам людей.

А. Н. Морозова [2] дала следующее определение музея – это учреждение, где хранятся, изучаются и выставляются для показа ценные произведения искусства, предметы и документы, имеющие культурное, научное, историческое значение, а также здание, в котором находится это учреждение.

Старший дошкольник способен воспринимать и оценивать реальное и воображаемое, сюжеты старины и современности, портретные характеристики персонажей. Н. А. Вербенец [1] считает, что у способных детей пробуждается интерес к различным видам и жанрам изобразительного искусства, появляется изобразительность в выборе художественных средств в изобразительной деятельности, зарождается интерес к экскурсиям по родному городу, выставкам и музеям. Контакты с искусством стимулирует потребность в расширении и углублении художественного опыта. Рассмотрение и любование произведениями искусства способствует обогащению творческого воображения.

Поэтому в современных условиях, когда происходят глубочайшие изменения в жизни общества, одним из центральных направлений работы становится формирование знаний о музее у детей старшего дошкольного возраста. По мнению многих исследователей (Б. А. Столяров, М. Ю. Коваль, О. В. Дыбиной) детей с самого раннего возраста нужно знакомить с традициями нашего народа, которые представлены в музеях [5].

Основной целью музейной педагогики является: приобщение к музеям подрастающего поколения, творческое развитие личности. Поэтому на сегодняшний день музейную педагогику рассматривают как инновационную педагогическую технологию. Конечно, в условиях детского сада невозможно создать экспозиции, соответствующие требованиям музейного дела. Поэтому и называются эти экспозиции «мини-музеями». Часть слова «мини» отражает возраст детей, для которых они предназначены, размеры экспозиции и четко определенную тематику такого музея. Назначение создаваемых мини-музеев – вовлечь детей в деятельность и общение, воздействовать на их эмоциональную сферу. Психологические исследования позволили увидеть, что у детей, занимающихся в музейно-образовательном пространстве, определенным образом модифицируется мыслительная деятельность детей, дети более свободно оперируют образами.

Гипотеза исследования: мы предполагаем, что процесс формирования знаний о музее у детей старшего дошкольного возраста будет наиболее эффективным если: сочетать информационно-рецептивные методы ознакомления с музеем с игровыми методами; создать условия для выражения ребенком позитивного отношения к музею в продуктивных видах деятельности.

Педагогический эксперимент (констатирующий, формирующий, контрольный) проводился на базе МБДОУ «Зоренька» № 41» города Чебоксары. В эксперименте приняли участие 2 группы детей 6 года жизни: экспериментальная – 19 человек и контрольная – 21 человек.

Был проведен констатирующий этап исследования с помощью методик: «Нарисуй музей» и «Беседа». Целью первой методики было выявление у детей знаний о музее с помощью графических изображений. Каждому ребенку был представлен листок бумаги, цветные карандаши и фломастеры. После объяснения ребенку задания экспериментатором, ему необходимо было нарисовать музей. После окончания работы у ребенка спрашивали, что он нарисовал. В ЭГ у 21 % выявлен средний уровень сформированности знаний о музее, у 21 % – высокий, а 58% имеют низкий уровень. В КГ у 16% выявлен высокий

уровень, 32% имеют средний уровень, а 52% – низкий.

Целью второй методики является выявление у детей знаний о музее, о профессиях, которые есть в музеях, о заинтересованности детей к музейной деятельности. Каждому ребенку задавали вопросы, на которые ему нужно было дать ответ. У 5% детей экспериментальной группы выявлен высокий уровень формирования знаний о музее, у 37% показатель среднего уровня, 58% имеют низкий уровень. В КГ показатели следующие: 11% показали высокий уровень, а 42% средний и 47% низкий.

В целом, анализируя данные двух методик можно сказать, что уровень знаний о музее у детей старшего дошкольного возраста является ниже среднего. Дети имеют общие представления, знают, что делают в музее и зачем они нужны, знают разные музеи.

Цель формирующего этапа: апробировать педагогические условия формирования знаний о музее у детей старшего дошкольного возраста.

Всю нашу работу по формированию знаний о музее мы разделили на 3 блока. 1 блок – «Знакомство детей с понятием музей и видами музея». Целью данного блока было знакомство детей старшего дошкольного возраста с понятием музея, заинтересовать их в музейной педагогике.

2 блок – «Музеи Чебоксар и правила поведения в

музее». Цель – познакомить детей с современным состоянием музея, с разновидностями и правилами поведения в музее.

3 блок – «Дидактические, сюжетно-ролевые игры и упражнения». Цель данного блока – практическое применение знаний о музее у детей старшего дошкольного возраста в разнообразных играх, упражнениях.

С целью выявления результативности проведенных мероприятий по формированию знаний о музее у детей старшего дошкольного возраста был проведен контрольный срез знаний. Сравнение результатов констатирующего и контрольного этапов эксперимента по 2 методикам показывает, что у детей экспериментальной группы произошла положительная динамика: если на этапе констатирующего эксперимента было 21% детей с высоким уровнем, то сейчас на 42,2% результат улучшился. Средний уровень выявился у 47,3% детей экспериментальной группы, на констатирующем этапе было 21%.

Таким образом, нами было проведено теоретическое и практическое исследование проблемы формирования знаний о музее у детей старшего дошкольного возраста, обнаружены его особенности, пути коррекции. Гипотеза исследования подтверждена, задачи решены.

Список литературы:

1. Вербенец, Н. А. Развитие творческих проявлений у старших дошкольников средствами музейной педагогики / Н. А. Вербенец // Детский сад от А до Я. – 2010. – № 6. – С. 30-32.
2. Морозова А. Н., Мельникова О. В. Музейная педагогика / А. Н. Морозова, О. В. Мельникова. – Москва: Творческий центр, 2006. – С. 2-17.
3. Пантелеева, Л. В. Музей и дети / Л. В. Пантелеева. – Москва: Карапуз, 2000. – 245 с.
4. Рыжова, Н. А. Мини-музей в детском саду/Н.А.Рыжова, Л.В.Логинова.–Москва: Линка - Пресс. – 2011. – 256 с.
5. Столяров, Б. А. Музейная педагогика. История, теория, практика / Б. А. Столяров. – Москва: Высшая школа, 2004. – 276 с.

Развлечение для детей «Лето»

Валеева Эльвина Фаритовна, воспитатель, МАОУ СОШ №59 г. Челябинска

Библиографическое описание:

Валеева Э.Ф. Развлечение для детей. «Лето»//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Ведущая: Ребята, посмотрите, какой красивый стоит домик.

В этом доме живут два друга Ах и Ох.

Просыпайтесь, Ах и Ох!

Выходите на порог

Утро летнее встречать,

Тёмну ночьку провозжать!

Под весёлую музыку из домика выходит Ах.

Ах: Ах! Как чудесно было мне проснуться рано на заре!

Увидеть свет, Воскликнуть: «Ах!»),

Купаясь в солнечных лучах.

Эй, братец Ох! Ты что, оглох?

Вставай, окно своё открой

Да поздоровайся с зарёй!

Под спокойную музыку выходит Ох.

Ох: (недовольно) Ох! Ох! Ох! Ох!

Только выйду на порог,

Тут же ноги промочу,

Или свинку получу!

По утрам такой сквозняк-

Я уже совсем озяб!

Ну вот, дождался, так и есть!

Осталось только заболеть!

Ох! Горе мне! Ох! Плохо мне!

Что ж вы стоите в стороне,

Скорей меня лечите да градусник несите!

И от температуры таблетки и микстуру!

Ох и Ах уходят в домик.

Ведущая: Слышишь песенку дождя : «кап-кап».
Это дождь зовёт тебя: «Кап-кап»
Пусть гремит проказник гром,
Мы с дождём гулять пойдём.
ТАНЕЦ ДОЖДИКА.
Выходит Ах.
Ах. Что за чудная погода, ах. Какая красота!
А давай с тобой устроим Праздник летнего дождя.
Позовём мы в гости Тучку, пусть польёт водой по-
лучше!
Будет дождик лить весь день, веселиться нам не лень!
Ведущая: Ребята, давайте все вместе позовём к нам
в гости Тётю Тучку.
Тётя Тучка приходи, приводи с собой дожди!
Под раскаты грома входит Тётя Тучка.
Тётя Тучка: Трудно мне по небу плыть,
За дождями уследить!
Где, когда, какой пролить,
Вдоволь землю напоить!
Ну-ка. Ветер, помоги,
Пусть сюда придут дожди!
Тучка взмахивает султанчиком. К ней приходят 3
ребёнка-3 дождя
Ливень Кап-Капыч, дождь грибной и Моросейка.
Кап Капыч: Я ливень Кап Капыч, прольюсь, не
взыщи,
Сухое местечко попробуй, сыщи!
Раз тётушка просит, я рад услужить
И в засуху землю водой напоить!
Грибной: Лью из лейки я водой.
Средний братец-дождь грибной!
Поливаю я рябину, поливаю я осину.
Там, где мох ковром ложится,
Поливаю я грибницу!
Эй! Вы, рыжики, волнушки.
И лисички, и свинушки!
Поскорее вырастайте,
Дождь грибной не забывайте.
ХОРОВОД ГРИБОВ муз. Лукониной сл. Чадовой
Моросейка: Младший братец, неумейка, Я пока что
Моросейка.
Сею капли через сито я в огромное корыто.
А как только подрасту, дело я себе найду.
Буду землю поливать, воду щедро раздавать.
ПЕСНЯ «ДОЖДИК» муз. Герчик
Ведущая: У дождей своя работа, нужно землю на-
поить,
Без дождей всему живому на планете трудно жить.
Ах: В круг большой всех приглашаем
Да с дождями поиграем.
ИГРА «СОЛНЫШКО И ДОЖДИК»
Ведущая: берёт в руки большой зонт
Солнце светит веселее
Выходи гулять скорее
Под спокойную музыку дети «гуляют» по залу
Дождик, дождик всё сильнее,

Прячьтесь в домик поскорей!
Дети прячутся под большой зонт, братья- дожди
ловят зазевавшихся.
Ведущая: Все дождям сегодня рады, подарили нам
прохладу,
Воздух чист и снова свеж,
1 зайчик: Рано утром я умылся
У лесного ручейка,
Только снова запылится,
Ведь дорога далека.
2 зайчик: Вот спасибо! Дождь грибной!
Дождевой умыл водой!
Стали чистыми, при том
Мы ещё и подрастём.
Белка: Хлопотала у плиты, целый день пекла блины!
Домик чисто убирала, сор из дома выметала!
Запылились лапы. хвост, да, спасибо летний дождь
Шубку выстирал мою, Я его благодарю!
ПАРНАЯ ПЛЯСКА.
Выбегают девочки в шапочках цветов.
Ромашка: В чистом поле, у реки,
К солнцу тянем лепестки,
И цветы хотят напиться,
Причесаться и умыться.
Как Наташи и Андрейки,
Дождик летний, нас полей-ка!
ТАНЕЦ ЦВЕТОВ.
Ах: Здесь веселье. Где же ох? Позовём кА мы его!
Ох! Дружище, выходи да с дождями подружись!
Выходит Ох. Он в плаще с зонтом.
Видишь, здесь совсем не страшно,
Будь же ты хоть раз отважным!
Не трясись ты, как зайчишка,
Да снимай своё пальтишко!
Видишь в гости к нам пришли
Братья летние дожди.
Раздевает Оха.
Входит Матушка Земля.
Матушка Земля: Я ваша Матушка Землица,
Пришла я в пояс поклониться
Моим помощникам-дождям,
От всей души спасибо вам!
Спасибо вам за труд ваш добрый,
Что поливаете меня!
Что с вашей доброю заботой
Цветут сады мои поля!
Что зреет хлеб, краснеют вишни,
Цветут ромашка василёк,
И в чаще леса говорливой
Бежит весёлый ручеёк!
Ведущая: Дождик, дождик, поливай
Будет хлеба урожай! РЕБЯТАпонравилось вам.
Ответы детей:
Молодцы ребята
Сегодня вы были все активные,весёлые.

Организация русских народных праздников в детском саду как важный элемент воспитания дошкольников

Ганьжа Надежда Сергеевна, воспитатель,
МБДОУ «Детский сад №39 «Журавлик» Верхняя Салда

Библиографическое описание:

Ганьжа Н.С. Организация русских народных праздников в детском саду как важный элемент воспитания дошкольников // URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В современном мире, насыщенном информационными потоками и глобализацией, важно сохранять и передавать культурное наследие своего народа. Особенно актуально это в воспитании дошкольников, гармоничное развитие личности которых является первоочередной задачей воспитателей. Стоит подчеркнуть, что воспитание — это процесс, который требует комплексного подхода, учитывающего не только образовательные, но и культурные аспекты. Русские народные праздники являются ярким примером того, как можно в доступной и увлекательной форме передать детям важные понятия.

Праздники, традиционно отмечаемые в России, наполнены глубоким смыслом и раскрывают культурные ценности и обычаи нашего народа, что способствует формированию у детей чувства национальной идентичности, уважения к своему культурному наследию и людям, населяющим наши территории.

Русская культура богата традициями, каждая из которых уникальна и несёт в себе определённый смысл. Проведение праздника требует грамотной организации и тщательной предварительной подготовки, что создает особую атмосферу не просто ожидания, а вдохновения. К примеру, Масленица — праздник прощания с зимой. С детьми проводятся игры на свежем воздухе, пекутся блины, создаются маскировочные костюмы. Коляда — зимний праздник с песнями и колядками. Готовясь к нему, педагог с детьми изготавливает маски и костюмы, разучивает песни и проводит гадания. Пасха — праздник воскресения. Совместная деятельность с детьми предполагает украшение яиц, рассказы о традициях, организацию народных игр. Иван Купала — летний праздник с обрядами на воде и огне. Готовясь к нему, можно плести венки из цветов.

В процессе подготовки и проведения любого праздника дети могут узнать о его истории, обычаях и значении. Это не только формирует у них интерес к истории и культуре своей страны, но и обогащает словарный запас, развивает коммуникативные компетенции, учит взаимодействию друг с другом. Ведь праздник — это событие, которое требует командной работы и сотрудничества. Дети, участвуя в подготовке к празднику,

учатся работать в коллективе, проявляют инициативу, развивают лидерские качества.

Как показывает опыт, знакомство с русскими народными праздниками делает обучение более интересным и увлекательным благодаря использованию игр, песен и танцев. Дети могут не только изучать, но и непосредственно участвовать в ритуалах, что укрепляет их связь с традициями. Такое взаимодействие способствует не только развитию социальных навыков, но и формирует чувство личной ответственности за общее дело.

Процесс подготовки к празднику в детском саду включает в себя не только организационные моменты, связанные с созданием сценария, подготовкой материалов и декораций, но и активное вовлечение родителей. Такое участие родителей играет важную роль в укреплении семейных ценностей и способствует передаче культурных традиций из поколения в поколение. Родители могут принимать участие в различных этапах подготовки: помогать в изготовлении украшений и подарков, готовить угощения, которые соответствуют традиционным рецептам, или даже выступать в роли взрослых персонажей, таких как старшие родственники, сказочные герои или народные персонажи, что делает праздник более насыщенным и аутентичным.

В заключение хотелось бы подчеркнуть, что организация русских народных праздников в детском саду — это не только увлекательное и познавательное мероприятие для дошкольников, но и важный воспитательный инструмент. Через участие в традиционных обрядах и праздниках дети учатся уважать свою культуру, развивают нравственные качества, такие как доброта, уважение, терпение и совместная ответственность. Это способствует формированию у малышей чувства национальной гордости и укреплению их связи с историческим и культурным наследием русского народа.

Такой подход помогает гармонично развивать личность ребенка, развивая в нем интерес к своей культуре, укрепляя семейные и национальные ценности, а также способствует сохранению богатых традиций на долгие годы.

Список литературы:

1. Лапшина Г. Календарные и народные праздники в детском саду / Г. Лапшина. — М.: Учитель, 2017. — 199 с.
2. Нищева Н.В. Я люблю Россию! Парциальная программа. Патриотическое и духовно-нравственное воспитание детей старшего дошкольного возраста. 5-7 лет. — СПб.: Детство – Пресс, 2023. — 128 с.

Методы развития художественного творчества в ДОУ и дома

Гречишкина Наталья Витальевна, воспитатель, МДОУ детский сад №19 «Антошка»
Чеботарева Надежда Петровна, воспитатель, МДОУ детский сад №19 «Антошка»

Библиографическое описание:

Гречишкина Н.В., Чеботарева Н.П. Методы развития художественного творчества в ДОУ и дома//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В нашем детском саду «Антошка» мы активно развиваем художественное творчество детей, создаем дополнительные условия для их самовыражения и стимулирования креативного мышления. Важнейшая цель — помочь детям раскрыть свои способности, научить их выражать эмоции и идеи посредством творчества, что способствует их всестороннему развитию. Для этого мы проводим занятия, на которых дети пробуют разные техники рисования, осваивают работу с различными материалами — красками, карандашами, пастелью, углем и даже такими материалами, такими как листья и песок.

Мы также организуем проекты, где дети могут работать вместе, создавать большие панно или тематические рисунки, что помогает развивать не только индивидуальное творчество, но и умение сотрудничать с другими детьми, делиться идеями и работать в группе. Такие задания учат детей общению, терпению и взаимопомощи, а также развивают навыки планирования и ведения работы.

Важно, чтобы в процессе творческой деятельности дети не ограничивались стандартными подходами, а можно было экспериментировать и пробовать что-то новое. Поэтому мы поощряем их фантазию, содействуем их стремлению к созданию оригинальных работ и учим их не бояться неудач. Ведь ошибки в детском возрасте — это важная часть обучения и экспериментов, которые помогают осваивать новые знания и навыки.

Мы также проводим игры и упражнения, которые способствуют развитию мышления. Например, задания по созданию фантазийных персонажей, волшебных существ или изображений, которые выражают чувства, помогают детям анализировать, учиться и интерпретировать то, что изображают. Это развивает их способность к абстрактному мышлению и стимулирует эмоциональный интеллект.

Для родителей, которые хотят активно поддерживать художественное развитие своих детей, существует множество простых и эффективных рекомендаций, позволяющих сделать процесс творчества увлекательным и полезным.

Прежде всего, важно создать дома специально организованное пространство, где ребенок сможет свободно выражать свои идеи через рисование и другие виды художественной деятельности. Такой уголок должен быть оборудован мольбертом, доской или простым столом с набором красок, карандашей, фломастеров, бумаг и других материалов. Создайте атмосферу, в которой малышу будет комфортно и интересно эксперимен-

тировать, не боясь испачкать стены или мебель. Для этого можно покрыть рабочую зону легко моющимися материалами или выделить отдельную часть комнаты, предназначенную специально для творчества.

Кроме того, рекомендуется вместе с ребенком пробовать необычные и нестандартные методы рисования, превращая процесс в игру и исследование. Например, использование пальцев, ладошек, зубной щетки, пластиковых и природных материалов для создания отпечатков. Можно также использовать пластилин, кусочки ткани, пуговицы, кружевные кусочки или даже природные материалы — листья, веточки — для изготовления печаток или коллажей. Такой подход помогает развивать у ребенка фантазию, расширяет его представление о возможностях самовыражения и делает творчество более увлекательным.

Также стоит предлагать детям разнообразные темы для рисования, которые стимулируют их воображение и помогают развивать речевые навыки. Темы могут быть самыми разными: «Мой любимый сказочный герой», «Фантастический зверь», «Я и мои друзья», «Волшебный лес» или «Мое путешествие в чудесную страну». Такие задания помогают детям не только развивать креативность, но и учат их описывать свои идеи словами, что способствует развитию речи, мышления и умению формулировать свои мысли.

Важно помнить, что похвала и поддержка играют ключевую роль в художественном развитии ребенка. Не критика, а одобрение и позитивные комментарии помогают укрепить уверенность в себе и мотивируют продолжать заниматься творчеством. Хвалите ребенка за усилия, даже если результат кажется несовершенным, обсуждайте его работу, спрашивайте, что он хотел выразить, какие чувства он хотел передать через рисунок. Помогите малышу находить слова для описания своих идей и эмоций, что способствует развитию коммуникативных навыков и самовыражения.

Таким образом, развитие художественного творчества у детей — это не только способ освоения художественных навыков, но и важный аспект их общего развития. Творчество учит их самовыражению, способствует познанию окружающего мира, развивает воображение, фантазию и навыки мышления. Кроме того, совместные художественные занятия укрепляют эмоциональную связь между родителями и детьми, создают атмосферу доверия и взаимопонимания, что является важной основой для гармоничного развития личности малыша.

Развитие пространственного мышления с помощью развивающего пособия Игры «ЛенТочки»

Григорица Марина Николаевна, старший воспитатель, Международная школа «Вундерпарк»

Библиографическое описание:

Григорица М.Н. Развитие пространственного мышления с помощью развивающего пособия Игры «ЛенТочки»// URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Одним из значимых моментов формирования полноценной учебной деятельности, как показывают специальные психологические исследования (Л. Выгодского, Л. Венгер, Е.Г. Кравцовой, Е. и др.), является произвольность (произвольность поведения, внимания, общения). Следовательно, чтобы помочь детям в подготовке к полноценной и продуктивной деятельности необходимо начинать формирование произвольности, прежде всего в старшем дошкольном возрасте. Формирование произвольности важно сочетать с развитием пространственной ориентации, зрительно-моторной координации.

Изучавшие пространственные представления и ориентировку в пространстве исследователи (Б.Г. Ананьев, М.В., А.А. Люблинская и др.) установили, что их несформированность к концу дошкольного возраста является одной из причин, вызывающих затруднения при овладении детьми школьными навыками.

Именно развитие пространственных представлений у обучающихся дошкольного возраста является одной из предпосылок к овладению счетом, письмом и чтением.

В свете этих данных актуальным представляется развитие у дошкольников адекватных способов восприятия пространства, полноценных пространственных представлений и прочных навыков ориентировки в пространстве; эта задача выступает как необходимый элемент подготовки ребенка к школе, являющейся, одной из важнейших задач дошкольного воспитания.

Ориентировка в пространстве, представляющем собой лист тетради, умение видеть расположение знаков на листе бумаги, восприятие страницы, выделение на ней клетки, её сторон, углов – специфические требования, предъявляемые первокласснику в процессе учебной деятельности. Без умения ориентироваться в окружающем пространстве, без понимания пространственных направлений, отношений и расстояний невозможно усвоение детьми программы первого класса.

В свою очередь Е.И. Тихеева указывала: «Ориентировка в пространстве развивается у детей медленнее, чем ориентировка в других сенсорных представлениях (цвет, форма, предмет). Между тем, развитие у детей пространственных ориентировок крайне необходимо начинать в дошкольном возрасте».

Для того чтобы у детей сложились верные, адекватные представления, сформировались устойчивые умения, необходима целенаправленная систематическая работа педагогов и родителей.

Считаю, что развитие пространственных представлений является эффективным средством формирования предпосылок учебной деятельности.

В своей работе я столкнулась с данной проблемой, дети плохо ориентируются в пространстве и на плоскости, не могут повторить рисунок по образцу.

Ощущение пространства ребенком – основа всего.

Положение тела, координация движения, ориентация в пространстве, в предметах, на листе бумаги, в выведении букв.

Раньше не было раннего развития, но не было и такого количества гаджетов для детей, которые тормозят развитие. Не было планшетов, телевизоров и ютуба с инстаграммом. Это все забирает движение у ребенка и порой провоцирует искусственные задержки развития.

Понимание пространства начинается у ребенка с собственного тела.

Не зря неврологи спрашивают у малышей: «где у тебя глазки, коленки, ушки?»

И если еще 10 лет назад у ребенка не было проблем назвать их, то у современных детей карта тела формируется плохо.

Почему?

Домашние бытовые приборы, помощники по дому, да и сами родители делают много за детей. А ведь естественный домашний быт – самая простая и лучшая развивалка для детей.

Все развитие начинается с движения, ребенок учится есть, одеваться, понимать где лево, где право. Параллельно соотносить предметы друг с другом. Постепенно самостоятельно усложняя в игре «чувствование пространства».

В 5 лет проведите эксперимент – возьмите два любых предмета, например стакан и фломастер и попросите ребенка положить фломастер за стаканом, потом перед стаканом, под стакан...

Почему я делаю такой акцент на движении?

Наблюдаю тотальные трудности с ощущением пространства и времени у детей. И это наша ответственность.

Мы играли в ладушки в детстве, а современные дети это учат за два занятия по 45 минут. Мы прыгали в классики и резиночки – наши дети порой не умеют обуваться в первом классе. Впоследствии в школе это сказывается на математике и языке.

В наших руках вырастить здоровое поколение!

В 2018 году я придумала игру, в которую интересно играть детям, где они активно двигаются, а не сидят в одном положении. Но в то же время, игра развивает многие навыки, необходимые для подготовки к школе.

Для достижения желаемого результата я выполняла работу по развитию элементарных навыков ори-

ентировки в пространстве регулярно, систематично и разнообразно. Диагностику развития ориентировки в пространстве проводила два раза в год (в начале учебного года и в конце). Результат был очевиден.

Обучающая игра «ЛенТочки» развивает:

- пространственное и ассоциативное мышление, внимание, воображение, память и наблюдательность ребенка
- умение ориентироваться на плоскости и в пространстве
- крупную моторику, ребенок активно двигается во время игры
- умение работать по образцу, определять центр, отсчитывать точки
- закрепление понятий: право, лево, верх, низ
- профилактика дисграфии, закрепление образа букв и цифр, фигур
- межполушарное взаимодействие
- закрепление понятий: длинный, средний, короткий
- закрепление понятий: горизонталь, вертикаль, диагональ, симметрия
- глазомер
- навык к работе по клеткам в тетради и на листе
- понимание и удержание инструкции
- умение доводить начатое до конца

Игра включает в себя карточки с заданиями разного уровня от самого легкого (6 точек) до самого сложного (25 точек), для детей от 3 до 7 лет.

Также в игре предложены картинки для самостоятельной работы, буквы и цифры.

Для развития воображения есть пустые карточки разного уровня (6 уровней).

Ленточки сделаны по принципу, чтобы их размеры совпадали только с заявленными задачами: короткие для горизонтали и вертикали, средние для диагонали и длинные для длинной диагонали.

В игру может играть один ребёнок, пара или даже небольшая группа до 4-х человек.

Я использую две игры параллельно, чтобы большее количество детей могли играть одновременно. Тогда в игре присутствует большой интерес детей и соревновательный момент. Дети учатся коммуникации, распределению обязанностей.

Также любой ребенок может играть самостоятельно длительное время, потому что есть множество вариаций игры.

- рисунок по схеме
- рисунок по картинкам
- придумай свой рисунок
- алфавит
- цифры
- симметричные рисунки
- графический диктант
- игра с предметом
- лабиринт

Благодаря игровой деятельности ребенок практически осваивает пространство и предметную деятельность, а вместе с тем значительно совершенствуется и сам механизм восприятия пространства.

Консультация для родителей: «Воспитание нравственно-патриотических чувств детей к родному городу»

Дементьева Ольга Юрьевна, воспитатель, Центр семьи «Знайка»

Библиографическое описание:

Дементьева О.Ю. Консультация для родителей: «Воспитание нравственно-патриотических чувств детей к родному городу»//URL: https://files.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Консультация для родителей: «Воспитание нравственно-патриотических чувств детей к родному городу»

Патриотизм - понятие многогранное по своему содержанию, что не может быть определено несколькими словами. Это и любовь к родным местам, и гордость за свой народ, и ощущение неразрывности со всем окружающим, и желание сохранить и приумножить богатства своего города и своей страны.

Семью называют «школой чувств». Это очень справедливо, так как именно в семье ребенок учится эмоциональному восприятию окружающего мира, получает первые уроки нравственного и патриотического воспитания в общении с тем, что ему дорого, прививаются первые чувственные отношения к своей малой Родине, к своему дому, улице, городу. Свою любовь к родным местам, представления о том, чем они знамениты, какова природа, каким трудом заняты люди – все это взрослые

передают детям, что чрезвычайно важно для воспитания нравственных и патриотических чувств и активную позицию в этом вопросе должны занять родители. Роль родителей в воспитании нравственно-патриотических чувств к родному городу имеет очень большое значение. Все, что ребенок получает от самого близкого и родного человека оставляет и неизгладимый след в его памяти.

Предлагаю родителям некоторые конкретные задания и ситуации, которые можно использовать для воспитания у детей нравственно- патриотических чувств к своему родному городу.

1. Возвращаясь с ребёнком из детского сада, предложите ему игру «Кто больше заметит интересного?»: «Давай рассказывать друг другу, кто больше интересного заметит на нашей улице. Я вижу, что у строящегося дома появился ещё один этаж. А ты что видишь? Ребёнок может заметить, например, что машины убирают улицу;

что в сквере идут озеленительные работы; что появились новые скамейки, в них люди могут отдохнуть; что проехала машина скорой помощи, к кому-то спешит врач и т. д. Помогите ребёнку увидеть то, что в воспитательном отношении более важно: труд людей, преобразование облика города и др. Такая игра может иметь много вариантов. В другой раз остановитесь возле какого-либо объекта и тоже посоревнуйтесь, кто больше заметит. Игра учит наблюдательности, помогает формировать представления о городе. Дома предложите нарисовать, что больше всего понравилось на прогулке.

2. Если у ребёнка есть мелкий строительный материал, предложите ему построить такой же дом, что строится на вашей улице. Причем строительство будет вестись параллельно, в настоящем доме появился этаж, в игровом доме после наблюдения тоже появляется этаж.

3. Расскажите ребёнку о своей работе: что вы делаете, какую пользу городу, стране, людям приносит ваш труд. Если это возможно покажите результаты вашего труда. Расскажите, что вам нравится в вашей работе, каких нравственных качеств она требует: ответственности, внимания, умение контактировать с другими людьми; что было бы, если бы вы работали плохо.

4. Расскажите о предприятии, на котором вы работаете. Какую продукцию выпускает или добывает, кому и для чего она нужна, куда её отправляют.

5. Приучайте ребёнка бережно относиться к вещам, игрушкам, книгам. Объясните ему, что в каждую вещь вложен труд, много людей трудилось, чтобы сделать эти вещи. Продемонстрируйте на конкретном примере: «Как ты думаешь, сколько людей трудилось, чтобы сделать тебе рубашку».

6. В выходные дни совершите с ребёнком прогулку по достопримечательным местам нашего города, расскажите ему о памятниках, в честь кого они воздвигнуты, какое событие предшествовало этому. Восхищайтесь красотой родного города, передавайте свои впечатления и эмоции ребёнку.

7. Посещайте совместно с членами семьи и ребёнком театры, музеи, концерты, праздничные мероприятия, демонстрации, пусть он видит, как люди чтят память героев войны, героев труда, достижения города, значимые для всей страны.

8. Рассказывайте о членах семьи, которые достигли хороших результатов в работе, учебе, защищали в разное время нашу страну от врагов. Показывайте, как вы гордитесь достижениями своих родственников и членов семьи.

9. Любовь к своему городу – это и любовь к природе родного края. Общение с природой делает человека более чутким, отзывчивым. Воспитывая любовь к природе родного края важно приучать дошкольника беречь природу, охранять её. Здесь важен пример родителей. Часто в воскресные дни принято с друзьями посидеть на лужайке, отдохнуть, повеселиться. Но вот настало время уходить домой. Не забудьте с ребёнком обойти лужайку, осмотреть её хозяйским глазом: не осталась ли бумага, банки или другой сор. Ещё раз обратите внимание ребёнка на то, что уходя из леса, всегда нужно внимательно осмотреть его. Будьте для ребёнка только положительным примером.

10. Привлекайте малыша к выращиванию растений. Возьмите его на субботник по озеленению города, посадите дерево возле вашего дома, пусть ребёнок знает, что посадил его он, пусть наблюдает, как оно растёт, пусть ухаживает за ним. Уважаемые родители!

Безусловно дошкольные организации и другие образовательные учреждения не остаются в стороне, уделяют много внимания нравственно-патриотическому воспитанию. Проводится множество мероприятий, просветительских занятий, организуются мини – музеи разного направления и дети посещают их. Используя игровые методики детям в доступной форме прививаются знания о патриотизме, любви к Родине и родному краю.

Желаем вам успеха в воспитании нравственно-патриотических чувств детей к своему родному городу.

Творческие игры, как способ развития фантазии и воображения у детей дошкольного возраста

Дубова Инна Александровна, воспитатель, МБДОУ №85 г.Белгород

Библиографическое описание:

Дубова И.А. Творческие игры, как способ развития фантазии и воображения у детей дошкольного возраста//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

«Игра – в значительной степени основа всей человеческой культуры».
А.В.Луначарский

Главной особенностью формирования творческого воображения у детей является его привязанность к жизненному опыту и окружающей действительности. Ребенок должен учиться отражать предметы и явления, которые встречал в жизни или самостоятельно выду-

мал, посредством творчества. При этом полученные знания и эмоции могут находить выражение в самых разных видах искусства: рисунках, танцах, сочинении стихов, сказок.

В дошкольном детстве ребенок часто живет в создан-

ном им мире, где боится злого героя, мечтает стать принцессой или отважным рыцарем. Одни дети слишком эмоциональные, а вот другие недостаточно умеют фантазировать, живут реалиями, и задачи что-то придумать вызывает у них осложнения. В то же время именно способность представлять и фантазировать, придумывать, нуждается в особой заботе в плане развития. А развивается она особенно интенсивно в дошкольном возрасте. И если в этот период воображение специально не развивать, в последующем наступает быстрое снижение активности этой функции. Вместе с уменьшением способности фантазировать у человека обедняется личность, снижаются возможности творческого мышления, гаснет интерес к искусству и науки.

Воображение возникает и развивается в общении ребенка со взрослыми и детьми в различных видах деятельности и прежде всего в игре. Действия ребенка с игрушками становятся истинно игрой только при наличии «воображаемой ситуации», которая делает возможным специфически игровое отображение приобретенного у ребенка социального опыта.

Начало проявления воображения в игре у ребенка связано с использованием предметов-заместителей, а затем включения в игру полностью воображаемых предметов (когда дети договариваются - я бы приехал на машине). Благодаря воображению возникают различные простые сюжеты в игре, их изменения связаны с приобретением непосредственного жизненного опыта и опосредованного социального. Необходимо постепенно переводить игру ребенка в состояние работы, направлять его воображение в реальный мир. Тогда не будет возникать опасности для психического развития ребенка, выраженной в возможности его отчуждения в мир фантазий и грез.

Детская игра играет специфическую роль в развитии воображения. Она прямо ставит перед ребенком творческое задание: придумать, создать, изготовить что-нибудь самостоятельно. Такая задача способствует как актуализации воображения ребенка, так и его развития. В игре зарождаются и развиваются основные новообразования детской личности. С зарождением воображения в игре перед ребенком открываются поистине безграничные возможности для самореализации, для испытания собственных сил и возможностей. Ведь в реальную жизнь ребенок еще не может входить полноценно, тогда как в игре он чувствует себя взрослым человеком, который многое может без всяких ограничений. Внимательно наблюдая за процессом развертывания и течением образов воображения в детской игре, понимаешь смысл известного утверждения о том, что детская игра в значительной степени представляет будущую судьбу развитой личности. Игра и воображение неразрывны, именно в игре и благодаря воображению ребенок абсолютно невольно становится сильнее, выносливее, добрее, чем во многих жизненных ситуациях.

В игре будто открывается источник его фантазии. И именно воображение вполне естественно направляет ребенка на согласование собственных желаний с желаниями партнера по игре. Он сначала чувствует, подсознательно улавливает (представляет), а только потом осознает правило совместной игры, в случае нарушения

которого игра исчезает.

Итак, игра — это деятельность, имеющая мотивы, цели, результат. В дошкольном детстве игра является ведущим видом деятельности, так как в ней создается зона ближайшего развития, проявляются и развиваются психические процессы и новообразования дошкольного возраста, происходит овладение социального пространства через общение со взрослыми и сверстниками.

Игры дошкольника имеют разную направленность и делятся на три основных класса:

- игры по инициативе ребенка или группы детей;
- игры по инициативе взрослого, для обучения ребенка или развлечения;
- игры с исторической инициативы этноса.

Развитие игровой деятельности предусматривает поэтапное формирование у детей игровых умений и навыков партнерского взаимодействия. Взрослому следует помнить: его опосредованная помощь не должна нарушать естественности детской игры. Стоит задуматься, что в игре можно наблюдать проявление индивидуальных способностей развития ребенка, становление социально - психологической сферы ребёнка, создаются предпосылки для овладения ребенком новыми производительными видами деятельности.

В творческой игре ребенок в полной мере проявляет свои потенциальные возможности для создания собственной картины мира и базовые способности, что является основой развития его компетенций. Одним из существенных приемов тренировки воображения, а вместе с ним мышления, внимания, памяти и других, связанных с ним психических функций, обслуживающих учебную деятельность - являются игры. У детей младшего дошкольного возраста возбудителем фантазии и необходимой предпосылкой создания образа становится активная внешняя деятельность с предметами или без них. В среднем дошкольном возрасте - элементы замысла частично предшествуют практическому действию. Воображение приобретает произвольный характер, сначала появляются элементы планирования, а действия направляются на реализацию элементов замысла. Но сам замысел рождается в процессе деятельности и тесно с ней связан. В старшем дошкольном возрасте дети создают образы фантазии во внутреннем плане и уже эти образы становятся стимулами внешней активной деятельности. Воображение переходит во внутренний план, отпадает необходимость в наглядном опоре для создания образов.

Для развития воображения необходимо помогать ребенку использовать свои возможности в направлении саморазвития. Воображение обеспечивает следующую деятельность ребенка:

- Построение образа
- Создание поведения в ситуации неопределенности.
- Создание образа, заменяющего деятельность.
- Создание образов описываемых объектов.

Анализируя продукты детского творчества (сказок, историй, созданных детьми) можно выделить четыре основные стадии развития воображения в период дошкольного детства. На первой стадии ребенок становится способным к превращению представлений (в одном предмете он начинает видеть другой). На второй

стадии воображение проявляется в оживлении игрушек. На третьей стадии - в перевоплощении в играх в разные роли и образы. И, наконец, только на четвертой стадии начинается собственно художественное творчество. Итак, роль воображения в формировании детского творчества очевидна, поскольку способность воспроизводить, создавать разнообразные художественные образы распространяет, развивает творческий потенциал ребенка, формирует эстетическое отношение к окружающей среде.

Дошкольный возраст - уникальный и ответственный период развития, когда закладываются основы лично-

сти, воли, поведения, активно развиваются воображение, творчество, инициатива. Но - и это очень важно - указанные качества формируются не на учебных занятиях, а в ведущей и главной деятельности малышей - игре. Проблема игры особенно актуальна сегодня. Педагоги и психологи с тревогой констатируют, что игра все больше вытесняется учебной деятельностью, а взрослые забывают, что специфическим видом деятельности дошкольников является игра. Именно через игру дети умеют познавать мир, готовиться к жизни, принимать различные практические знания и умения.

Список литературы:

1. Выготский Л.С. Психология развития ребенка /Л.С. Выготский. – М.: Смысл, 2004. – 512 с.
2. Герасимова Е.Н. Игра и дошкольник. Развитие детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности. /Сборник под ред. Т.И. Бабаевой,
3. А. Михайловой. – СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2007 – 192 с.
4. Дьяченко О.М. Развитие воображения дошкольника. – М.: Международный образовательный и психологический колледж. 1996. – 130 с.
5. Игра и дошкольник. Развитие детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности. Сборник / под ред. Т.И.

Мастер-класс «Создание мультимедийных дидактических упражнений по развитию речи»

Журавлева Наталья Владимировна, учитель-логопед,
МБОУ «СОШ №4» городского округа Ступино Московской области

Библиографическое описание:

Журавлева Н.В. Мастер-класс «Создание мультимедийных дидактических упражнений по развитию речи»//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В современных условиях развития общества в системе дошкольного образования происходят изменения, ориентированные на опережающее развитие образовательной системы – появляются качественно новые подходы, программы, технологии, методики. Актуальность использования информационных технологий обусловлена социальной потребностью в повышении качества обучения и воспитания детей, в том числе и дошкольного возраста, а также практической потребностью в применении современных компьютерных программ на разных уровнях образования. Эффективное использование информационно-образовательной среды предполагает компетентность сотрудников организации, осуществляющей образовательную деятельность в решении профессиональных задач с применением ИКТ.

Большинство детей дошкольного возраста использует компьютер в развлекательных целях, т.е. играет в компьютерные игры, изредка прибегая к помощи взрослых. Таким образом, у монитора компьютера современные дети проводят от получаса до двух часов в день, но используется это время не всегда рационально с точки зрения обучения, воспитания и развития полноценной творческой личности ребенка.

Сегодня компьютерные технологии уже нельзя считать инновационным способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития детей. Однако, этот способ позволяет ребёнку с интересом учиться, находить источники информации, воспитывает самостоятельность и ответственность при получении новых знаний. Использование компьютера на занятиях становится наиболее естественным. Одним из очевидных достоинств мультимедийных упражнений является усиление наглядности, повышение эффективности обучения и усвоения программного материала. Использование компьютерных технологий в обучении позволяет дифференцировать учебную деятельность на занятиях, активизирует познавательный интерес обучающихся, развивает их творческие способности, стимулирует умственную деятельность.

Эффективное использование средств ИКТ на занятиях позволяет сделать его более интересным, наглядным; вовлечь всех воспитанников в активную познавательную и исследовательскую деятельность; стимулировать их к стремлению реализовывать себя, проявлять свои способности.

В группе компенсирующей направленности для де-

тей с ТНР мультимедийные упражнения имеют следующие задачи:

– Коррекционно-обучающие: формирование лексико-грамматического строя речи; формирование и закрепление умения детей отгадывать загадки, ребусы; формирование фонематических процессов, навыков звуко-буквенного анализа; обучение слоговому анализу и синтезу.

– Коррекционно-развивающие: развитие зрительно-пространственных представлений; развитие связной речи (умение отвечать полным ответом); развитие познавательных процессов (внимания, памяти, мышления, умения рассуждать и анализировать).

– Воспитательные: формирование навыков сотрудничества; развитие коммуникативных навыков в общении с взрослыми и сверстниками; активизация интереса к совместным игровым действиям; воспитание взаимопонимания

Предлагаю вам научиться создавать мультимедийные упражнения в программе Power Point под свои образовательные задачи.

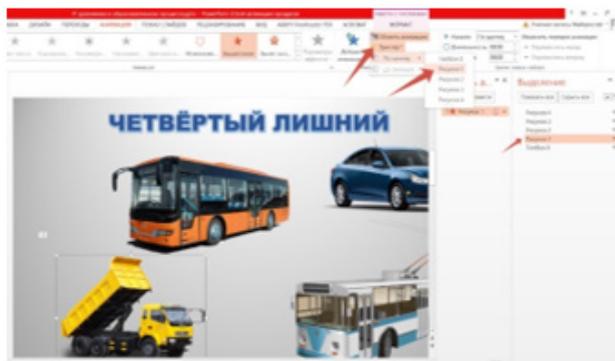
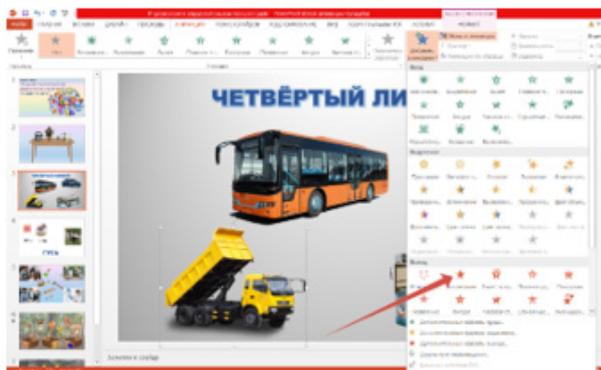
Вашему вниманию представляю первое игровое упражнение «Четвертый лишний».

Цель: Совершенствование умения классифицировать предметы по признакам, развитие зрительного внимания.



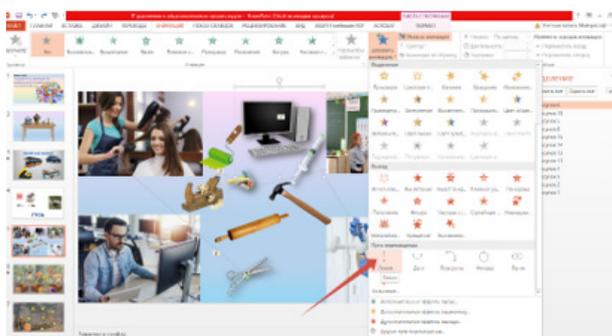
На представленном слайде задание – необходимо найти лишний предмет, который при правильном выборе исчезает.

При создании упражнения, заготовленные заранее картинки (подбираются в соответствии с лексической темой), размещаются в произвольном порядке на слайде. К «лишнему» предмету применяем функцию анимации – выход. При настройке алгоритма исчезновения добавляем триггер, соответствующий номеру изображения.



Следующее игровое упражнение – «Кому что нужно?» (лексические темы «Профессии», «Орудия труда. Инструменты»).

Цель: совершенствование синтаксической стороны речи (сложноподчиненные предложения со словами – для того чтобы).

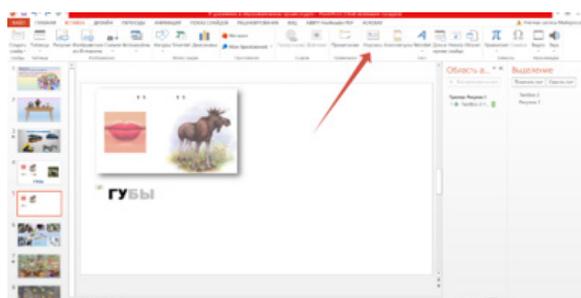


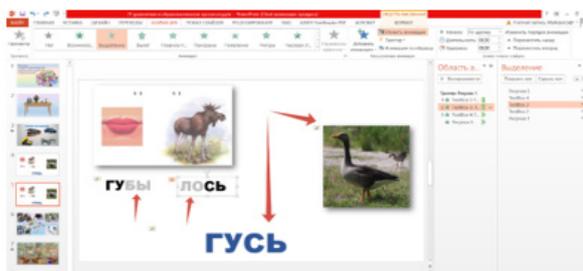
Размещаем подготовленные изображения профессий и инструментов к ним. Каждому инструменту применяем функцию анимации – перемещение, указываем путь к изображению нужной профессии. Триггером в этом случае выступает изображение профессии.

Ещё одно упражнение – «Ребус».

Цель: совершенствование навыков звукобуквенного анализа.

Подготовленное изображение ребуса размещается на слайде с учетом места для промежуточного решения, итогового ответа, иллюстрации ответа. Для демонстрации решения ребуса применяем функцию вставка – надпись, и размещаем все необходимые слова с выделением букв, не используемых в ответе ребуса. Триггером в этом упражнении выступает изображение ребуса. Отдельно вставляем слово-ответ и картинку-ответ, также триггером выбирая изображение ребуса. Ответы – слово и картинка программируем к появлению одновременно, либо друг за другом.





Включение в занятия мультимедийных упражнений

помогает привлекать пассивных детей к активной деятельности; активизировать познавательный интерес и мыслительные процессы; реализовать дифференцированные подходы в образовательной деятельности.

Использование информационно-коммуникативных технологий – необходимое условие для современного образовательного процесса, когда главным становится не трансляция фундаментальных знаний, а развитие творческих способностей, создание возможностей для реализации потенциала личности каждого ребёнка.

Проект «Маленькие соседи: Насекомые летом!»

Забанных Любовь Витальевна, воспитатель,
МБДОУ ПМО СО «Пышминский детский сад №7»

Библиографическое описание:

Забанных Л.В. Проект «Маленькие соседи: Насекомые летом!»//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Актуальность проекта:

Летнее время — отличный период для наблюдения насекомых в их естественной среде обитания. Это поможет детям развить навыки наблюдения и научиться различать разные виды насекомых. Изучение насекомых способствует формированию у детей экологической грамотности, понимания их роли в природе и связи между различными элементами экосистемы.

Проект будет стимулировать интерес детей к изучению окружающего мира, а также развивать их навыки исследовательской деятельности. Тема «Маленькие соседи: Насекомые летом!» актуальна, потому что:

- соответствует возрасту и интересам детей;
- позволяет увидеть природу в действии (летний сезон); воспитывает экологическое сознание;
- развивает навыки исследования и творчества; легко интегрируется в разные виды деятельности.

Этот проект не только расширяет кругозор дошкольников, но и учит их видеть прекрасное в малом – в хрупком мире насекомых, которые окружают нас каждое лето.

Тип проекта: познавательно-исследовательский.

Длительность проекта: краткосрочный

Цели проекта: знакомство детей старшего дошкольного возраста с многообразием мира насекомых.

Участники проекта: дети старшей группы, родители, воспитатели.

Задачи проекта:

1. Познавательные:

- Расширить и систематизировать знания детей о насекомых (бабочка, муравей, пчела, божья коровка, стрекоза, кузнечик, жук-олень/носорог, комар, муха, паук - как частый объект наблюдений, хотя это не насекомое).
- Познакомить с характерными внешними признаками, строением (голова, грудь, брюшко, 6 ног, усики, крылья).
- Дать представление о среде обитания, способах передвижения, питания, пользе/вреде для человека и

природы.

- Развивать умение сравнивать, находить сходства и различия.

– Формировать представления о взаимосвязях в природе (насекомые - растения, насекомые - птицы).

2. Развивающие:

- Развивать познавательный интерес, наблюдательность, любознательность.

– Развивать навыки исследовательской деятельности (наблюдение, сравнение, элементарный анализ).

– Развивать речь: обогащать словарь (энтомолог, нектар, паутина, хитин, метаморфоз и т.д.), учить составлять описательные рассказы, задавать вопросы.

– Развивать мелкую моторику через продуктивную деятельность.

– Развивать воображение и творческие способности.

3. Воспитательные:

– Воспитывать бережное и гуманное отношение к насекомым, понимание их важности в природе.

– Формировать навыки экологически грамотного поведения в природе (не ловить без цели, не разрушать жилища).

– Воспитывать интерес к живой природе, желание ее изучать и охранять.

– Воспитывать умение работать в коллективе, сотрудничать.

Этапы реализации проекта

1. Подготовительный этап:

- Обсуждение с детьми, какие насекомые они знают, какие им нравятся.

– Чтение книг и просмотр иллюстраций насекомых.

2. Исследовательский этап:

– Походы на участок для наблюдений. Дети могут собирать данные о насекомых: их количество, размеры, цвет и т.д.

– Составление общей «Книги насекомых» с рисунками и описанием каждого вида.

3. Творческий этап:

- Создание поделок из бумаги, природных материалов или рисунков насекомых.
- Проведение выставки работ детей, где каждый сможет рассказать о своем насекомом.

4. Заключительный этап:

- Обсуждение, что нового узнали дети о насекомых и какую роль они играют в природе.
- Подведение итогов проекта и оценка работы детей.

Ожидаемые результаты:

Дети имеют представление о разнообразии мира насекомых, их строении, образе жизни летом, пользе и вреде.

Знают характерные особенности 5-7 распространенных насекомых. Понимают значение насекомых в природе.

Проявляют познавательный интерес, наблюдательность. Умеют сравнивать насекомых по разным признакам.

Активно используют в речи новые слова по теме.

Умеют бережно относиться к насекомым, соблюдают правила безопасности.

Развиты творческие способности (отражение темы в рисунках, поделках).

Созданы условия (мини-музей, выставка) и продукты проекта (альбом, поделки).

Рефлексия:

Обсуждение с детьми: Что нового узнали? Что было самым интересным? Что запомнилось? Как мы теперь будем относиться к насекомым?

Вручение символических медалей «Юный энтомолог» или «Знарок насекомых».

Реализация проекта

Во время реализации проекта было проведено:

Беседы: «Кто такие насекомые?», «Почему бабочку называют красавицей?», «Трудолюбивые муравьи и пчелы», «Зачем кузнечнику скрипка?», «Опасные и полезные насекомые», «Как зимуют насекомые?» (контраст с летом).

Рассматривание: Иллюстраций, фотографий, моделей, экспонатов мини- музея. Использование луп для детального изучения.

Наблюдения на прогулке: за муравейником (не разрушая!): как муравьи тащат веточки, общаются; за бабочками на цветах: как пьют нектар, порхают; за божьими коровками, жуками; за паутиной (как паук плетет, ловит добычу); за пчелами/шмелями на клумбе; за комарами у водоема (осторожно!).

Опыты и эксперименты: «Как пьет бабочка?» (Трубочка в стакан с водой/соком - имитация хоботка), «Почему паук не прилипает к своей паутине?» (обсуждение, просмотр видео), «Кто как двигается?» (имитация полета, прыжков, ползания).

Дидактические игры: «Четвертый лишний» (насекомое среди других животных), «Найди по описанию», «Кто где живет?» (муравей - муравейник, пчела - улей, паук - паутина и т.д.), «Чей домик?» (парные картинки), «Собери насекомое» (пазлы, разрезные картинки), «Летает - не летает», «Прыгает - не прыгает»,

Лото, домино «Насекомые».

Чтение художественной литературы: В. Бианки «Как муравьишка домой спешил», К. Чуковский «Муха-Цокотуха», Д. Мамин-Сибиряк «Сказка про Комара Комаровича», народные сказки («Стрекоза и Муравей»), К. Чуковский («Тараканище»), С. Маршак, В. Степанов, И. Токмакова о насекомых, загадки, пословицы, поговорки о насекомых.

Составление описательных рассказов по картине, игрушке, схеме («Это бабочка. У нее красивые крылья... Она живет... Питается...»).

Придумывание историй от лица насекомого («Один день из жизни муравья»).

Словесные игры: «Закончи предложение», «Скажи наоборот» (большой - маленький, летает - ползает, полезный - вредный), «Один-много» (муха - мухи).

Рисование: «Красивая бабочка» (симметрия, монотипия), «Веселые кузнечики на лугу», «Улей с пчелками», «Мой любимый жучок», «Узоры на крыльях бабочки».

Лепка: «Божья коровка на листочке», «Улитка» (брюхоногие - не насекомые, но часто рядом!), «Стрекоза», «Муравейник и муравьи». Аппликация: «Бабочки-красавицы» (мозаика из цветной бумаги, салфеток), «Божьи коровки на ромашках», коллективная работа «Летний луг».

Конструирование: Из бумаги (оригами «Бабочка»), из природного материала (шишки, веточки, желуди - жуки, пауки).

Прослушивание и обсуждение музыкальных произведений: Н. Римский-Корсаков «Полет шмеля», А. Грибоедов «Вальс». Имитация звуков насекомых (ж-ж-ж пчелы, з-з-з комара, скрип кузнечика). Танцы-импровизации «Бабочки», «Стрекозы», «Муравьи».

Подвижные игры: «Медведь и пчелы» (один ребенок - медведь, остальные - пчелы, «улей» - обруч или скамейка); «День и ночь» (бабочки летают днем, замирают ночью); «Кузнечики» (прыжки из обруча в обруч, прыжки на двух ногах с продвижением); «Паучок и муха» (аналог «Кошки-мышки»); «Гусеница» (дети встают в колонну, держась за плечи впереди стоящего - двигаются как гусеница, преодолевая «препятствия»).

Физкультминутки: «Бабочка», «Пчела», «Паучок».

Пальчиковая гимнастика: «Бабочка», «Пчелы в улье», «Божья коровка», «Паучок».

Сюжетно-ролевые игры: «Экспедиция юных энтомологов», «Пикник на лугу» (взаимодействие с природой).

Обсуждение правил поведения при встрече с насекомыми (не трогать ос, шмелей; не разрушать муравейники, паутины; наблюдать издалека).

Беседа о пользе насекомых (опыление, пища для птиц, санитары леса) и вреде (переносчики болезней, вредители растений).

Заключение

Проект «Насекомые» не только обогатил знания детей о природе, но и помог им развить важные навыки, такие как наблюдение, исследование и творческое мышление. Это помогает сформировать у них уважение к окружающему миру и понимание его важности.

Патриотизм с ранних лет

Зорина Марианна Владимировна, воспитатель, ФГКДОУ «Детский сад №149» МО РФ

Библиографическое описание:

Зорина М.В. Патриотизм с ранних лет//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Патриотизм — это чувство любви, уважения и гордости за свою Родину, которое формируется в душе человека на протяжении всей жизни. Однако его зарождение зачастую начинается с первых эмоциональных переживаний и привязанностей, уже в раннем детстве. В этом возрасте дети способны испытывать искренние и нежные чувства к своим близким — родителям, бабушкам и дедушкам, а также к окружающей их природе, городу, в котором они живут, и к своему дому.

Эти первые эмоциональные связи являются основой будущего патриотизма. Например, когда ребенок чувствует тепло и заботу со стороны родителей, он формирует у себя представление о безопасности и любви к своему семейному окружению. Когда малыши наслаждаются прогулками на природе, наблюдают за деревьями, птицами и реками, у них развивается чувство благодарности и трепет перед красотой своей страны. Всё это создает ощущение принадлежности, вызывает гордость за свою Родину и желание защищать её в будущем.

Развитие патриотических чувств происходит не случайно — оно во многом зависит от целенаправленного воспитания. Родители, воспитатели и педагоги могут играть важную роль, создавая благоприятную атмосферу для формирования этих чувств. Через рассказы о родной истории, традициях, героях, национальных праздниках и обычаях малыши начинают лучше понимать свою культуру и её ценности. Важно показывать детям красоту и богатство природы, истории и культуры своей страны, чтобы у них формировалось положительное отношение и гордость за свою Родину.

Таким образом, развитие патриотизма в раннем детстве — это вполне возможный и важный процесс. Он основывается на искренних чувствах и привязанностях, формируемых в семье и в социуме. Целенаправленное воспитание, наполненное добрыми историями, доброжелательными примерами и активным участием в культурных и природных мероприятиях, создает прочную базу для формирования у ребенка глубокого уважения и любви к своей Родине, что станет залогом развития патриотических качеств и в будущем.

Воспитание патриотических чувств у детей является основой формирования сознательных граждан. На сегодняшний день эта задача сталкивается с определёнными сложностями. Для достижения положительных результатов важно применять инновационные методы, которые будут воздействовать на эмоциональную и нравственную сферы ребёнка. Эти подходы должны быть увлекательными и не превращаться в нудные наставления, а, наоборот, расширять его горизонты, открывая неизведанные грани реальности.

С раннего возраста детям крайне важно осознавать,

в какой стране они живут и чем она уникальна среди других. Родителям стоит активно рассказывать о своем городе, способствуя формированию у детей гордости за него. Необходимо развивать бережное отношение к историческому наследию и приучать детей заботиться о чистоте и порядке в общественных пространствах. Участие в благоустройстве двора, улицы и детского сада имеет огромное значение.

Существует множество стратегий для формирования патриотических чувств у подрастающего поколения. Беседы о Родине, родном городе и природе региона, чтение книг на патриотические темы и знакомство с местным фольклором могут стать эффективными средствами. Важно также включать соответствующие песни и стихи в процесс обучения, демонстрируя личный пример.

Изучение истории и традиций предков способствует развитию гордости и уважения к родной земле. Сказания, передающиеся из поколения в поколение, несут такие ценности, как доброта, дружба, взаимопомощь и трудолюбие, а народный фольклор представляет собой отличную основу для патриотического воспитания. Кроме того, полезно знакомить детей с культурами других народов, формируя уважительное и доброжелательное отношение к ним.

Дети зачастую испытывают трудности в концентрации внимания, быстро утомляются и имеют кратковременные увлечения. Поэтому патриотическое воспитание дошкольников должно включать регулярные возвращения к определённым темам, чтобы вызвать у них устойчивый интерес. Игровые методики прекрасно подходят для этой цели.

Кроме того, поскольку дети обладают наглядно-образным мышлением, родителям следует использовать иллюстрации, художественную литературу и разнообразные наглядные материалы для более эффективного усвоения новой информации. Посещения музеев, экскурсии по историческим местам и прогулки по городу создают возможности для изучения истории родной земли.

Одним из ключевых аспектов патриотизма становится любовь к природе, которую можно выразить в бережном отношении к ней, заботе о животных и уходе за растениями. Прогулки по лесам, рекам и полям позволяют детям осознать важность заботы о природе. В процессе знакомства с природой своей страны акцентируется внимание на её красоте и разнообразии. Яркие впечатления о родных ландшафтах и истории родного края, полученные в детстве, остаются в памяти на всю жизнь и формируют в ребёнке качества, необходимые для становления патриотом и ответственным гражданином своей страны.

Актуальность игровых методов в современной системе дошкольного обучения

Иванова Светлана Анатольевна, воспитатель, МБ ДОУ Детский сад №74, «Непоседы»

Библиографическое описание:

Иванова С.А. Актуальность игровых методов в современной системе дошкольного обучения//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В условиях современного развития системы образования особое значение приобретает поиск и внедрение эффективных методов обучения дошкольников, которые способствуют гармоничному развитию ребенка и подготовке его к дальнейшему обучению. Одним из наиболее приоритетных и востребованных направлений педагогической деятельности в этом контексте становятся игровые технологии.

Современная система образования ставит перед педагогами задачу не просто передавать детям определённые знания, а создавать условия для формирования целостной картины мира. Важной задачей является развитие у малышей познавательных способностей, творческого мышления, инициативности и самостоятельности. В этом контексте игровые методы обучения выступают как мощный инструмент, который позволяет не только сделать процесс обучения увлекательным, но и достигнуть максимально эффективных результатов.

Игровые технологии помогают реализовать такие педагогические задачи, как развитие воображения, логического мышления, внимания и памяти. Они стимулируют интерес к учебе, создают благоприятную атмосферу для экспериментирования и исследовательской деятельности. Благодаря разнообразию игровых методов — ролевым играм, дидактическим играм, сюжетно-ролевым сценариям, творческим заданиям — педагог может подобрать наиболее подходящие формы для конкретных целей и особенностей каждого ребенка.

В целом, современные образовательные подходы, ориентированные на развитие через игру, позволяют создавать более гибкую, творческую и индивидуализированную систему обучения дошкольников. Это обеспечивает более гармоничное развитие личности ребенка, его познавательного и творческого потенциала, а также формирует базовые навыки и ценности, необходимые для успешного обучения и дальнейшей жизни.

Психолого-педагогические исследования подтверждают, что в процессе игры происходит активное развитие всех психических процессов ребёнка: внимания, памяти, мышления, воображения. Игра создаёт оптимальные условия для формирования коммуникативных навыков, социализации детей и развития их эмоциональной сферы.

Образовательный потенциал игровых методов многогранен. Через игру дети познают окружающий мир, осваивают новые знания и умения, учатся взаимодействовать со сверстниками и взрослыми. Игровые технологии позволяют сделать обучение доступным и понят-

ным для дошкольников, создать мотивацию к познанию нового, развить самостоятельность и инициативность, сформировать навыки решения проблемных ситуаций.

Инновационные подходы к организации образовательного процесса предполагают интеграцию различных видов игр: дидактических, сюжетно-ролевых, подвижных, театрализованных. Каждая из этих форм вносит свой вклад в развитие личности ребёнка, способствует формированию целостной картины мира и подготовке к школьному обучению.

Практическая значимость игровых методов заключается в их способности реализовать индивидуальный подход к каждому ребёнку, создать комфортную образовательную среду, обеспечить эмоциональное благополучие детей и повысить эффективность усвоения знаний.

Современные требования к дошкольному образованию акцентируют внимание на необходимости создания условий для всестороннего развития личности ребёнка. Игровые технологии помогают решить эту задачу, поскольку учитывают возрастные особенности дошкольников, соответствуют ведущей деятельности детей, способствуют естественному развитию познавательных процессов и формируют предпосылки учебной деятельности.

Методическое обеспечение игрового процесса включает разработку разнообразных игровых ситуаций, создание предметно-развивающей среды, подбор дидактического материала. Эффективность игровых методов во многом зависит от профессиональной компетентности педагога, его умения создавать атмосферу сотрудничества и доверия.

Результаты применения игровых технологий в дошкольном образовании демонстрируют положительную динамику развития детей. У воспитанников повышается познавательная активность, развиваются творческие способности, формируются коммуникативные навыки и социальная компетентность.

Таким образом, игровые методы в современной системе дошкольного обучения представляют собой не просто способ развлечения детей, а эффективный инструмент развития личности ребёнка. Они позволяют создать оптимальные условия для формирования базовых компетенций, необходимых для успешного обучения в школе и дальнейшей социализации. В условиях постоянно меняющегося мира именно игровые технологии помогают сделать образовательный процесс более гибким, интересным и результативным, что полностью соответствует современным требованиям к дошкольному образованию.

Игровой интеллект. Как игра становится трамплином для ума дошкольника

Кепель Татьяна Михайловна, педагог-психолог, ДОУ «Сказка» №23 г.Зеленоградск

Библиографическое описание:

Кепель Т.М. Игровой интеллект. Как игра становится трамплином для ума дошкольника//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Дошкольное детство (3-7 лет) – это уникальный период стремительного роста не только тела, но и, что еще важнее, интеллекта ребенка. Интеллектуальное развитие в этом возрасте – это не просто запоминание фактов или цифр, а фундаментальное становление познавательных процессов: мышления, восприятия, памяти, внимания, воображения и речи. И ведущей силой, мощнейшим катализатором этого развития выступает не что иное, как «игровая деятельность». Именно в игре, этой естественной и желанной для ребенка среде, закладываются основы будущих учебных успехов и познавательной активности.

Почему Игра – это серьезно для интеллекта?

По мнению классиков психологии, (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин), игра является «ведущим типом деятельности» дошкольника. Это значит, что именно в игре происходят наиболее значимые изменения в психике ребенка, формируются новые качества, в том числе интеллектуальные. Вот ключевые механизмы этого влияния:

1. Мотивация и эмоциональная вовлеченность:

Игра внутренне мотивирована. Ребенок играет потому, что хочет этого. Эта высокая заинтересованность обеспечивает максимальную концентрацию внимания и усилий, что невозможно достичь при формальном обучении. Положительные эмоции, сопровождающие игру, снижают страх ошибки и стимулируют познавательную активность.

2. Зона Ближайшего Развития (ЗБР) в действии: Игра позволяет ребенку выполнять действия, которые еще недоступны ему в реальной жизни, но находятся в зоне его ближайшего развития (Л.С. Выготский). В сюжетно-ролевой игре «в доктора» он оперирует сложными понятиями (болезнь, лечение), использует специфическую лексику, строит логические цепочки действий – все это шаг вперед в развитии мышления и речи.

3. Развитие знаково-символической функции сознания: Игра – это царство замещения. Палочка становится градусником, кубик – машинкой, ребенок – капитаном космического корабля. Эта способность использовать один предмет вместо другого, представлять отсутствующие объекты или действия – фундамент для развития абстрактного мышления, воображения и, впоследствии, письма и чтения.

4. Активное освоение социального опыта и норм: через игру (особенно сюжетно-ролевую) ребенок моделирует социальные отношения, усваивает правила поведения, роли, профессии. Это требует постоянного анализа ситуаций, понимания причинно-следственных

связей («Если я буду плохим продавцом, покупатели уйдут»), прогнозирования – все это сложные интеллектуальные операции.

5. Развитие познавательных процессов:

Мышление.

Игра ставит перед ребенком бесконечные задачи: как построить устойчивую башню? Как разделить игрушки поровну? Как договориться с партнером? Решая их, он учится анализировать, сравнивать, обобщать, делать выводы, мыслить логически и творчески.

Восприятие.

Игры на различение форм, цветов, размеров, звуков, тактильных ощущений («Чудесный мешочек», сортеры, мозаики) оттачивают сенсорные эталоны, делают восприятие более точным и дифференцированным.

Память.

Запоминание правил игры, последовательности действий в сюжете, расположения предметов («Найди пару», «Мемори») тренируют как произвольную, так и произвольную память.

Внимание.

Удержание игровой роли, соблюдение правил, отслеживание действий партнеров требуют значительной концентрации и устойчивости внимания, его произвольности.

Воображение.

Игра невозможна без фантазии. Ребенок создает новые миры, сюжеты, образы, развивая креативность и способность к мысленному экспериментированию.

Речь.

Игра – мощнейший стимул для развития речи. Дети комментируют свои действия, договариваются, придумывают диалоги для персонажей, описывают воображаемые ситуации, обогащая словарный запас и грамматический строй речи.

Виды игр и их интеллектуальный вклад:

- Сюжетно-ролевые игры («Дочки-матери», «Больница», «Магазин», «Космонавты»): максимально развивают воображение, знаково-символическую функцию, социальный интеллект, диалогическую речь, способность к планированию и сюжетосложению. Ребенок учится действовать в уме, представлять последствия действий.

- Игры с Правилами (Дидактические, Настольные, Подвижные): четко структурируют мышление, тренируют произвольность (памяти, внимания, поведения), логику, умение следовать инструкциям, предвидеть ходы соперника, принимать решения, проигрывать и выигрывать. Развивают счет, классификацию, сравнение

(лото, домино, «ходилки», «Съедобное-несъедобное»).

-Конструктивные игры (Конструкторы, кубики, песок, природный материал): развивают пространственное мышление, глазомер, мелкую моторику (неразрывно связанную с речью и мышлением), понимание законов равновесия, симметрии. Учат планировать результат и искать пути его достижения, экспериментировать.

-Игры-экспериментирования (с водой, песком, магнитами, светом): формируют основы исследовательской деятельности, причинно-следственного мышления, умения выдвигать гипотезы («Что будет, если...?») и проверять их на практике.

Роль взрослого: от наблюдателя к мудрому партнеру

Для максимальной интеллектуальной отдачи от игры роль взрослого (родителя, воспитателя) неопределима, но должна быть деликатной:

1. Создание Обогащенной Развивающей Среды: обеспечение разнообразными игрушками, материалами (в т.ч. неоформленными – коробки, лоскутки), стимулирующими исследование и творчество.

2. Ненавязчивое поддержание и обогащение игры: не директивное руководство, а вхождение в игру на правах партнера, осторожное расширение сюжета, постановка проблемных вопросов («Что нужно большому мишке?», «Как нам переправиться через эту реку?»), введение новых понятий в контексте игры.

3. Введение новых видов игр и правил: постепенное знакомство с дидактическими, настольными играми, объяснение и совместное соблюдение правил.

4. Поощрение инициативы и самостоятельности: дать ребенку возможность самому придумать сюжет, выбрать роль, найти решение игровой задачи. Минимизация готовых ответов.

5. Наблюдение и диагностика: «игра – лучший «инструмент» для понимания уровня развития ребенка, его интересов и трудностей.

Игра – не подготовка к жизни, а сама жизнь (и развитие!) дошкольника.

Игровая деятельность для дошкольника – это не просто приятное времяпрепровождение, а жизненно важный процесс, в котором интеллектуальное развитие происходит наиболее естественно, эффективно и гармонично. Через игру ребенок познает мир и его законы, осваивает сложные умственные операции, учится общаться, творить и решать проблемы. Инвестируя в создание условий для богатой, разнообразной и свободной игры, взрослые вкладывают в самый ценный капитал – интеллектуальный и творческий потенциал будущей личности. Игра – это не потеря времени, а самый продуктивный «тренажер» для ума маленького человека, закладывающий прочный фундамент для всего последующего обучения и развития.

Игровые методы в дошкольном образовании: ключ к эффективному обучению и развитию

Масленникова Ольга Владимировна, воспитатель,
МАДОУ «Детский сад №6 «Солнышко», г.Пестово

Библиографическое описание:

Масленникова О.В. Игровые методы в дошкольном образовании: ключ к эффективному обучению и развитию// URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Современная система образования сталкивается с рядом вызовов, требующих инновационных подходов и методов. Одним из наиболее эффективных инструментов, способствующих развитию детей, являются игровые методы. В дошкольной педагогике игра занимает центральное место, поскольку именно в игре дети учатся взаимодействовать с окружающим миром, развивают когнитивные и социальные навыки. В данной статье мы рассмотрим актуальность игровых методов в системе дошкольного образования, их влияние на развитие ребенка, примеры успешного применения и педагогический опыт работы.

Игровые методы как основа обучения

Игровые методы обучения представляют собой систему приемов и технологий, основанных на использовании игры как основного средства познания. Игра способствует естественному интересу детей к обучению, что делает процесс более увлекательным и эффективным. По данным исследований, дети, обучающиеся

через игру, демонстрируют более высокие результаты в когнитивных и социальных навыках по сравнению с теми, кто обучается традиционными методами.

Психологические аспекты игры

С точки зрения психологии, игра является важным механизмом для развития эмоциональной сферы ребенка. Через игру дети учатся выражать свои чувства, понимать эмоции других и развивать эмпатию. Игровые методы также способствуют формированию уверенности в себе, что является необходимым условием для успешной социализации.

Развитие ключевых компетенций

В условиях современного мира, где критическое мышление, креативность и умение работать в команде становятся все более важными, игровые методы обучения помогают развивать эти компетенции. Например, ролевые игры позволяют детям примерять на себя различные социальные роли, что способствует развитию навыков сотрудничества и коммуникации. Проектные

игры могут быть направлены на решение реальных задач, что формирует у детей навыки критического мышления и самостоятельности.

Примеры успешного применения игровых методов

В практике дошкольного образования существует множество примеров успешного применения игровых методов. Например, использование настольных игр для обучения математике и логике позволяет детям не только развивать аналитические способности, но и улучшать навыки работы в группе. Интерактивные игры на основе технологий, делают процесс обучения более динамичным и интересным.

Педагогический опыт работы

В своей практике я активно использую игровые методы для создания увлекательной образовательной среды. Например, в одной из групп я внедрила проект "Мир профессий", который основывался на ролевых играх. Дети выбирали профессии, создавали атрибуты и разыгрывали различные ситуации, связанные с работой. Это не только расширило их представление о мире профессий, но и способствовало развитию коммуникативных навыков и уверенности в себе.

Другим примером является использование интерактивных технологий. Я применяла образовательные приложения на планшетах для обучения математике и чтению. Дети с удовольствием взаимодействовали

с игровыми заданиями, что значительно повысило их мотивацию к обучению. Кроме того, я организовала занятия на свежем воздухе с элементами подвижных игр, что способствовало не только физическому развитию детей, но и укреплению их здоровья.

Также я активно вовлекаю родителей в образовательный процесс через совместные игровые мероприятия. Например, мы проводили "Дни семьи", где родители вместе с детьми участвовали в различных играх и конкурсах. Это не только укрепляет связь между детьми и родителями, но и создает позитивную атмосферу в группе.

Заключение.

Актуальность игровых методов в современной системе дошкольного образования трудно переоценить. Они не только делают обучение более интересным и увлекательным, но и способствуют всестороннему развитию ребенка. Внедрение игровых методов в образовательный процесс позволяет педагогам создавать условия для формирования ключевых компетенций у детей, необходимых для их успешной социализации и адаптации в быстро меняющемся мире. Мы должны продолжать исследовать и внедрять инновационные игровые подходы в обучение, чтобы обеспечить нашим детям лучшее будущее.

Игры с дошкольниками как метод развития интереса к творчеству А.С.Пушкина

Мингалёва Ольга Борисовна, заведующий, МБДОУ «Детский сад №176», г.Барнаул
Пяткова Любовь Петровна, старший воспитатель, МБДОУ «Детский сад №176», г.Барнаул

Библиографическое описание:

Мингалёва О.Б., Пяткова Л.П. Игры с дошкольниками как метод развития интереса к творчеству А.С.Пушкина// URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Игры с дошкольниками как метод развития интереса к творчеству А.С. Пушкина помогают приобщить детей к произведениям поэта, развить воображение и творческие способности. Такие игры могут включать дидактические задания, беседы о творчестве Пушкина, творческую деятельность по мотивам произведений и организацию предметно-развивающей среды.

Игры:

- дидактические игры по сказкам А.С. Пушкина: «Какой сказочный герой лишний?», «Найди предметы из сказок Пушкина», «Собери сказку»;
- в играх-драматизациях по сюжетам знакомых сказок: «Три девицы под окном», «У самого синего моря», «Свет мой, зеркальце, скажи» дети демонстрируют умения перевоплощаться, используя жесты, мимику, интонацию;
- игра-фантазия «Если б я поймал золотую рыбку».

Беседы:

- подготовительные беседы перед чтением сказок Пушкина - биография писателя, история создания про-

изведения, объяснение непонятных слов;

- обсуждение прочитанного — дети делятся впечатлениями, эмоциями, открытиями, отвечая на заранее продуманные вопросы педагога;
- объяснение смысла пушкинских строк, которые стали крылатыми фразами: «Сказка ложь, да в ней намёк, добрым молодцам урок»;

Творческая деятельность:

- изображать героев или некоторые эпизоды произведения разными техниками, передавая своё эмоциональное отношение, например: рисование — «Золотая рыбка», «Царевна-лебедь»; конструирование — «Волшебный город», «Терема и дворцы»; аппликация — «Ветер по морю гуляет», «Морские богатыри»;
- продумывать характерные детали, стремясь передать особенности характера персонажей, специфику их взаимоотношений.

Педагог играет важную роль в организации познавательного развития детей дошкольного возраста через

игру. Он должен быть готовым создать стимулирующую и безопасную среду для игры, обеспечить поддержку и руководство детям во время игры, должен быть готовым адаптировать игры в соответствии с потребностями и интересами каждого ребенка.

Предметно-развивающая среда:

- тематическая выставка «Сказки А.С. Пушкина» в книжном центре, дети могут рассматривать иллюстрации русских художников к сказкам Пушкина;
- мини-библиотека произведений А.С. Пушкина в группе — это создаёт условия для продуктивной деятельности: раскрашивание раскрасок, чтение книг, настольные игры по теме.

Организация игр включает принципы:

- активность - ребёнок должен быть активным участником образовательного процесса;
- наглядность - информация должна быть представлена в наглядной форме;
- доступность - задания должны соответствовать возрасту и уровню развития ребёнка;
- последовательность и систематичность - задания должны усложняться постепенно;
- интеграция - познавательное развитие необходимо связывать с другими направлениями деятельности ребёнка.

Познавательная - поэтическая игра для детей старшего дошкольного возраста «Пушкинские места города Барнаула»

Цель: пробуждать у детей старшего дошкольного возраста интерес к творчеству А.С. Пушкина.

Задачи:

- Расширять представления о пушкинских местах города Барнаула.
- Расширять знания о сказках А.С. Пушкина, показать их ценность на все времена.
- Способствовать развитию у детей мышления, памяти, внимания, речи.
- Формировать навыки взаимодействия детей в игре.
- Пробуждать у детей дошкольного возраста патриотические чувства, любовь к родному городу, к русской поэзии.
- Вызывать у детей радость от участия в познавательной игровой деятельности.

Оборудование: оформление музыкального зала по сказкам А.С. Пушкина, проектор, экран, слайд-презентация «Пушкинские места г. Барнаула», разрезанное на части картинка с изображением сказок, 2 конверта «Разложи по – порядку сказку», фотографии театров, «Волшебный мешочек», письмо детям, маршрутный лист.

Ход

Воспитатель:

Дети, предлагаю обсудить планы на сегодняшний день. Может кто-то увидел сегодня в группе необычный предмет.

Дети обращают внимание на яркий конверт, который находится в книжном центре. Вместе с педагогом изучают конверт.

Воспитатель:

Ребята, вы получили приглашение на познавательную игру «Пушкинские места города Барнаула»? Игра состоится именно сегодня. Познавательная игра, как

правило, проходит с интересными заданиями и конкурсами.

Мы воспользуемся приглашением?

Мне кажется, что уже название игры «Пушкинские места города Барнаула» - загадочное.

Давайте обсудим, кто такой А.С. Пушкин? В нашем городе жил Александр Сергеевич или, может, был в гостях, или хотя был проездом?

Ответы детей. Воспитатель обобщает ответы детей.

Воспитатель:

Александр Сергеевич в городе Барнауле никогда не был, а Пушкинские места в нашем городе есть, если судить по названию. Эту тайну мы с вами можем открыть, если примем участие в игре. Для этого нам понадобится маршрутный лист. Предлагаю его рассмотреть.

Дети и воспитатель рассматривают маршрутный лист.

Воспитатель предлагает прочитать детям надписи.

Дети определяют, что познавательная игра будет проходить в музыкальном зале, где играющие могут «посетить» Пушкинские места города Барнаула, которые указаны цифрами и числами.

Воспитатель:

Ребята, к маршрутному листу прилагается правила игры, предлагаю ознакомиться с ними.

«Совершите маленькое путешествие по Пушкинским местам – локациям. Только пройдя одну локацию и получив подсказку, можно переходить к другой. Если все задания выполнены правильно, то вы получаете деталь письма, чтобы в дальнейшем узнать что-то необычное».

Воспитатель:

Ну что, ребята, отправляемся в путь?!

Дети и воспитатель проходят в музыкальный зал, где вывешена табличка «Познавательная игра» и прикреплен лист с первой подсказкой.

Воспитатель:

Нужно найти локацию под цифрой... Определить её вам поможет подсказка: «Сколько девиц пряли под окном поздно вечером?».

Ответ детей. Дети находят локацию «3».

Локация «3»

Дети изучают конверт.

Воспитатель:

Для того чтобы узнать задание, пожалуйста, рассаживайтесь на стулья. Вы видите на экране старинные здания, все эти здания находятся в городе Барнауле. Они имеют отношение к Александру Сергеевичу Пушкину? Какое? Ваши варианты ответов.

Ответы детей.

Педагог может заранее предложить одному из детей приготовить небольшое выступление об истории возникновения улицы имени А.С. Пушкина или обобщает ответы детей.

Улица Пушкина одна из старейших в Барнауле. Сначала эта улица назвалась Иркутская, но в конце 19 века местные власти дали Иркутской улице имя великого русского поэта Александра Пушкина. Первоначально на улице располагались деревянные дома горных офицеров, чиновников, священников, торговые ряды. Самым знаменитым ее жителем был изобретатель русского парового двигателя Иван Ползунов. С ростом города

появились кирпичные строения, купеческие особняки, общественные учреждения.

Позже Иркутская (Пушкинская) улица считалась очень престижным районом в центре города, где любили селиться богатые предприниматели. На ней располагались государственные, духовные учреждения: первые кинотеатры, Петропавловский собор, женская прогимназия, богадельня. Эта улица стала первой улицей в Барнауле, которая обзавелась каменной мостовой. По праздникам здесь проводились народные гуляния, катания в санях.

Воспитатель:

За свою жизнь Пушкин сочинил много произведений: роман в стихах, поэмы, стихотворения и сказки. Хорошо ли вы знаете сказки?

Вначале для порядка

Загадаю вам загадки.

Соглашайтесь без опаски!

Вспомним пушкинские сказки,

И героев, и названья.

Приготовились? Вниманье!

Воспитатель читает детям загадки.

При правильном ответе детей на экране появляются рисунки

героев сказок А.С. Пушкина (слайд-презентация).

1. Она не простая чешуёй сверкает,
Плавает, ныряет, желанья исполняет.

2. В море остров есть далёкий,

Там под ёлкою высокой

Звонко песенку поет,

Золотой орех грызет,

Изумрудец вынимает

И в мешочек опускает.

И засеян двор большой

Золотою скорлупой!

3. Ну, а он с высокой спицы стережет царя границы.

Чуть опасность, где видна, он очнется от сна,

Шевельнется, встрепенется, к той сторонке обернется

И кричит: «Кири-ку-ку! Царствуй, лёжа на боку!»

Тут же все в поход идут и отпор врагу дают!

Он красивый, золотой! Он Дадону как родной:

Шпоры, перья, гребешок!

- Кто он, дети?.

4. По дому он трудился неустанно:

Семью кормил, вставал поутру рано...

Хозяин, чтоб за труды расплаты избежать,

Придумал его к бесам за оброком послать.

5. Вот под ясным синим небом,

В море кто закинул невод?

Злату рыбку изловил,

Пожалел и отпустил?

6. На ветвях сидит не птица,

А сидит краса-девица.

Сладким голосом поёт,

Над рекою в чаще:

Околдует, зазовёт,

И на дно утащит.

7. «За морем царевна есть,

Что не можно глаз отвесть.

Месяц под косой блестит,

А во лбу звезда горит»

О ком это говорится?

Воспитатель:

За правильные ответы вам вручаются первая деталь письма и подсказка, куда нам направляться дальше. Продолжаем путешествие?

Слушайте подсказку.

«Где-то вздуется бурливо

Окиян, подымет вой,

Хлынет на берег пустой,

Расплеснется в шумном беге,

И очутятся на бреге,

В чешуе, как жар горя...

Сколько богатырей очутилось на бреге?

Ответ детей. Дети и воспитатель отправляются к локации «33».

Локация «33»

Воспитатель предлагает рассмотреть фотографию.

Воспитатель:

Перед Вами фотография памятника. Кому поставлен памятник и что происходит 6 июня каждого года возле этого памятника?

Ответы детей. Воспитатель обобщает ответы детей.

Воспитатель:

Это памятник А.С. Пушкину. Небольшая площадь получила название Пушкинский сквер — одно из самых красивых мест в городе Барнауле. Сюда приходят молодожёны, чтобы возложить цветы «певцу любви». 6 июня в день рождения Пушкина проводятся пушкинские чтения, вручаются премии молодым поэтам города Барнаула и Алтайского края. И если вы любите произведения Пушкина, то посещение этого уютного сквера обязательно доставит вам удовольствие. Ребята, вы знаете стихи А.С. Пушкина? Давайте послушаем.

Дети читают отрывки из стихотворений и сказок А.С. Пушкина.

Воспитатель:

Спасибо, ребята. Чтобы получить еще одну деталь карты, необходимо выполнить задание.

Игровое задание «Доскажи словечко:

Жил старик со своею старухой у самого синего... моря.

Родила царица в ночь, не то сына, не то дочь, не мышонка, не лягушку, а неведома...

И днем, и ночью кот ученый все ходит по цепи кругом.

Белка песенки поет, да орешки все...грызёт.

Месяц, месяц, мой дружок. Позолоченный ... рожок.

«Свет мой, зеркальце! Скажи. Да всю правду доложи: ... Я ль на свете всех милее, Всех румяней и белее?»

Воспитатель отдает детям деталь письма и подсказку.

Предлагает прослушать подсказку.

Но невеста молодая,

До зари в лесу блуждая,

Между тем все шла да шла

И на терем набрела.

Сколько богатырей в тереме жили?

Ответ детей.

Входят семь богатырей,

Семь румяных усачей.

Дети определяют локацию под цифрой 7.

Локация «7»

Воспитатель:

Чтобы понять, о чем мы будем говорить, о каком месте нашего города, связанное с именем А.С. Пушкиным, вам нужно отгадать загадку.

Снаружи смотришь –
Дом, как дом,
Но нет жильцов обычных в нем.
В нем книги интересные
Стоят рядами тесными.
На длинных полках
Вдоль стены
Вместились сказки старины,
И Черномор, и царь Гвидон,
И добрый дед Мазай...
Как называют этот дом?
Попробуй, угадай!

Воспитатель:

Правильно, это библиотека.
Воспитатель предлагает занять места возле экрана.
На экране появляется здание библиотеки посёлка Южный.

Воспитатель:

Назовите, знакомо ли вам место, которое изображено?

Библиотека им. А.С. Пушкина находится на поселке Южный и мы имеем возможность ее посещать. Расскажите, чем эта библиотека знаменита? (Пушкинская гостиная).

Воспитатель показывает фотографии библиотеки, дети вспоминают название залов и комнаты библиотеки (слайд-презентация).

Воспитатель:

Мы продолжаем играть, нас ждут «Загадки волшебного сундучка».

Педагог предлагает детям достать предметы из «волшебного сундучка» и отложить в корзину, только те предметы, которые имеют отношения к произведениям А.С. Пушкина.

Остальные предметы должны остаться в корзине. (командная игра)

По окончании игры, дети и педагог обсуждают выбор предметов. Дети называют предметы и вспоминают название сказок.

Предметы:

- зеркало («Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»);
- петушок («Сказка о золотом петушке»);
- орех («Сказка о царе Салтане...»);
- золотая рыбка («Сказка о рыбаке и рыбке»);
- яблоко («Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»);
- балалайка («Сказка о попе и его работнике Балде»);
- веревка («Сказка о попе и его работнике Балде»);
- муха («Сказка о царе Салтане...»).

Дети получают деталь письма, воспитатель предлагает найти следующую локацию.

Воспитатель:

Вы получаете еще одну деталь письма и подсказку. Подсказка: «Сколько дней в «Сказке о золотом петушке» царь ждал вестей от сыновей, а потом столько же дней шел до их местоположения?». Ищем локацию и про-

должаем игру.

Локация «8»

Воспитатель:

Рассмотрите фотографии (фотографии расположены на мольберте) и выберите одно здание, которое находится в городе Барнауле. Что это за здание? Правильно, кукольный театр «Сказка». Подумайте, как это здание может быть связано с творчеством А.С. Пушкина. Действительно, здесь ставят и показывают кукольные представления по сказкам А.С. Пушкина. Кроме этого кукольный театр располагается на улице А.С. Пушкина, возле сквера Пушкина.

Испытание другое

Вы пройти сейчас готовы

Разрезные вот картинки

Нужно вам их все собрать

Да и сказки правильно назвать

Картинки по сказкам А.С. Пушкина дети собирают в парах.

Дети располагаются в центре зала, где им удобно.

Картинки разрезаны на несколько частей. После выполнения задания дети получают деталь письма, подсказку и отправляются на последнюю локацию.

Подсказка «Сколько раз Старуха из сказки А.С. Пушкина «О рыбаке и рыбке» отправляла Старика к Золотой Рыбке?» (В первый раз старуха отправила старика за новым корытом. Второй раз - выпросить новую избу. В третий раз - пожелала стать дворянкой. В четвертый раз – решила стать царицей. В пятый раз - велела стать морской владычицей).

Локация «5»

Воспитатель:

Предлагаю прослушать стихотворение «У лукоморья дуб зеленый» из поэмы «Руслан и Людмила».

Ребенок читает стихотворение.

Воспитатель:

Есть ли место в городе Барнауле, где можно побывать и обязательно вспомнить это стихотворение?

Воспитатель может предложить несколько фотографий, из которых дети выбирают фотографию скамейки (фотографии с изображением парка, дороги, зоопарка и т.д.).

Воспитатель:

Действительно это скамейка, которая получила название «Кто ученый» и находится она на проспекте Строителей. Кто отдыхал на этой скамейке?

Воспитатель:

Испытание у вас снова.

Вы пройти его готовы?

Разложите по порядку

Все картинки вы из сказки.

Что сначала, что потом

Вспомним сказки, разберем.

Воспитатель предлагает разложить картинки из сказок по – порядку. Дети работают в подгруппах (2 сказки: для девочек, для мальчиков).

Воспитатель:

Ребята, все задания выполнили. Давайте еще раз вспомним Пушкинские места в нашем городе.

Воспитатель:

Все детали письма у нас есть, давайте соберем и по-

пробуем прочитать.

«Дорогие ребята. Мы очень рады, что вы любите свой родной город, знаете творчество А.С. Пушкина. Продолжайте открывать для себя самые красивые места Барнаула, продолжайте удивляться, восхищаться литературным творчеством великого поэта и писателя А.С. Пушкина.

В награду вам вручается диплом «Знатоки сказок А.С. Пушкина».

Для того, чтобы еще раз вспомнить всё, что связано с жизнью и творчеством Александра Сергеевича, предлагаю вам Азбуку, которую нужно будет заполнить самостоятельно, например, на букву «п» можно написать слова – «писатель» или «Пушкин» и т.д..

И самое главное приглашаем вас посмотреть вместе с родителями и педагогами в Молодежном театре Алтай спектакль «Сказка о царе Салтане», который состоится 23 марта. Вы не только увидите удивительную сказку замечательного русского поэта и писателя, но и узнаете еще одно место Барнаула, где с уважением относятся к творчеству А.С. Пушкина». Педагоги детского сада

Детям вручается диплом, Азбука и приглашение на спектакль.

Воспитатель:

Ребята, вам понравилось игра?

Кто захотел попутешествовать в городе по Пушкинским местам, которые никогда не посещал?

Что было для вас самым трудным?

Что было самым интересным?

Что было самым самым?

Кто захотел заполнить Азбуку и пойти в театр с родителями? Как можно заинтересовать родителей? Предлагайте свои варианты.

Воспитатель обобщает, может предложить свой вариант.

Воспитатель:

Можно для родителей сделать красочное объявление о совместном мероприятии – посещении театра, а рядом разместить, заполненную Азбуку, в которой наши мамы и папы также могут сделать свои записи - слова. Наша игра окончена, но мы продолжаем изучать творчество А.С. Пушкина, историю жизни родного города.

Формирование благополучного эмоционального настроения дошкольника через игры с педагогом-психологом

Мишина Анастасия Юрьевна, педагог-психолог, МДОБУ детский сад №16 «Светлячок», с.Михайловка, Михайловский округ, Приморский край

Библиографическое описание:

Мишина А.Ю. Формирование благополучного эмоционального настроения дошкольника через игры с педагогом-психологом//URL: https://files.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Дошкольный возраст – важнейший период в развитии личности ребенка. Именно в это время закладываются основы эмоциональной устойчивости, уверенности в себе и умения справляться с трудностями. Ключевую роль в формировании благоприятного эмоционального фона играет педагог-психолог, который, используя игровые методы, помогает детям адаптироваться к новым условиям, выражать свои чувства и налаживать межличностные отношения.

Игра занимает центральное место в жизни дошкольника, являясь не просто развлечением, а естественным способом познания окружающего мира и формирования его личности. Именно в игре ребенок обретает возможность проживать разнообразные ситуации, испытывать широкий спектр эмоций и учиться справляться с ними. Игра, в отличие от других видов деятельности, позволяет выражать свои чувства свободно и безопасно, без страха осуждения или наказания. В игровом процессе ребенок может проигрывать пугающие его сценарии, высвобождать накопившуюся агрессию или, наоборот, проявлять радость и восторг, находясь в атмосфере принятия и понимания.

Более того, игра выступает мощным инструментом для развития социальных навыков. Взаимодействуя с

ровесниками и взрослыми в игровом пространстве, дети учатся сотрудничеству, умению договариваться и находить компромиссы. Они познают важность взаимопомощи, обмена и разделения ресурсов. Кроме того, игры учат проявлять эмпатию – способность понимать и сопереживать чувствам других, что является ключевым фактором для успешной социализации и построения здоровых межличностных отношений. Конфликты, неизбежно возникающие в процессе игры, становятся ценными уроками, учат разрешать разногласия мирным путем и отстаивать свою точку зрения уважительно по отношению к другим.

Не менее важна роль игры в развитии саморегуляции, то есть способности контролировать свои импульсы и эмоции. Игры с правилами, в частности, учат детей следовать инструкциям, соблюдать очередность и доводить начатое до конца, несмотря на возникающие трудности, что формирует усидчивость, терпение и умение планировать свои действия, качества, которые будут необходимы ребёнку в дальнейшей жизни.

Успех в игре, особенно подкреплённый поощрением и поддержкой со стороны взрослого, значительно повышает самооценку ребёнка. Чувство компетентности, уверенность в своих силах и осознание собственной значимости – основные факторы, формирующие здоровую

и устойчивую личность. Ребёнок, верящий в свои возможности, более склонен к новым начинаниям, не боится трудностей и готов учиться на своих ошибках.

Наконец, игра служит эффективным способом снятия стресса и напряжения. Погружаясь в игровой процесс, дети расслабляются, отвлекаются от негативных переживаний и получают удовольствие. Игра позволяет им выплеснуть накопившуюся энергию, отвлечься от повседневных забот и просто почувствовать себя счастливыми. Таким образом, игра не только способствует эмоциональному развитию, но и укрепляет психическое здоровье ребёнка, создавая основу для его благополучия и успешной адаптации к окружающему миру.

Роль педагога-психолога в формировании благополучного эмоционального настроения дошкольника выходит за рамки традиционного преподавательского подхода. Он создает безопасное и поддерживающее пространство, в котором ребенок чувствует себя комфортно, свободно выражает свои эмоции и развивает необходимые навыки. Ключевым инструментом в этой работе являются игровые методы, адаптированные к возрастным особенностям и потребностям детей.

В первую очередь, психолог выступает проводником в мир эмоций, помогая ребенку осознать и понять свои чувства. Он способствует формированию эмоционального интеллекта, обучая распознавать и называть различные эмоциональные состояния (радость, грусть, гнев, страх и т.д.). Психолог объясняет причины возникновения тех или иных эмоций и помогает ребенку найти социально приемлемые способы их выражения.

Вторым важным аспектом работы является развитие навыков эмоциональной регуляции. Психолог использует разнообразные игры, дыхательные упражнения и техники релаксации, чтобы научить детей справляться с тревогой, гневом и другими негативными эмоциями. Методы помогают ребенку осознать свои физиологические проявления эмоций, научиться контролировать свои реакции и находить эффективные способы самопомощи в стрессовых ситуациях, что способствует формированию эмоциональной устойчивости и снижает риск развития психосоматических расстройств.

Третьим направлением является улучшение коммуникативных навыков и навыков взаимодействия. Психолог организует ролевые игры, игры на сотрудничество и коммуникативные игры, направленные на развитие умения слушать и слышать других, выражать свои потребности и договариваться. В процессе совместной деятельности дети учатся понимать точку зрения других, учитывать интересы окружающих и находить компромиссные решения.

Кроме того, психолог работает над повышением самооценки и уверенности в себе у ребенка. Используются игры, направленные на раскрытие сильных сторон личности, развитие позитивного самовосприятия и веры в свои возможности. Ребенок учится принимать себя, ценить свои достижения и адекватно реагировать на неудачи.

Список литературы:

1. Лынская М.И. Формирование речевой деятельности у неговорящих детей с использованием инновационных технологий. - М.: ПАРАДИГМА, 2012. - 128 с.
2. Одинокова Н.А. Значение развития познавательного интереса у детей с ограниченными возможностями здоровья // Научно-методический электронный журнал Концепт. - 2017. - № 18. - С. 38-45.

Наконец, психолог использует игровые ситуации для решения проблемных ситуаций. Дети проигрывают различные сценарии, исследуют альтернативные варианты поведения и учатся находить наиболее эффективные решения в сложных жизненных обстоятельствах. Это способствует развитию навыков решения проблем, формированию критического мышления и адаптации к изменяющимся условиям. Таким образом, работа педагога-психолога в игровой форме является комплексным подходом к формированию благополучного эмоционального настроения дошкольника, способствуя его гармоничному развитию и успешной социализации.

В арсенале педагога-психолога существует множество игровых методик, направленных на решение конкретных задач в области эмоционального и социального развития дошкольников. Каждая игра, тщательно подобранная и адаптированная к возрасту и индивидуальным потребностям ребенка, становится мощным инструментом для достижения поставленных целей.

Например, игра «Волшебный мешочек» является прекрасным способом развития эмоциональной сферы и сенсорного восприятия. Ребенку предлагается на ощупь определить предмет, находящийся в мешочке. После идентификации предмета, психолог предлагает ребенку рассказать, какие эмоции и ассоциации у него вызывает данный предмет, что позволяет не только развивать тактильную чувствительность, но и стимулирует воображение, а также помогает осознать связь между ощущениями и эмоциональными реакциями. Например, мягкий пушистый предмет может вызывать чувство уюта и спокойствия, а шершавый и колючий - настороженность или дискомфорт.

Игра «Строим башню вместе» является прекрасным примером игры на сотрудничество, направленной на развитие социальных навыков и умения работать в команде. Детям предлагается совместно построить башню из кубиков или других строительных материалов. В процессе игры они учатся договариваться, распределять роли, помогать друг другу и решать возникающие проблемы.

Наконец, ролевые игры позволяют детям проигрывать различные жизненные ситуации, такие как посещение врача, встреча с новым ребенком или разрешение конфликта. В процессе игры дети могут примерить на себя разные роли, выразить свои чувства и мысли, а также найти способы решения проблемных ситуаций. Ролевые игры способствуют развитию эмпатии, социальных навыков, уверенности в себе и умения адаптироваться к различным обстоятельствам. Таким образом, разнообразие игровых методик, используемых педагогом-психологом, позволяет комплексно решать задачи эмоционального и социального развития дошкольников, создавая благоприятные условия для их гармоничного развития.

Важно, чтобы родители поддерживали и поощряли участие детей в подобных занятиях, создавая благоприятную эмоциональную атмосферу дома.

Актуальность дидактической игры в развитии речи детей старшего дошкольного возраста в современной системе обучения

Ольховая Александра Александровна, воспитатель,
МБДОУ «Детский сад №1 «Улыбка», г.Бахчисарай, Республика Крым

Библиографическое описание:

Ольховая А.А. Актуальность дидактической игры в развитии речи детей старшего дошкольного возраста в современной системе обучения//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В современной системе дошкольного образования, ориентированной на всестороннее развитие личности ребенка, особую актуальность приобретает использование дидактических игр как эффективного инструмента развития речи детей старшего дошкольного возраста. Современные образовательные стандарты (ФГОС ДО) подчеркивают важность создания условий для активного и инициативного освоения ребенком окружающего мира, а дидактическая игра, как ничто другое, отвечает этим требованиям.

Старший дошкольный возраст (5-7 лет) является сенситивным периодом для интенсивного развития речи, когда дети активно осваивают грамматический строй языка, расширяют свой словарный запас и учатся связно и логично выражать свои мысли. Дидактическая игра, благодаря своей специфике, обладает рядом неоспоримых преимуществ, которые делают ее незаменимым инструментом для достижения этих целей.

Прежде всего, дидактическая игра обеспечивает высокую мотивацию и поддерживает интерес к обучению. Для дошкольника игра – это естественная форма деятельности, вызывающая положительные эмоции и пробуждающая интерес к познанию. В отличие от традиционных занятий, дидактическая игра не воспринимается как обязательная «учеба», а ассоциируется с увлекательным времяпрепровождением, что, безусловно, способствует более эффективному усвоению материала.

Важным преимуществом является обучение в деятельности. В процессе игры ребенок не просто пассивно воспринимает информацию, а активно действует, решает поставленные задачи и экспериментирует. Он самостоятельно анализирует ситуацию, принимает решения и делает выводы, что способствует формированию навыков самостоятельного мышления и закреплению полученных знаний.

Кроме того, дидактические игры охватывают все аспекты развития речи. Существуют игры, направленные на развитие фонетического слуха и правильного звукопроизношения (например, «Что звучит?», «Назови слово на звук...»), расширение словарного запаса и уточнение значений слов (например, «Назови одним словом», «Скажи наоборот»), формирование грамматически правильной речи (например, «Один – много», «Чей? Чья? Чье?», «Что из чего сделано?») и развитие связной речи (например, «Составь рассказ по картинке», «Что это такое?», «Расскажи сказку по-новому»).

Индивидуальный подход – еще одно значимое преимущество дидактической игры. Педагог имеет возможность подобрать игру, соответствующую уровню развития речи конкретного ребенка, и корректировать ее ход в зависимости от его успехов и потребностей, обеспечивая оптимальные условия для его развития.

Наконец, дидактические игры часто проводятся в группе детей, что способствует развитию социальных навыков. В процессе игры дети учатся взаимодействовать друг с другом, работать в команде, учитывать мнение других, разрешать конфликты и развивать коммуникативные навыки, которые необходимы для успешной социализации.

В современной системе обучения дидактическая игра переживает эпоху трансформации, приобретая новые формы и возможности благодаря активному внедрению современных технологий.

Одним из ключевых направлений является использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Современные технологии позволяют создавать интерактивные дидактические игры, которые делают процесс обучения еще более увлекательным и эффективным. Онлайн-игры, интерактивные презентации и видеоролики предоставляют возможность визуализировать материал, предлагая детям разнообразные задания, адаптированные к их индивидуальному темпу и стилю обучения. Более того, использование ИКТ позволяет педагогу получать обратную связь в режиме реального времени, отслеживая прогресс каждого ребенка и оперативно корректируя образовательную траекторию, что делает процесс обучения более гибким, динамичным и ориентированным на конкретные потребности детей. Интерактивные элементы, звуковое сопровождение, анимация и визуальные эффекты значительно повышают вовлеченность детей в учебный процесс, превращая обучение в захватывающее приключение.

Принципы, лежащие в основе дидактической игры, такие как четкая цель, правила, элементы соревнования и вознаграждения, все чаще интегрируются в другие формы обучения, включая проектную деятельность, исследования и эксперименты. Данный подход позволяет сделать образовательный процесс более мотивирующим и результативным, поскольку дети, привыкшие к активному участию и вовлеченности в игру, проявляют больший интерес и инициативу в решении сложных задач и достижении поставленных целей. Игровые элементы,

внедренные в традиционные учебные форматы, способствуют развитию творческого мышления, стимулируют любознательность и поощряют активное взаимодействие между участниками образовательного процесса, создавая благоприятную среду для обучения и развития.

Не менее важным аспектом современной системы обучения является создание развивающей предметно-пространственной среды, которая служит мощным стимулом для речевого развития детей. В детском саду необходимо формировать насыщенное и многофункциональное пространство, включающее в себя широкий выбор дидактических игр, пособий, материалов и оборудования, направленных на активизацию речевой деятельности. Это могут быть как традиционные настольные игры, карточки с картинками и наборы для моделирования, так и современные интерактивные панели и мультимедийные комплексы. Разнообразие материалов и возможностей для взаимодействия создает условия для самовыражения, экспериментирования и активного познания окружающего мира, способствуя тем самым развитию всех аспектов речи: от фонетики и лексики до грамматики и связного высказывания. Правильно организованная развивающая среда не только стимулирует речевую активность, но и способствует формированию у детей интереса к языку, чтению и общению.

Несмотря на очевидные преимущества дидактической игры в развитии речи детей старшего дошкольного возраста, ее эффективное использование в современной системе обучения может сопровождаться определенными сложностями. Преодоление этих трудностей требует от педагогов не только глубокого понимания методики, но и творческого подхода к организации образовательного процесса.

Первой из сложностей является правильный подбор дидактических игр и материалов, соответствующих воз-

расту, уровню развития и индивидуальным потребностям каждого ребенка. Неверно выбранная игра может оказаться слишком сложной или, наоборот, слишком простой, что приведет к потере интереса и снижению мотивации к обучению. Педагог должен тщательно анализировать возможности и ограничения каждой игры, а также уметь адаптировать ее к конкретным условиям и потребностям группы детей.

Другая сложность связана с организацией игрового процесса. Недостаточная подготовка педагога, отсутствие четких правил игры или неэффективное управление группой детей могут привести к хаосу и снижению обучающего эффекта, тем самым надо уметь создавать позитивную атмосферу, поддерживать интерес к игре, направлять действия детей и своевременно оказывать им необходимую помощь.

Наконец, важно помнить о том, что дидактическая игра – это лишь один из инструментов развития речи, и она не должна подменять другие формы обучения. Педагогу следует гармонично сочетать дидактические игры с традиционными занятиями, проектной деятельностью и другими формами работы, чтобы обеспечить комплексное и всестороннее развитие речи детей. Преодоление сложностей требует постоянного самосовершенствования и готовности к инновационным технологиям.

В заключение, можно с уверенностью сказать, что дидактическая игра остается одним из самых актуальных и эффективных средств развития речи детей старшего дошкольного возраста в современной системе обучения. Современные подходы к организации дидактических игр, включая использование ИКТ и игрофикацию, открывают возможности для повышения эффективности метода.

Список литературы:

1. Акулова, Е.Ф. Дидактическая игра как форма организации условий освоения понятийных отношений в старшем дошкольном возрасте : дисс. ... канд. пед. наук / Акулова Е.Ф. Москва, 2003. 192 с.
2. Акулова, Е. Познаем логические отношения. Дидактические игры для старших дошкольников / Е. Акулова // Дошкольное воспитание. 2008. № 8. С. 65-69.

Актуальность игровых методов в современной системе обучения в дошкольном образовании

Патрикеева Ирина Николаевна, воспитатель, МАДОУ «Детский сад «Теремок» АМО СО

Библиографическое описание:

Патрикеева И.Н. Актуальность игровых методов в современной системе обучения в дошкольном образовании// URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Дошкольное образование играет ключевую роль в формировании личности ребенка, его познавательных способностей, эмоционального интеллекта и социальных навыков. В этом возрасте дети особенно восприимчивы к обучению через игру, которая является их

естественной формой деятельности. Игровые методы в воспитании и обучении дошкольников не только актуальны, но и необходимы, так как они позволяют гармонично развивать ребенка, учитывая его возрастные особенности, интересы и потребности.

Игровые методы: что это и почему они важны в дошкольном возрасте?

Игровые методы обучения и воспитания представляют собой педагогические приемы, основанные на использовании игры как основного средства взаимодействия с ребенком. В дошкольном возрасте игра — это не просто развлечение, а важнейший инструмент познания мира, развития воображения, мышления, речи и социальных навыков.

Актуальность игровых методов в дошкольном образовании обусловлена следующими факторами:

1. Естественная форма деятельности. Для детей дошкольного возраста игра – это основной способ познания окружающего мира. Через игру ребенок учится взаимодействовать с другими, исследовать, экспериментировать и выражать свои эмоции.
2. Развитие ключевых навыков. Игровые методы способствуют развитию речи, мелкой и крупной моторики, логического мышления, памяти, внимания и воображения. Они также помогают формировать у детей навыки саморегуляции, умение работать в коллективе и решать конфликты.
3. Эмоциональная вовлеченность. Игра вызывает у детей положительные эмоции, что создает благоприятный фон для обучения. В процессе игры ребенок чувствует себя комфортно, что способствует лучшему усвоению материала.
4. Индивидуальный подход. Игровые методы позволяют учитывать индивидуальные особенности каждого ребенка, его интересы, уровень развития и темп обучения.
5. Подготовка к школе. Игровые методы помогают детям развивать навыки, необходимые для успешного обучения в школе, такие как усидчивость, умение слушать и выполнять задания, работать в коллективе.

Проблемы и вызовы использования игровых методов в дошкольном образовании

Несмотря на очевидные преимущества, использование игровых методов в дошкольном образовании связано с рядом проблем и вызовов:

1. Недостаток времени. В некоторых детских садах программы перегружены, и воспитателям сложно выделить достаточно времени на игровые занятия, особенно если акцент делается на подготовке к школе.
2. Подготовка воспитателей. Не все воспитатели обладают достаточными знаниями и навыками для эффективного использования игровых методов. Это требует дополнительного обучения и повышения квалификации.
3. Материально-техническая база. Для реализации многих игровых методов, особенно связанных с использованием современных технологий, требуется соответствующее оборудование, которое есть не во всех детских садах.
4. Стереотипы родителей. Некоторые родители считают, что игра — это просто развлечение, и недооценивают ее образовательную ценность. Это может стать барьером для внедрения игровых методов.
5. Сложность оценки результатов. Игровые методы направлены на развитие мягких навыков, которые сложно измерить традиционными способами. Это требует разработки новых подходов к оценке.

Личный опыт и используемые методики

В своей практике воспитателя детского сада я активно использую игровые методы, которые доказали свою эффективность. Вот несколько примеров:

- Сюжетно-ролевые игры. Это один из самых популярных и эффективных методов в дошкольном образовании. Например, игра «Магазин» помогает детям развивать речь, навыки счета и умение взаимодействовать с другими. В игре «Больница» дети учатся заботиться о других, развивают воображение и коммуникативные навыки.
- Дидактические игры. Эти игры направлены на развитие познавательных способностей детей. Например, игра «Найди пару» помогает развивать память и внимание, а игра «Собери картинку» – логическое мышление и мелкую моторику.
- Подвижные игры. Они способствуют развитию крупной моторики, координации движений и физической активности. Например, игра «Ловишки» помогает детям развивать быстроту реакции и умение ориентироваться в пространстве.
- Игры на развитие речи. Для развития речи я использую игры, такие как «Скажи наоборот» (называем слово, а ребенок придумывает антоним) или «Придумай рассказ» (дети придумывают историю по картинке). Эти игры помогают обогащать словарный запас, развивать связную речь и воображение.
- Игры с использованием природных материалов. Например, создание поделок из шишек, листьев и камней помогает развивать творческие способности, мелкую моторику и экологическое мышление.
- Интерактивные игры. В современном мире важно использовать цифровые технологии. Например, интерактивные доски и планшеты позволяют проводить игры, направленные на развитие логики, внимания и памяти.
- Квесты и мини-эксперименты. Например, квест «Найди сокровище» помогает детям учиться работать в команде, а эксперименты с водой и песком развивают познавательный интерес и исследовательские навыки.

Результаты работы

Использование игровых методов в моей практике дало следующие результаты:

1. Повышение интереса к обучению. Дети с удовольствием участвуют в игровых занятиях, проявляют инициативу и интерес к новым знаниям.
2. Развитие ключевых навыков. У детей улучшаются речь, память, внимание, воображение и моторика.
3. Формирование социальных навыков. Дети учатся работать в коллективе, договариваться, решать конфликты и проявлять эмпатию.
4. Эмоциональное благополучие. Игровые методы создают положительный эмоциональный фон, что способствует гармоничному развитию ребенка.

Перспективы развития игровых методов

В будущем игровые методы будут становиться еще более актуальными благодаря развитию технологий. Например, использование дополненной и виртуальной реальности позволит создавать уникальные игровые сценарии, которые помогут детям изучать окружающий мир. Однако важно помнить, что игра должна оставаться средством, а не целью обучения. Она должна быть органично встроена в образовательный процесс и соответствовать возрастным и индивидуальным осо-

бенностям детей.

Заключение

Игровые методы в дошкольном образовании – это не просто способ сделать занятия интересными, но и мощный инструмент для всестороннего развития ребенка. Они помогают формировать у детей ключевые навыки, развивать их познавательные способности и готовить к успешному обучению в школе. Однако для

успешного внедрения игровых методов необходимо решать проблемы подготовки воспитателей, обеспечения детских садов необходимыми ресурсами и изменения отношения к игре как к образовательному инструменту. Только в этом случае игровые методы смогут полностью раскрыть свой потенциал и стать неотъемлемой частью современной системы дошкольного образования.

Краеведение в предметно-пространственной среде детского сада

Попова Мария Владимировна, заместитель заведующего,
МАДОУ города Иркутска детский сад №165 г.Иркутск

Библиографическое описание:

Попова М.В. Краеведение в предметно-пространственной среде детского сада//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Именно в дошкольном возрасте закладываются основы мировоззрения и формируется любовь к Родине. Знакомство с историей, культурой, природой родного края способствует развитию патриотических чувств, гордости за свою малую родину и уважения к традициям.

Изучение родного края расширяет кругозор ребенка, позволяет ему увидеть уникальность и красоту окружающего мира. Дети узнают о знаменитых земляках, исторических событиях, местных промыслах, что помогает им почувствовать связь с прошлым и настоящим.

В процессе изучения родного края развивается познавательная активность, любознательность и интерес к исследовательской деятельности. Дети учатся наблюдать, анализировать, сравнивать и делать выводы, что способствует развитию их интеллектуальных способностей. Воспитание любви к родному краю формирует активную жизненную позицию, ответственность за сохранение природного и культурного наследия.

Задачи краеведения

Основой патриотического воспитания является краеведение, что в свою очередь отражает цель федеральной образовательной программы, а именно разностороннее развитие ребёнка в период дошкольного детства с учётом возрастных и индивидуальных особенностей на основе духовно-нравственных ценностей российского народа, исторических и национально-культурных традиций [7].

Духовный стержень лежит в основе исторической общности, и является базой патриотизма.

Формирование отношения к стране и государству начинается с детства. Поэтому одной из главных задач дошкольных образовательных учреждений является патриотическое воспитание. Краеведение лучше других отраслей знания способствует воспитанию патриотизма, любви к родному краю, формированию общественного сознания [1].

Что же такое краеведение?

Краеведение – это совокупность знаний об истории,

экономике, природе, быту, культуре того или иного края. Это - наследство, оставленное нам предками. Это - живая легенда и бабушкины рассказы, обычаи родного края и богатства недр, полей, лесов, трудовые достижения и ратные свершения отцов и дедов. Это - опыт хозяйственного освоения края и его вековая культура. Это - то самое наследство, которое мы должны не только использовать по назначению в жизни, а и беречь, развивая и распространяя среди потомков [4].

Знакомая детей с родным краем необходимо учитывать, что информация, данная воспитателем, должна вызвать в детях не только положительные чувства и эмоции, но и стремление к деятельности. Это может быть желание ребенка нарисовать то, о чем он только что услышал, рассказать родителям или друзьям то, что он узнал от воспитателя, посадить около дома цветы, чтобы двор стал еще краше. Педагог должен научить детей замечать положительные стороны того места, где они живут, то, восхищаться тем, что создает человек своими руками, беречь и ценить, то, что их окружает. Ознакомление дошкольников с родным краем начинается самого раннего возраста с постепенным переходом от более близкого ребенка, лично-значимого, к менее близкому – культурно-историческим фактам.

Задачи краеведения:

1. Формирование представления о Родине как месте, где человек родился и где он живет.
2. Воспитание чувства привязанности к своей малой родине, гордости за нее, восхищение ее красотой.
3. Развитие у дошкольников способности эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира.
4. Воспитание потребности узнавать о культурных и природных ценностях родного края, беречь и охранять их.
5. Воспитание уважения к людям труда, знаменитым землякам.
6. Расширение кругозора детей на основе материала, доступного их пониманию.

Формы и методы работы в направлении краеведения

разнообразны:

- Беседы, которые используются в качестве словесного метода на занятиях и как самостоятельная форма работы с детьми на разные темы;
- Экскурсии, обеспечивающие знакомство детей с социальным и культурным разнообразием родного города.
- Праздники, развлечения - на которых дети знакомятся с культурой и традициями народа, населяющего родной край. [4].

Анализ развивающей предметно пространственной среды ДООУ

Практика показывает, что пространственные краеведческие представления у дошкольников формируются быстрее, чем временные. Поэтому необходима организация соответствующей развивающей предметно - пространственной среды, центров краеведения, где дошкольники могут в условиях ежедневного свободного доступа пополнять знания о родном крае.

Материал в центрах должен меняться в зависимости для поддержания интереса ребенка и дальнейшего стремления узнать новое. Содержание материалов в центрах зависит от возраста детей.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования предлагает педагогу поиск новых подходов к воспитанию и обучению детей. Экскурсия является одним из них. Данный вид в обучении позволяет разнообразить и сделать процесс обучения более эффективным, принцип наглядности способствует лучшему изучению родного края.

В МАДОУ г. Иркутска детский сад № 165 воспитанники приняли участие в экскурсии «Город посередине земли» или «Исторические и памятные места Иркутска», а также посетили Восточно - Сибирский центр научно-технической информации и библиотек, познакомились с историей создания железной дороги в том числе с историей строительства Байкало-Амурской магистрали.

С целью приобщения детей к русской народной культуре, знакомства с малой Родиной, в подготовительной группе был создан мини-музей «История родного края». Для решения задач патриотического воспитания в ДООУ создан мини музей как часть развивающей среды. Целью которых является вовлечение детей в деятельность и общение, воздействовать на их эмоциональную сферу. Работа с мини-музеем способствует воспитанию любви к малой Родине и Отечеству, развитию познавательного интереса, эстетических чувств, речевых, трудовых, изобразительных умений, творческих способностей [4].

В перспективе развития мини-музея планируется продолжить его пополнение и более углубленное озна-

комление дошкольников с выбранной темой.

Дополнительное образование является средством развития интереса воспитанников к познанию родного края

Формы и методы краеведения разнообразны. В нашем детском саду реализуется программа дополнительного образования «Волшебные ладошки», в которую включены темы творческих работ «Мой родной край». Через художественную деятельность решается главная задача – развитие умения видеть красоту окружающего мира.

Впечатления, которые ребёнок пропустил через собственные чувства, играют огромную роль в становлении его личности, в формировании его патриотического сознания. Это особенно заметно, когда ребёнок неоднократно обращается к работам, сделанным собственноручно.

Немаловажное значение в развитии детской активности имеет хорошо оборудованная, насыщенная предметно-развивающая среда, которая стимулирует самостоятельную деятельность ребенка, создает оптимальные условия для активизации хода саморазвития. В связи с этим, в группах, и на игровых площадках оформлены центры краеведения.

Учитывая ведущую деятельность детей, в ДООУ педагоги разрабатывают различные виды дидактических игр, по ознакомлению с городом и областью.

Родители принимают активное участие в жизни группы и детского сада: изготовление игр - ходилок по ознакомлению с родным городом, изготовление макетов из различного материала озеро Байкал и многое другое для пополнения РППС в группе.

Патриотическое воспитание дошкольников по ФГОС ДО подразумевает воспитание физически здоровой личности. Проводятся спортивные мероприятия, различные праздники «23 февраля», «Масленица», «Колядки»

По ознакомлению с родным краем ДООУ тесно сотрудничает с журналом «Сибирячок» - дошкольники участвуют в конкурсе кроссвордов, экскурсиях в библиотеку, где проходят тематические встречи.

Краеведение в ДООУ является одним из источников обогащения детей знаниями о родном крае, воспитания любви к нему и формирование нравственных качеств, раскрывает связи родного края с Родиной.

Подбор и использование разнообразных инновационных педагогических технологий: таких как детское экспериментирование, использование проектных и игровых технологий, а также созданные организационно-методические условия поддержки педагогов по формированию познавательной активности у детей являются эффективными и помогают добиваться положительных результатов в процессе работы по ознакомлению с родным краем.

Список литературы:

1. Алешина Н. В. Ознакомление дошкольников с окружающим и социальной действительностью, М.2003г.
2. Баранникова О. Н. Уроки гражданственности и патриотизма в детском саду, М.2007г.
3. Данилина Г. Н. «Дошкольнику – об истории и культуре России»: Пособие для реализации программы «Патриотическое воспитание граждан Р. Ф.», М. 2003г.
4. Новицкая М.Ю. Наследие. Патриотическое воспитание в детском саду, 2003г.
5. Петрова В.И. Нравственное воспитание в детском саду /Программа и методические рекомендации/, 2006г.
6. «Краеведческое воспитание дошкольников» Практическое пособие/ Под ред. Л. Н. Прохоровой. – 2-е изд., исп. и доп. – М. 2004г.
7. Электронный ресурс <https://sudact.ru/law/prikaz-minprosveshcheniia-rossii-ot-25112022-n-1028/federalnaia-obrazovatelnaia-programma-doshkolnogo-obrazovaniia/?ysclid=m88dhv0zld224889622m>

Мастер-класс педагога-психолога с родителями воспитанников группы раннего возраста «Играем с пальчиками»

Поршнева Юлия Викторовна, педагог-психолог, МБДОУ №85

Библиографическое описание:

Поршнева Ю.В. Мастер-класс педагога-психолога с родителями воспитанников группы раннего возраста «Играем с пальчиками»//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Пальчиковые игры и упражнения очень важны для развития ребенка 2-3 летнего возраста. Это эффективный способ развития мелкой моторики, речи, памяти, воображения, внимания малыша. Учеными было доказано, что чем лучше развиты кисти у ребенка и активней работают пальчики, тем быстрее он начинает говорить и легко справляется с произношением сложных звуков. Напрашивается логичный вывод о том, что пальчиковые игры и упражнения просто незаменимы для познавательного и речевого развития малыша. И этому есть объяснение – формирование коры головного мозга зависит от развитости наших конечностей, а именно – руки и пальцев. И как только кисть ребенка приобретает гибкость и пластичность, у него появляется и словесная речь. А чтобы малышу было интереснее заниматься, пальчиковые игры и упражнения рекомендуется проводить в виде веселой игры с применением стишков, песен, сказок, рифмовок. Тексты стихов соответствуют движениям пальцев. Ребенок выполняет движения пальчиками и повторяет стихи за взрослым.

Все пальчиковые игры и упражнения рекомендуется проводить со своим малышом в следующей последовательности:

1. Взрослый сам выполняет движения - ребенок смотрит;
2. Взрослый выполняет движение руками ребенка;
3. Ребенок выполняет движение своими руками, а взрослый находится напротив ребенка и выполняет совместно с малышом необходимые движения под стихотворение.

Чтобы отметить положительное влияние пальчиковых игр и упражнений на развитие малыша, их необходимо выполнять регулярно!

Уважаемые родители, сейчас предлагаем Вам поиграть в пальчиковые игры, в которые в домашних условиях вы сможете поиграть вместе со своим малышами.

Пальчиковые игры с карандашами.

Рисовать малышу ещё толком не удаётся. Но возиться с карандашами ему очень интересно. Думаете, цветные карандаши годятся только для того чтобы рисовать? А вот и нет! Вы не представляете сколько полезных игр с карандашами можно провести со своим малышом.

1). Попросите ребёнка положить карандаш на стол, далее предложите покатавать карандаш по столу сначала ладонью одной руки, а затем другой, а чтобы игра с

карандашиком проходила веселее, можно сопроводить ее интересным стихотворением.

Я качу, качу, качу

Карандаш куда хочу.

2). Вторая наша игра называется «Добывание огня»

Карандаш кладём вертикально между ладонями и мягко перекатываем от кончиков пальцев к запястью и обратно.

Карандашик тру, кручу

Я огонь добыть хочу.

Пальчиковые игры с прищепками – это прекрасный тренажер для пальчиков. Ведь нужно приложить немало усилий, чтобы прикрепить прищепку.

1). «Зайка и собака»

Цель - снять напряжение, развит коммуникативную функцию речи, развит воображение.

Раз, два, три, четыре, пять -

Вышел зайчик погулять. (Пальцы с прищепкой показывают зайчика).

Вдруг охотник выбегает,

И собаку выпускает. Собака злая лает - гав, гав. (Рука показывает собаку).

Зайчик убегает. (Рука прячется за спину).

2). «Гусь»

Цель - снять напряжение, развит коммуникативную функцию речи, развит воображение.

Га-га-га гогочет гусь -

Я семьей своей горжусь (Пальцы открывают и закрывают прищепку).

3). «Прицепляем ко всему»

Цель - развитие мелкой моторики, пространственных представлений, сенсорных эталонов, мышления, речи и др.

Прицепляйте прищепки ко всему, что попадает под руку. Сделайте серьги мишке, украсьте стаканчики, детали конструктора и др.

Пальчиковая гимнастика без использования предметов.

1). Итак, следующая пальчиковая гимнастика без использования предметов называется «Птичка».

Вы говорите своему малышу: «Давай сейчас наши пальчики превратим в птичек». Далее читаете небольшое стихотворение, которое сопровождается движениями пальцев.

Птичка, птичка, птичка, птичка - водим пальчиком по ладошке.

Вот тебе водичка! - барабаним пальчиками по ла-

дошке.

Вот тебе крошки на моей ладошке. - стучим пальчиками по ладошке

(Далее предлагается ребенку поиграть с пальчиками на второй ручке)

2) Следующая игра называется «Пирожки».

Я пеку, пеку, пеку (Пекут пирожки .То одна рука сверху, то другая).

Всем друзьям по пирожку:

(Необходимо ребенку помогать загибать каждый пальчик)

Пирожок для мышки

Для зайки-мылышки,

Для лягушки пирожок.

Мишка, съешь и ты, дружок!

Пирожок тебе, лиса.

Очень вкусная игра! (Хлопают в ладоши)

3) Теперь мы наши пальчики превратим в комарика, следующая игра называется «Комарик»

Летит муха вокруг уха, жжж (водим пальчиком вокруг уха)

Летят осы вокруг носа, сссс (водим пальчиком вокруг носа)

Летит комар, на лоб - оп (пальчиком дотрагиваемся до лба)

А мы его - хлоп (ладошкой до лба)

И к уху, зззз (зажимаем кулачок, подносим его к уху)

Отпустим комара? Отпустим!

(подносим кулачок ко рту и дуем на него, разжимая ладошку)

А теперь давай поиграем со второй ручкой.

4) Следующая пальчиковая гимнастика, в которую можно поигать вместе со своим малышом «Стенка, стенка, потолок». Вы проговариваете своему ребенку, что с его пальчиками хотят поиграть щечки, глазки, ушки, ротик и носик.

Стенка (указательным пальцем дотроньтесь до правой щеки);

Стенка (указательным пальцем дотроньтесь до левой щеки),

Потолок (указательным пальцем дотроньтесь до лба),

Два окошка (указательным пальцем укажите сначала на правый, а потом на левый глаз),

Дверь (указательным пальцем укажите на рот)

Звонок: «Дзи-и-и-инь!» (указательным пальцем дотроньтесь до кончика носа)

А теперь давай поиграем со второй ручкой.

Игровые интерактивные технологии в работе с детьми с ТНР: напольные пособия с использованием комплекта «Лого-мишень»

Пульникова Надежда Петровна, учитель-логопед,
МБДОУ ПМО СО «Пышминский детский сад №7»

Библиографическое описание:

Пульникова Н.П. Игровые интерактивные технологии в работе с детьми с ТНР: напольные пособия с использованием комплекта «Лого-мишень»//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Одним из направлений развития детей дошкольного возраста согласно ФГОС дошкольного образования является речевое развитие. Это не случайно. Период дошкольного детства является благоприятным для усвоения речевых умений и навыков, овладения основами культуры речи, развития основных психических процессов.

Разработка и внедрение интерактивных игровых технологий в логопедической практике опирается на ФГОС ДО, в котором сказано, что «развивающая предметно-пространственная среда должна быть содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной». Кроме того, использование таких технологий в коррекционно-развивающем процессе позволяет решать множество специальных задач интегративно, комплексно формируя сразу несколько компонентов речевой системы ребенка-логопата.

Предметно-пространственная среда имеет большое значение для развития детей, особенно актуально её содержание для детей с ТНР, т. к. она выступает в роли стимулятора, движущей силы в процессе речевого развития ребенка. Бедность, однообразие среды приводят к ограничению возможностей развития детей и также к задержкам в речевом развитии. Создание среды — необходимое условие для решения многих задач воспитания и развития ребенка.

В связи с этим встает вопрос организации оптимальных психолого-педагогических условий, поиск методов для полноценного речевого развития детей средствами среды.

Дети, особенно с ТНР, лучше запоминают то, что заинтересовало их, вызвало яркие эмоциональные переживания. Знания наиболее эффективно усваиваются дошкольниками в том случае, когда дети овладевают ими путем выполнения активных познавательных дей-

ствий, так как дети с ТНР не воспринимают в полном объеме пространственные, неконкретные объяснения педагога и длинные инструкции. Поэтому одна из главных задач учителя — логопеда — это заинтересовать ребенка так, чтобы ему самому захотелось участвовать в процессе коррекции речи.

Положительная мотивация речи повышает эффективность занятий. Важно учитывать возрастные особенности дошкольников, применять различные, увлекательные для ребенка приемы, активизирующие их речевую активность и инициативность и содействующие развитию речевых умений и навыков.

Игра один из основных видов деятельности и важнейшее средство воспитания детей. Игра имеет преимущество перед другими видами детской деятельности и занимает особое положение в педагогическом и коррекционном процессе, т. к. даёт возможность детям проявить активность и самостоятельность, воображение, реализовать свои представления об окружающем. А использование различных средств и форм в игре раскрывает большие возможности для развития всех компонентов речи.

Всем детям нравятся игры на полу. Можно свободно двигаться в каком угодно направлении, прыгать, качаться — одним словом, делать все что захочется. Вообще, если бы выбирали только дети, они бы большинство своих игр перенесли именно на пол. До определенного возраста это пространство кажется им наиболее комфортным и располагающим для веселых забав. Да и, вырастая, они «перемещаются» на стулья за столами, скорее, подчиняются этическим правилам, уже существующим в обществе, нежели собственным стремлениям. Играя на полу, любой ребенок чувствует себя раскрепощенно. И поэтому он норовит перенести в нижнюю плоскость любые свои занятия: и рисование, и раскрашивание, и лепку из пластилина.

Здесь меньше условностей и гораздо больше свободы. Кроме того, такое времяпровождение может ещё приносить пользу и развитие детей дошкольного возраста.

Изучив метод мозжечковой стимуляции, прослушав вебинары по методике Бильгоу, ознакомившись с целым рядом методических разработок, активно стала применять в коррекционной работе балансирующую доску, «Лого-мишень», мячик и мешочки.

Думаю, что многим педагогам, особенно коррекционной специализации, знаком метод мозжечковой стимуляции и использование его в сочетании с мишенью обратной связи, а для педагогов общеразвивающих групп будет познавательно и интересно разобраться, что же представляет собой «МИШЕНЬ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ».

Мишень обратной связи размечена девятью секторами, благодаря магнитным вставкам, имеется возможность менять листы-вкладыши.

Включение многозадачности (задействуем все системы - моторную, зрительную, тактильную, слуховую, вестибулярную), позволяет ребенку быстрее и эффективнее автоматизировать дефектные звуки, а веселые игры и задания делают логопедические занятия ярче и интереснее.

С мишенью можно работать, стоя на полу, а можно с балансиrom.

Моя педагогическая находка заключается в том, что я адаптировала использование «Лого-мишени» своими листами - вкладышами.

Листы-вкладыши с артикуляционными упражнениями представляют собой листы, также размеченные девятью секторами, в каждом секторе расположены картинки с условными обозначениями артикуляционных упражнений, способствующих выработки правильных, полноценных движений и определенных положений артикуляционных органов, необходимых для правильного звукопроизношения.

Например: ребенок, стоя на балансире, раскачивается бедрами из стороны в сторону, не сгибая ноги в коленях. Выполняем следующие указания:

- попади мешочком (кинезио-мячиком) и выполни артикуляционное упражнение, которое на картинке в правом (в левом) верхнем (нижнем) углу или в центре, или справа (слева, под, над).

Или, я называю артикуляционное упражнение, ребенок должен попасть в эту названную цель и затем выполнить соответствующее упражнение.

Или, я показываю артикуляционное упражнение, а ребенок, назвав его, попадает в мишень и выполняет его.

Правильное выполнение упражнений с сенсорными мешочками и мячиками служит залогом развития не только артикуляционного аппарата, но и зрительно-моторной координации, мелкой моторики, оптического восприятия пространства, моторной ловкости ребенка, межполушарного взаимодействия.

Листы-вкладыши в сочетании с таблицами Шульга. Таблицы со случайно расположенными буквами служат для проверки и развития быстроты нахождения этих объектов в определенном порядке. Попутно решаются коррекционно-развивающие задачи: тренировка внимания, концентрация, улучшение памяти, закрепление образа буквы и цифры, профилактика дислексии, дисграфии, закрепление названия цвета, ориентировка на листе относительно себя, развитие моторики.

Ребенку предлагается выполнить инструкцию стоя на полу или на балансире:

- назови и попади в цифру (букву) в центре
- назови и попади в цифру (букву) в правом (левом) верхнем (нижнем) углу
- попади в число, которое получится если к 5+1...
- попади и назови все гласные (согласные) буквы

ФОП перед воспитателями ставит серьезнейшие задачи речевого развития. Особенно в области связной речи для детей 5-7 лет. В их решении так же может помочь Лого-мишень.

Все педагоги понимают, что заучивание стихотворений для ребенка имеет огромную пользу: расширяет кругозор, развивает память, формирует культурный уровень маленького человека. Что делать если заучивание у детей вызывает быстрое утомление и отрицательные эмоции? Для этого я разработала листы-вкладыши с мнемотаблицами.

Выразительно читаю стихотворение. Если необ-

ходимо, объясняю ребенку непонятные слова. Затем читаю стихотворение и прошу ребенка попасть в соответствующую картинку. Предлагаю ребенку самостоятельно повторить стихотворение и попасть в нужную картинку.

Использование мнемотаблиц на Лого-мишени для заучивания стихотворения увлекает детей, превращая занятие в игру.

Почему я рекомендую попробовать работу с Лого-мишенью в сочетании с мнемотаблицей для развития речи. Потому что этот метод работает естественно и приносит удовольствие всем участникам процесса без педагогического давления и «главенства»; стимулирует воображение, речь становится более яркой и выразительной, развивается словарный запас - все это помогает максимально ускорить темпы развития детской связной речи.

Также очень интересные игры:

1 «Собери слово». Цель: развитие буквенного синтеза, развитие пространственной ориентации. Ход игры: следуя инструкции, ребенок делает ходы по игровому полю, находит нужную букву и составляет слово.

2 «Графический диктант». Цель: развитие слухового внимания, зрительной ориентации, зрительного восприятия. Ход игры: выполняя инструкции педагога, ребенок закрывает цветными карточками необходимое количество ячеек в нужном направлении, в итоге получается фигура какого — либо предмета.

3 «Фантазёры». Цель: развитие связной речи. Ход игры: ребенок находит координаты картинку по инструкции педагога (другого ребенка) и составляет предложение с названием этой картинку, затем называет координаты другой картинку, и педагог (другой ребенок) составляет предложение с названием этой картинку, но так, чтобы эти предложения были связаны между собой по смыслу. И так далее. Данные пособия способствуют обогащению и актуализации словарного запаса детей, формированию лексико-грамматической стороны речи, развитию связной речи и подготовке к обучению грамоте, а также развитию общей моторики; укреплению мышечной системы организма, развитию памяти, мышления, фантазии, реакции ребенка.

Для напольных логопедических игровых пособий «Лого – мишень» характерны:

– многофункциональность. Используются для реализации различных коррекционных и других образовательных задач и в организации игровой, речевой и двигательной активности детей в самостоятельной и в совместной деятельности.

– вариативность. Поддерживание интереса школьников и возможность предлагать задания разного уровня сложности в форме словесной инструкции

или графического символа, чтобы ребенок мог самостоятельно воссоздать последовательность действий с данным пособием и использовать его в соответствии с назначением, педагогической задачей.

– доступность, компактность при транспортировке и хранении. Возможность работать в групповой комнате или логопедическом кабинете.

– динамичность. Происходит обновление пособий (картотеки игр, картинного и графического материала) в соответствии с коррекционными и другими образовательными задачами, направленными на формирование, развитие и совершенствование речевых умений и с интересами дошкольников.

– безопасность. Пособия направлены на охрану здоровья детей, легко обрабатываются.

Чтобы педагогические и игровые цели были достигнуты во время игровых действий с напольными логопедическими пособиями, необходимо соблюдать ряд методических рекомендаций:

– игра может быть частью любого занятия;

– игра должна быть живой, интересной (элемент соревнования, награды за успешное выступление, красочное и забавное оформление);

– в игре необходимо добиваться активного речевого участия всех детей при двигательной активности;

– в игре следует развивать навыки контроля за своей и чужой речью, поощрять детскую инициативу;

– учитель-логопед должен принимать непосредственное участие в игре, вносить коррективы и поправки в речь детей;

– успех ребенка в игре зависит от того, насколько ребёнок овладел знаниями и умениями, которые диктуются педагогическими задачами. Это побуждает ребёнка быть внимательным, запоминать, сравнивать, классифицировать, уточнять свои знания;

– в ходе игры должны учитываться психологические особенности детей, что способствует воспитанию у них положительного отношения к логопедическим занятиям.

Таким образом, правильно организованная предметно-пространственная развивающая среда с использованием напольных игровых пособий создает возможности для успешной коррекции речевого развития и позволяет ребенку проявлять свои способности не только в организованной образовательной, но и в свободной деятельности, повышает познавательный и творческий потенциал, стимулирует развитие самостоятельности, инициативности, помогает приобрести чувство уверенности в себе (так как речевая деятельность у дошкольников перестает вызывать страх, создает положительные эмоции), а значит, способствует всестороннему гармоничному развитию личности.

Игровые методы в современной системе дошкольного образования

Расторгуева Ксения Петровна, воспитатель, Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №19 «Антошка» города Белгорода
Брильянт Ксения Михайловна, воспитатель, Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №19 «Антошка» города Белгорода

Библиографическое описание:

Расторгуева К.П., Брильянт К.М. Игровые методы в современной системе дошкольного образования//URL: https://files.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Современная система дошкольного образования представляет собой не просто подготовку ребенка к школе, а комплексную и целостную систему, ориентированную на всестороннее развитие личности малыша. В рамках этой системы особое значение приобретает создание условий, способствующих развитию когнитивных, эмоциональных, социальных и личностных качеств ребенка. Такой подход предполагает не только формирование базовых знаний, но и развитие у малышей навыков самостоятельности, инициативности, коммуникабельности, творческого мышления и эмоциональной устойчивости.

Игра — это естественный язык ребенка, его основной способ познания мира. Именно через игру малыши осваивают окружающую действительность, учатся понимать и принимать социальные нормы, развивают воображение и творческое мышление. В процессе игры дети моделируют ситуации, которые помогают им лучше понять себя и окружающих, формируют свою личность и учатся взаимодействовать с миром.

В целом, интеграция игровых методов в образовательную практику обеспечивает гармоничное развитие ребенка, способствует формированию его индивидуальности и помогает подготовить его к дальнейшему обучению и жизни в современном обществе. Именно игра становится мощным инструментом, который делает процесс обучения интересным, эффективным и максимально приближенным к естественным потребностям и возможностям дошкольников.

Игровой метод – это способ организации образовательного процесса, основанный на использовании различных видов игр. Классификация игр в дошкольном образовании многообразна

Сюжетно-ролевые игры: моделирование реальных ситуаций, развитие коммуникативных навыков.

Дидактические игры: направлены на усвоение конкретных знаний, развитие логического мышления.

Подвижные игры: укрепление здоровья, развитие координации движений.

Игры-драматизации: развитие творческих способностей, эмоционального интеллекта.

На сегодняшний день, игровые методы в современной системе дошкольного образования обладают рядом неоспоримых преимуществ:

– Повышение мотивации: игра вызывает интерес и

вовлеченность у детей.

– Активное обучение: ребенок становится активным участником образовательного процесса.

– Развитие социальных навыков: игра способствует формированию умения работать в команде, разрешать конфликты.

– Эмоциональное развитие: игра позволяет выражать эмоции, переживать различные ситуации.

Игровые методы могут быть интегрированы в различные виды деятельности:

– Обучение грамоте: игры со словами, составление предложений.

– Математика: счетные игры, геометрические головоломки.

– Ознакомление с окружающим миром: игры-путешествия, эксперименты.

– Музыкальное развитие: игры с пением, танцами, музыкальными инструментами.

Особое внимание следует уделить, что несмотря на очевидные преимущества, внедрение игровых методов в практику дошкольного образования сопряжено с рядом трудностей:

Во-первых, это требует от педагога высокого уровня профессионализма, умения разрабатывать и адаптировать игры под конкретные образовательные задачи и индивидуальные особенности детей.

Во-вторых, необходима соответствующая материально-техническая база: наличие разнообразных игровых материалов, пособий, оборудования.

В-третьих, важно обеспечить баланс между игровой и другими видами деятельности, чтобы игра не превращалась в самоцель, а способствовала всестороннему развитию ребенка. Как показывает практика, что преодоление этих трудностей возможно путем повышения квалификации педагогов дошкольного образования, оснащения дошкольных учреждений современными игровыми средствами, разработки методических рекомендаций по применению игровых методов.

Таким образом, можно сделать вывод, что игровые методы, являются важным инструментом в руках педагога, позволяющий сделать процесс обучения увлекательным и эффективным. Важно помнить, что игра должна быть не просто развлечением, а целенаправленной деятельностью, направленной на достижение конкретных образовательных целей. Интеграция игровых методов в современную систему дошкольного образования – залог успешного развития подрастающего поколения.

Развитие эмоционального интеллекта у детей младшего дошкольного возраста через игру

Семушина Татьяна Ивановна, воспитатель, МБДОУ Детский сад №147 «Рябинушка»

Библиографическое описание:

Семушина Т.И. Развитие эмоционального интеллекта у детей младшего дошкольного возраста через игру//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Эмоциональный интеллект — способность распознавать эмоции, управлять ими и эффективно взаимодействовать с окружающими людьми. Развитие эмоционального интеллекта особенно важно именно в младшем дошкольном возрасте, поскольку дети начинают осваивать базовые социальные навыки и учиться понимать чувства окружающих.

Основные цели развития эмоционального интеллекта у детей младшего дошкольного возраста

Для ребенка младшего дошкольного возраста развитие эмоционального интеллекта способствует следующим важным целям:

- Формирование понимания эмоций: знакомство с базовыми чувствами и способностью различать их проявления.
- Овладение навыком выражения эмоций: обучение способам адекватного выражения переживаний вербально и невербально.
- Развитие умения регулировать собственное состояние: освоение техник успокоения, управления стрессом и гневом.
- Воспитание сочувствия и эмпатии: развитие способности воспринимать чужие эмоции и откликаться на них соответствующим поведением.

Эффективные игровые методы для формирования эмоционального интеллекта

Игровая деятельность является естественным способом познания мира ребенком, поэтому использование различных видов игры позволяет наиболее естественно развивать эмоциональный интеллект. Вот некоторые подходящие формы игровой активности:

1. Игры-драматизации («театр»)

Это один из лучших способов познакомить малыша с разными эмоциями. Можно разыгрывать сценки из сказок, мультфильмов или повседневной жизни, акцентируя внимание на выражении эмоций персонажей. Например, ребенок играет роль грустного зайчика, веселого медвежонка или испуганного котенка.

Пример: Играйте вместе с малышом в театр кукол. Возьмите игрушечных зверей и предложите ребенку показать, как каждый персонаж чувствует себя в разных ситуациях: когда радуется, обижается, боится или злится.

2. Настольные игры с элементами общения

Настольные игры, такие как лото, домино или простая карточная игра, помогают детям научиться проигрывать и выигрывать спокойно, соблюдать правила и учитывать интересы партнеров.

Пример: Простое лото с картинками, изображающими разные эмоции. Попросите ребенка выбрать

карточку с изображением лица и рассказать, какое настроение оно передает.

3. Сенсорные игры и упражнения

Сенсорные ощущения играют важную роль в развитии эмоционального восприятия. Малыши могут исследовать мир вокруг себя посредством тактильных ощущений, звуков, запахов и вкуса.

Пример: Предложите малышу закрыть глаза и угадать предмет на ощупь. Обсудите, вызывает ли прикосновение приятные или неприятные ощущения.

4. Творческие занятия

Рисование, лепка, аппликация способствуют развитию воображения и способности выразить внутренние переживания визуально. Это помогает лучше осмыслить и переработать различные эмоции.

Пример: Вместе нарисуйте портрет героя сказки, подчеркивая выражение лица. Затем обсудите, почему герой выглядит именно таким образом.

5. Совместные сюжетно-ролевые игры

Играя вместе с родителями или воспитателями, дети получают возможность моделировать разнообразные жизненные ситуации, пробуя себя в роли взрослого, врача, продавца и т.п., переживая соответствующие эмоции.

Пример: Организуйте игру «Семья». Пусть ребенок попробует себя в роли мамы или папы, проявляя заботу и любовь к своим «детям».

6. Квест-игры и путешествия

Квесты помогают погрузить ребенка в ситуацию, требующую решения проблем и принятия решений, связанных с эмоциями.

Примеры:

– Поиск сокровища с препятствиями, каждое из которых связано с преодолением определенной эмоции (например, страха перед темнотой).

– Путешествие по волшебному миру, где нужно помогать разным персонажам справиться с собственными чувствами.

7. Музыка и движение

Музыкальные игры развивают восприятие эмоций через звуки и движения тела.

Примеры:

– Танцевальная импровизация под музыку разного характера: спокойную, энергичную, тревожную.

– Имитация животных с помощью движений и звукоподражания, сопровождаемых комментариями типа «Вот идет веселый щенок!»

8. Психологические игры на выявление и обсуждение эмоций

Такие игры направлены на осознанность эмоций и реакцию на чувства окружающих.

Примеры:

– Карточки с лицами: подбор подходящей карточки в ответ на заданную историю («Какой ты бы выглядел, если тебя обидел друг?»)

– Упражнения на принятие собственного состояния: игра «Дождик плачет»: мысли вслух о причинах своего расстройства и способах улучшения настроения.

Таким образом, формирование эмоционального интеллекта в раннем детстве осуществляется через игру и творчество, создавая условия для естественного освоения детьми социальных норм и правил взаимодействия. Важно помнить, что взрослые сами являются примером поведения и эмоционального реагирования, и позитивное отношение родителей и педагогов значительно облегчает этот процесс.

Рекомендации педагогам и родителям по развитию эмоционального интеллекта у детей младшего дошкольного возраста

Развитый эмоциональный интеллект способствует успешному общению, снижению уровня тревожности и повышению стрессоустойчивости у детей младшего дошкольного возраста. Педагогам и родителям предлагается ряд рекомендаций, которые помогут развить эмоциональный интеллект ребёнка:

Рекомендации педагогам

1. Создание благоприятной атмосферы в группе детского сада

– Установление тёплых, доверительных отношений между воспитателями и детьми.

– Организация комфортной обстановки в группе, стимулирующей позитивные эмоции и свободное выражение чувств.

2. Использование развивающих методик

– Проведение специальных тренингов и упражнений, направленных на обучение детей идентификации и управлению собственными эмоциями.

– Применение сказкотерапии, арт-терапии и театрализованных игр для освоения способов коммуникации и саморегуляции.

3. Индивидуализация подхода

– Учет особенностей каждого ребенка при разработке программы эмоционального развития.

– Формирование индивидуального плана взаимодействия с ребенком, исходя из его темперамента и характера.

4. Работа с родителями

– Регулярное информирование родителей о развитии эмоционального интеллекта их ребенка.

– Предоставление советов и рекомендаций по организации домашних условий, способствующих развитию эмоциональной сферы ребенка.

Рекомендации родителям

1. Понимание важности эмоционального воспитания

Родители должны осознать значимость развития эмоционального интеллекта своего ребенка и активно способствовать этому процессу.

Примеры действий родителей

– Создавать дома атмосферу принятия и понимания всех проявлений эмоций ребенка.

– Проводить беседы с ребенком о его чувствах, помогать называть и анализировать эмоции.

– Использовать игровую деятельность, чтение книг и просмотр детских фильмов, затрагивающих темы различных эмоций.

2. Участие в жизни ребенка

Активное вовлечение родителей в процесс воспитания эмоционального интеллекта способствует лучшему взаимопониманию и формированию здоровой психики ребенка.

Следуя данным рекомендациям, педагоги и родители смогут создать условия для полноценного развития эмоционального интеллекта у детей младшего дошкольного возраста, обеспечив их успешность в будущем взаимодействии с окружающим миром.

Занятие педагога-психолога с детьми старшего дошкольного возраста с ТНР по социально-коммуникативному развитию «Путешествие с Буратино по Волшебной стране Дружбы»

Старых Алена Ивановна, педагог-психолог, МБДОУ д/с №85, г.Белгород

Библиографическое описание:

Старых А.И. Занятие педагога-психолога с детьми старшего дошкольного возраста с ТНР по социально-коммуникативному развитию «Путешествие с Буратино по Волшебной стране Дружбы»//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Форма проведения: подгрупповая, 4 – 6 человек

Цель: развитие социально - коммуникативной и эмоциональной сферы детей старшего дошкольного

возраста с ТНР.

Задачи:

– развивать у детей навыки общения (вербальные и

невербальные), дружеское отношение к окружающим;
– развивать чувства понимания, сопереживания, эмпатии;

– развивать творческие способности, познавательные функции, речь, мелкую моторику

Предварительная работа: Чтение произведения А.Н. Толстого «Золотой ключик или приключения Буратино»

Материалы и оборудование: Игрушка сказочного персонажа Буратино (или Гость группы «Буратино»); Золотой ключик (целый и разрезанный на 7 частей); мяч; картинки для игры «Сделай подарок»; цветные карандаши и силуэты рукавичек с узорами; Коврик Дружбы; игровой набор Дары Фребеля (Комплект № 8, палочки); световые песочные планшеты (1 планшет на 2-3 ребенка); влажные салфетки;

Структура НОД

1) Вводная часть.

Приветствие. Упражнение «Волшебный приветик»

Педагог- психолог предлагает детям встать в круг и взяться за руки. «Ребята, давайте передадим друг другу волшебный приветик (необходимо по цепочке нажимать на ладонку соседу). Обращает внимание детей, что необходимо быть внимательным, ведь приветик может потеряться, если кто – то будет невнимательным. (Необходимо проговорить, что дети сейчас поздоровались жестами, т.е. наше тело)

Упражнение: «Назови меня ласково»

Педагог- психолог: «Ребята, а сейчас мы с вами здороваемся с помощью речи. Я буду по очереди называть ваше имя. А мы вместе будем придумывать как можно назвать вас ласково. Например, рядом со мной сидит Коля, а ласково имя будет звучать: Коленька. Значит мы можем поздороваться и сказать ему: «Здравствуй Коленька».

Упражнение: «Ты мне нравишься»

Педагог-психолог: Ребята, мы с вами поздоровались разнообразными способами, а теперь пусть каждый из вас подумает и скажет по очереди почему вам нравятся ваши друзья, например: Вероника, ты мне нравишься тем, что... (начинает психолог). Дети по кругу говорят комплименты.

2) Основная часть.

Педагог-психолог обращает внимание детей, что к ним сегодня пришел замечательный гость - герой сказки, а чтобы узнать кто это нужно отгадать загадку:

Что за странный

Человечек деревянный

На земле и под водой

Ищет ключик золотой?

Всюду нос сует он длинный

Кто же это? — ... (Буратино)

Ребята отгадывают, что в гости пришел Буратино, герой сказки «Золотой ключик или приключение Буратино».

Гость группы «Буратино» обращается к детям за помощью и говорит, что хозяин театра Карабас Барабас украл у него Золотой ключик, который открывает дверцу, спрятанную за нарисованным очагом в каморке Папы Карло, за которой находится новый замечательный театр и спрятал его. Новый театр закрыл на Волшебный золотой ключик и всех его друзей забрал в свой театр

злого режиссера и драматурга Карабаса Барабаса, который бьет и обижает всех своих актеров. Карабас Барабас сказал Буратино, что он сможет отыскать свой Золотой ключик только в том случае, если он выполнит все его задания, в чем конечно Карабас Барабас очень сомневается, так как один он не справится, а друзей теперь у него больше нет. Буратино понимает, что сам он не справится, поэтому пришел к ребятам за помощью, так как он слышал, что в детском саду находятся добрые и отзывчивые ребята, которые спешат всегда всем прийти на помощь.

Педагог-психолог интересуется у ребят смогут ли они ему помочь, а когда слышит положительный ответ, то предлагает ребятам совершить путешествие с Буратино по волшебной стране Дружбы и отыскать Золотой ключик.

Педагог-психолог обращает внимание детей, что после каждого правильно выполненного задания ребята будут получать часть Золотого ключика и в конце путешествия, если они все правильно сделают, то Волшебный ключик будет найден.

Задание 1. «Закончи предложение»

Цель: учить детей осознавать свои привязанности, симпатии, интересы, увлечения и рассказывать о них.

Дети стоят в кругу. Ведущий - педагог – психолог, у которого в руках мяч, предлагает детям, закончить предложения, чтобы Карабас Барабас увидел, что они дружные и добрые ребята, хотят знать друг о друге что – то новое и интересное и помочь Буратино добыть часть Золотого ключика.

Моя любимая игрушка...

Мой лучший друг....

Моё любимое занятие...

Мой любимый праздник....

Мой любимый мультфильм....

Моя любимая сказка...

Моя любимая книга...

Моя любимая игра... и др.

Задание 2. «Сделай подарок»

Цель: развитие у детей с невербальных способов общения.

Педагог-психолог предлагает ребятам сделать Буратино и друг другу волшебный «Подарок» при помощи жестов и выразительных движений. Отгадавший получает этот предмет «в подарок».

Задание 3. Игра «Назови три...»

Педагог-психолог совместно с «Буратино» предлагают ребятам поиграть, по кругу передавать мяч под музыку, на ком мяч остановится, должен ответить на следующие вопросы:

– назови 3 героя сказки Буратино;

– назови 3 правильных, добрых поступка, которые ребята когда-либо совершали;

– назови 3 неправильных поступка, которые никогда не нужно делать;

– назови 3 волшебных, добрых слова, которые вы знаете;

– назови 3 фрукта (овоща, дерева, животных, птиц и др.)

Задание 4. «В тесноте, да не в обиде!».

На пол выкладывается коврик (клеенка, газета), все дети должны поместиться на этом пространстве. Затем коврик складывается пополам, и детям нужно разме-

ститься на этом пространстве, затем еще раз пополам, и так далее, пока, для того, чтобы всем хватило места, дети не будут вынуждены стоять крепко обнявшись, поддерживая друг друга, на одной ноге, и т.д.

Задание 5. «Рукавички»

(Предлагается сделать подарок для Карабаса Барабаса, чтобы он немного подобрел). Детям предлагают шаблоны рукавичек, вырезанных из бумаги, количество пар равно количеству пар участников игры. Педагог - психолог раскладывает рукавички с одинаковым орнаментом, но не раскрашенным. Дети отыскивают свою «пару» и стараются договориться о том, как они будут их раскрашивать, чтобы узор рукавичек был совершенно одинаковым.

Задание 6. Динамическая пауза «Если нравится тебе...»

Если нравится тебе, то делай так... (Два щелчка пальцами над головой.)

Если нравится тебе, то делай так... (Два хлопка в ладоши.)

Если нравится тебе, то делай так... (Два хлопка по коленям.)

Если нравится тебе, то делай так... (Два притопа ногами.)

Если нравится тебе, то делай все.

Задание 7. «Нарисуй на песке подарок для Буратино».

Детям предлагается нарисовать на песочных планшетах подарок для Буратино (можно нарисовать Волшебный ключик, героев Сказки и др.) Предварительно проговариваются правила поведения с песком.

Педагог-психолог обращает внимание детей, что ими заработана последняя часть Ключика и предлагает его собрать. Ребята складывают пазл Ключика и приклеивают его на лист картона. Буратино радуется, благодарит ребят за помощь и уходит вместе с ключиком.

3) Заключительная часть.

Прощание.

Педагог-психолог обращает внимание детей на то, что путешествие подошло к концу, что они совершили очень хороший и добрый поступок – помогли Буратино найти Золотой ключик.

Рефлексия.

Детям предлагается с помощью игрового набора Дары Фребеля (комплект №8, палочки) сделать ключики, если у них все получилось и понравилось - желтым цветом; все понравилось, но получилось не все задания - синим цветом; понравились не все задания и не все получилось выполнить - красным цветом. Далее ответы детей комментируются педагогом-психологом и самими детьми.

Говорящая стена – эффективная технология обучения детей в комфортном режиме игры

Тишина Ирина Андреевна, воспитатель, МБОУ СОШ №2

Библиографическое описание:

Тишина И.А. Говорящая стена – эффективная технология обучения детей в комфортном режиме игры // URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Дошкольное образование сегодня – это интенсивно развивающаяся система, постоянно совершенствующаяся, включающая в практику всё новые эффективные технологии, которые наряду с традиционными и проверенными временем помогают достичь наилучших результатов в работе с современными детьми.

Новые технологии создаются, а потом внедряются в процесс обучения детей, качественно изменяя среду дошкольного учреждения. Именно эта развивающая предметно-пространственная среда помогает решать важную задачу обучения дошкольников, обретения ими знаний, умений и навыков, необходимых для дальнейшей успешной жизни.

Так как воспитанники проводят большое количество времени в дошкольном учреждении, его среда должна быть очень продуманной, стимулирующей всестороннее развитие детей, мотивирующей их на участие в обучающих играх, заданиях, упражнениях.

Довольно часто проблема заключается в том, что педагогам необходимо разместить в групповой ком-

нате зоны для всех видов детской деятельности (в том числе и образовательной), при этом соблюдая регламент ФГОС и ФООП ДО, касающийся построения РППС. Как результат, воспитателям просто не хватает помещения группы, ведь пособия, книги, игры занимают много места. В то же время, развивающая предметно-пространственная среда в дошкольной образовательной организации непосредственно влияет на детей, вызывает у них эмоции, настроение, жизнедеятельность. Следовательно, можно отметить то, что «среда — это третий педагог», ведь сама организация пространства уже задаёт правила действий и общения. Поэтому необходимо обогатить среду, чтобы у дошкольников было больше возможностей для развития при взаимодействии со средой группы.

Из этой ситуации найдет отличный выход, развивающее пространство здесь может переходить из горизонтальной плоскости в вертикальную, охватывая стены помещения.

«Говорящая стена» — технология визуализации зна-

ний, которая используется в образовательной среде детей дошкольного возраста, которая является превосходным инструментом для любого педагога, решающего проблему всестороннего и эффективного развития детей (В.П. Беспалько, Е. Бершадский, И.П. Волков, Б.Т. Лихачев, В.М. Монахов, Н.Н. Михайлова и др.). Она позволяет необычным образом изменить развивающую предметно-пространственную среду ДОУ, превратить её в своеобразный живой экран.

Безусловно, сделать «стену» обучающей, решающей многочисленные образовательные задачи не так-то просто. Необходимо изучить актуальные потребности детей группы, их особенности развития. Также нужно подумать об интересах воспитанников, чтобы «стена» мотивировала их на участие в играх, интерактивных упражнениях и заданиях. Только такой индивидуальный подход поможет достичь самых эффективных результатов в развитии дошкольников. Одной из ключевых задач является создание условий для игровой и познавательной активности.

Суть технологии «Говорящая стена» заключается в том, что ребенок имеет возможность постоянно видеть необходимый материал, обновлять и закреплять свои знания, то есть получать необходимую информацию по собственной инициативе. Организация пространства подразумевает крепление на стены ковровых покрытий, фетра, кармашков, магнитных лент, липучек, скрепок, интерактивных занавесок, картинок, таблиц, иллюстраций, игровых фишек, полей, самодельных развивающих, обучающих игр и т.д. Игры и задания на стене могут сочетать в себе информацию из различных образовательных областей, принцип интеграции здесь используется довольно активно. Дети взаимодействуют с пособием, запоминают новый учебный материал, закрепляют полученные на занятиях знания, умения и навыки, расширяют свой образовательный опыт в комфортных условиях работы.

Также воспитанник может самостоятельно выбирать, планировать свою деятельность, в том числе и в рамках свободного времени, тем самым конструктивно использовать информационный ресурс группы. Как мы видим, плюсов для плодотворной реализации данной технологии очень много. Дети имеют возможность играть самостоятельно с пособиями стены, организовывать коллективные игры и упражнения, а также наблюдать, как взаимодействуют со стеной другие дошкольники группы, тоже получать при этом определённый опыт и накапливать знания.

Использование технологии визуализации в образовательном процессе ДОУ способствует лучшему восприятию познавательного материала, эффективному запоминанию необходимой информации, развитию воображения и фантазии, внимательности и наблюдательности, формированию познавательного интереса, критического мышления, способности анализировать и сравнивать, делать выводы и умозаключения.

У детей в данном случае просто не может не возникнуть интерес к обучению, они так и тянутся к интерактивной стене, пробуют разобраться с заданиями самостоятельно, при помощи друзей или педагогов. Интересно то, что задания на стене могут меняться,

подстраиваться под уровень развития дошкольников. Постепенно усложняясь, игры способствуют освоению воспитанниками нового уровня сложности.

Так как дети не только смотрят, но и трогают объекты на стене, взаимодействуют с ними, у них активно развивается и сенсорная сфера. У дошкольников стимулируется желание проводить доступную для себя исследовательскую деятельность, тренировать мелкую моторику, обретать представления о форме, размере, фактуре, цвете и других характеристиках предметов.

Неотъемлемым преимуществом «Говорящей стены» является развитие социально-коммуникативной сферы. Дошкольники учатся плодотворно общаться с другими детьми группы для достижения наилучших результатов в играх и заданиях. У них формируются навыки сотрудничества, активно развивается речь в оживлённых диалогах, а также формируется эмоциональный интеллект. Уровень сложности заданий может варьироваться, также разным может быть темп работы детей, их желание участвовать в групповой работе.

«Говорящая стена» также может использоваться в различных видах деятельности детей, в разных временных отрезках дня в дошкольном учреждении. Взаимодействие с ней может проходить во время режимных моментов, образовательной деятельности. С помощью стены можно демонстрировать достижения детей родителям и законным представителям, другим воспитанникам группы, делать выставки, оформлять коллажи.

Далее рассмотрим методологические подходы к технологии «говорящая стена» в современном ДОУ. Каждый элемент стены должен быть осмыслен. В отдельности все части стены и вместе, как система, элементы несут смысловую нагрузку, с учётом зоны ближайшего развития дошкольников группы.

Все части стены целенаправленно используются. Педагог заранее планирует, представляет, кто, когда и с какой целью может обратиться к «говорящей стене» в условиях ДОУ.

Сотрудничество и сотворчество при оформлении экспозиций является обязательной частью организации технологии «Говорящая стена» в ДОУ. Участие могут принять не только педагоги группы, но и все воспитатели детского сада, оказав посильную помощь при желании или просьбе коллег. Также эффективна здесь и помощь родителей и законных представителей воспитанников. Они могут распечатать необходимую информацию, сделать своими руками пособия, игры, реализовать художественное оформление «стены». Здесь решается сразу две задачи: налаживаются доверительные отношения между участниками воспитательно-образовательного процесса, а также повышается уровень компетентности родителей в вопросах обучения детей дошкольного возраста, ведь приходится разобраться в том, как и для чего будет использоваться созданная ими информация или пособие.

Безусловно, полученные знания лучше усваиваются детьми дошкольного возраста при опоре на зрительный образ. Таких опор можно разместить на стене столько, сколько нужно, при этом учитывая общую тему недели по планированию, темы занятий из различных образо-

вательных областей.

Стена может дополняться и постоянно изменяться в зависимости от потребностей группы и воспитателя. В ходе недели это может произойти несколько раз. Иногда стена может оставаться статичной, чтобы размещённая на ней информация, тема или игра запомнилась воспитанникам более качественно.

При создании «говорящей стены» есть одно основное правило под названием «красный угол». Его так назвали по аналогии с красным углом в русской избе, где традиционно людьми размещались иконы. Так, правый угол напротив двери является зоной повышенного внимания, ведь он сразу был заметен при входе. Здесь лучше размещать информацию по самой актуальной для детей теме. Когда тема обсуждена, а информация остается в помещении (для закрепления, напоминания), оптимальным решением может служить её перемещение против часовой стрелки, в левую часть стены от «красного угла».

Угол около двери иногда называется «углом рефлексии». Здесь можно разместить элементы «говорящих стен», связанные с саморефлексией участников образовательного процесса. Например, оценкой своего эмоционального настроения в начале, середине или в конце дня. Ребята могут размещать на липучках готовые смайлики или каждый раз рисовать их, развивая собственные творческие навыки.

К размещенному на «говорящих стенах» оборудованию и иллюстративному материалу предъявляются определённые санитарные, эстетические требования и требования федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

Иллюстрации на стенах должны быть доступными для осознания и понимания детьми. Они не могут вызывать отрицательных эмоций у воспитанников. Материалы для оформления должны быть качественными и надёжными, безопасными. Их нужно делать долговечными, поддающимися мойке.

При выборе цветов надо избегать резких контрастных оттенков. При большом количестве красного, темно-зеленого, синего, белого и черного цветов у детей может рассеиваться внимание. Лучше взять за основу спокойные, гармоничные цвета. С их помощью помещение будет формировать у детей чувство безопасности. Оно не перегрузит нервную систему воспитанников. Пространство и оформление стен, обстановка в группе в целом должны быть приближёнными к домашней, поэтому элементы канцелярского и офисного стиля не приветствуются для использования в ДОУ.

Четкое представление о том, что каждый элемент должен работать, а не просто присутствовать на «говорящей стене», целенаправленно использоваться, быть адресным компонентом в работе, также будет способствовать повышению эффективности стены. Необходимо тщательно продумывать наполнение, удалять неактуальные объекты, перемещать информацию по мере использования детьми и самим педагогом в непосредственной работе.

Далее хотелось бы привести примеры самых эффективных и универсальных игр, которыми оформляется «говорящая стена». Именно эти игры вошли в доклад,

так как доказали свою продуктивность на практике. Они, действительно, интересны детям, их легко изготовить, они долговечны, задачи для детей здесь можно подстроить под разный уровень сложности.

Игра, которая вызывает у дошкольников большой интерес – «Запиши по образцу». На магнитной доске каждый день появляются слова из магнитных букв по теме недели. Дети повторяют их, выкладывая рядом аналогичные. Здесь ребята не только запоминают буквы, учатся читать, но и закрепляют знания по познавательному развитию, которые они обрели во время занятий. Всё потому, что ежедневно эти слова обсуждаются с воспитателями во время утреннего круга. Ребята размышляют логически, пробуют вспомнить детали новой информации, связать тему недели со словом, тренируют речевые навыки, объясняя суть их умозаключений. Причём записать слова дети могут самостоятельно по очереди практически в любое свободное время, иногда, делают это ни один раз.

Вторая игра, которую хотелось бы упомянуть «Фантазии из геометрических фигур». Она тоже не требует большой подготовки. Для организации нужна лишь фетровая основа на стене и геометрические фигуры из фетра. Дети, опираясь на собственную фантазию и интересы, выкладывают из геометрических фигур композиции, орнаменты, конструируют предметы. Во время конструирования дошкольники повторяют названия используемых форм. Воспитатель может заранее организовать игру так, чтобы на фетровой основе оказалось множество тех фигур, которые недавно изучались на занятиях по ФЭМП. Это опять же поможет лучше запомнить их названия и основные характеристики. В игру можно играть парами и даже в мини-группах. Например, один игрок задаёт условия игры: «Композицию нужно составить из трёх квадратов, четырёх треугольников и пяти трапеций. Либо наоборот, первый игрок произвольно составляет композицию, а второй игрок считает, сколько и каких фигур в ней используются. Композиция также может конструироваться в ходе командной работы.

Игра с «Говорящей стеной» может отлично развивать речевые навыки. Всё потому, что её содержание может постоянно меняться. Наполнение «Говорящей стены» расширяет словарный запас воспитанников, учит их составлять описательный рассказ. Такую игру достаточно легко организовать. Необходимо сделать заламинированные картинки на липучках с изображением различных деревьев, кустарников, цветов, ягод, животных. Один ребёнок может размещать их на «стене», а второй составлять описание созданной иллюстрации. По изображению можно даже составить рассказ, включив в него героев со «стены». Нужно лишь придумать ситуацию, которая соединила их вместе.

Следующая игра, которую можно разместить на «Говорящей стене» - «Продолжи ряд». Данная игра также оказывает благоприятное влияние на развитие логического мышления, логики, внимания. Её можно проводить на любой имеющейся поверхности, к которой крепятся элементы: магнитная лента, магнитная доска, фетровая поверхность, верёвочка с прищепками, липучки. На стене воспитателем задаётся последовательность.

Она может быть различной сложности, в зависимости от возраста детей и уровня их развития. Дошкольники должны продолжить её по аналогии. Элементы для продолжения (картинки, фигуры, муляжи, магниты) располагаются на всей стене или в отдельной её части. Иногда сам поиск иллюстраций для продолжения последовательности тоже является мотивирующим и очень интересным для ребят.

Проанализировав работу с технологией «Говорящая стена», можно сделать вывод, что дети развиваются разносторонне: у них повышается познавательная активность, наглядно-образное мышление, происходит тренировка памяти в игровых ситуациях с использованием стены. «Говорящая стена» так же применяется в качестве средства развития мелкой моторики рук,

развивается тактильное восприятие ребенком предметов, с помощью чего он изучает их свойства и характеристики. Дети любознательны и активно интересуются всеми предметами и рисунками «Говорящей стены». Они с удовольствием выполняют задания на совместных занятиях, иногда сами придумывают задания для сверстников и воспитателя.

Технология «Говорящая стена» позволяет сделать образовательный процесс доступным для всех воспитанников, индивидуальным, ярким и динамичным. Она позволяет эффективно усваивать программу дошкольного образования всем воспитанникам, при этом проявлять индивидуальность собственной личности. А именно этого сейчас требует ФГОС и ФОП ДО от современных дошкольных учреждений.

Список литературы:

1. «Говорящая» среда как маркер детской инициативы и самостоятельности: от теории к практике. – URL: <https://io.nios.ru/articles2/131/10/govoryashchaya-sreda-kak-marker-detskoy-iniciativy-i-samostoyatelnosti-ot-teorii-k> (Дата обращения: 11.07.2025).
2. Смирнова Е.О., Рябкова И.А., Абдулаева Е.А. Развивающая предметно-пространственная среда в детском саду. Методическое пособие / Е.О. Смирнова, И.А. Рябкова, Е.А. Абдулаева. - Мозаичный парк, 2020.
3. Федеральная образовательная программа дошкольного образования. – М.: ТЦ Сфера, 2023. - 208 с.

Роль дидактических игр в развитии детей дошкольного и младшего школьного возраста

Толокнова Татьяна Викторовна, социальный педагог, ГСКУ АО «СРЦ «Вера» с.Сасыколи

Библиографическое описание:

Толокнова Т.В. Роль дидактических игр в развитии детей дошкольного и младшего школьного возраста//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Игра имеет большое значение в воспитании детей дошкольного и младшего школьного возраста. С ее помощью дети активно развиваются, совершенствуются их мировоззрение и мировосприятие. Игры для детей носят разносторонний характер, формируют наиболее важные качества личности. В своей работе, я часто использую настольные игры, как часть занятия, или как самостоятельную деятельность с детьми. Для каждого ребенка всегда можно выбрать наиболее подходящий вариант игры, в зависимости от возраста, развития, потребностей и возможностей. Основными преимуществами настольных игр является то, что для их проведения не требуется ни оборудование специальных игровых площадок (достаточно просто стола), ни наличие сложного инвентаря (большинство игр уже укомплектованы всеми необходимыми предметами – досками, карточками, знаками, фишками, игровыми кубиками и т.п.). Прелесть настольных игр состоит в том, что в них можно сыграть при любой погоде, в любом месте, в любое время суток, как вдвоем, так и большой компанией.

Одни игры в красочной интересной форме обучают детей распознавать и запоминать различные овощи и фрукты, предметы и явления, способствуют развитию

внимания, памяти и расширению словарному запасу, как например игры «Что есть что?», «Времена года», «Говори правильно».

Другие -оказывают полезное влияние на ребенка, развивая внимание, логическое и комбинаторное мышление, сообразительность, логику, воображение и образное мышление. Это игры «Логический тренажер», игровые наборы по сказкам, из серии «Добрые игрушки».

Третьи знакомят детей с правилами поведения на дороге, в общественных местах. Это игровые наборы из серии «Светофор», «Правила этикета».

Игра-сортёр -это «волшебная палочка», с помощью которой можно научить ребенка различать цвета, формы, времена года, предметы мебели, различать насекомых, растения, животных, рыб, а главное - думать, рассуждать, изобретать и доказывать. Играя с детьми, мы не только развиваем, но и учим общаться, готовим к школе и помогаем младшим школьникам познакомиться с разнообразным миром природы.

Многообразные «геоборды» и «иглоборды» способствуют развивает когнитивные способности ребенка: пространственное и ассоциативное мышление, внимание, память. Во-вторых, способствует психосенсо-

моторному развитию. Детей увлекает возможность сконструировать на плоскости множество различных изображений и форм.

Чему обучают настольные игры:

Считать. Как минимум, нужно вести подсчет очков, ходов и прочего. Иногда в самом процессе по условию нужно что-то посчитать. Как например, в разнообразных «играх-ходилках».

Читать. Практика показывает, что усадить маленьких детей за книгу, чтобы долго и нудно учить буквы, всегда сложно. Ребенку скучно, он капризничает и не желает этим заниматься. В форме игры привлечь к обучению намного проще. Так, игра «Азбука» познакомит детей с буквами русского алфавита, научит складывать слоги.

Общаться. Без коммуникации в нашем мире никак, потому с малых лет мы прививаем ребенку умение общаться и находить с окружающими общий язык. В процессе игры даже вновь поступившие в группу ребята, находят точки соприкосновения. К тому же, ребенок научится вести себя, знакомиться, соблюдать правила игры, принимать и победы, и проигрыши, а это дисциплинирует и закаляет для дальнейшей жизни.

В процессе игры развиваются все стороны личности ребёнка: уступчивость, толерантность, сотрудничество, а так же – сосредоточенность, усидчивость, умение доводить дело до конца, дисциплинированность – это те качества, которые помогут нашим детям в дальнейшей жизни.

Игровые технологии как средство повышения мотивации детей старшего дошкольного возраста к обучению робототехнике

Третьякова Елена Васильевна, воспитатель,
МБДОУ детский сад №47 «Гусельки», ХМАО-ЮГРА г.Сургут

Библиографическое описание:

Третьякова Е.В. Игровые технологии как средство повышения мотивации детей старшего дошкольного возраста к обучению робототехнике//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Современное образование требует от нас внедрения новых подходов и технологий, направленных на повышение эффективности обучения. В частности, в условиях стремительного развития технологий и роста интереса к STEM-дисциплинам особое внимание стоит уделить обучению робототехнике уже в дошкольных образовательных учреждениях. Игровые технологии представляют собой один из самых перспективных инструментов для повышения мотивации детей к изучению этой дисциплины. В последние годы образование становится все более интерактивным и ориентированным на практическое применение знаний. Одной из самых перспективных областей в современном образовании является робототехника, которая не только развивает технические навыки, но и способствует развитию логического мышления, креативности, а также социальных навыков у детей. Особенно важно учитывать возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста, для которых игра является основным способом познания мира. Игровые технологии развивают не только познавательный интерес, но и способствуют формированию креативности, критического мышления и умения работать в команде. Детям интересно учиться через игру, так как это позволяет им быть активными участниками процесса, а не пассивными созерцателями. Это создает атмосферу исследовательского интереса и открывает возможности для саморазвития.

Игровые технологии — это методы и приемы, основанные на игровых формах деятельности, которые

способствуют обучению и развитию детей. Они могут включать в себя:

1. Словесные игры: использование загадок, ребусов, викторин, связанных с темой робототехники.
2. Ролевые игры: создание ситуаций, в которых дети могут примерять на себя роли конструкторов или инженеров.
3. Настольные и подвижные игры: использование игровых элементов, таких как кубики, модели роботов, картонные схемы и т.д.
4. Интерактивные технологии: использование планшетов и компьютерных программ для обучения основам программирования и конструирования роботов.

Мотивация к обучению через игровые технологии: Привлечение внимания.

Игровые технологии способны привлечь внимание детей благодаря своей динамичности и вовлеченности. Участие в игре создает положительные эмоции и ассоциируется с радостью, что в свою очередь повышает интерес к изучаемым предметам.

Развитие исследовательских навыков.

Игра стимулирует детей к исследованию и экспериментированию. Работая над созданием простых роботов, дети учатся применять полученные знания на практике, что делает процесс обучения более увлекательным и результативным.

Социальное взаимодействие.

Многие игровые технологии требуют командной работы, что способствует развитию коммуникативных

навыков и социальной адаптации. Дети учатся работать в группе, делиться идеями и принимать совместные решения.

Индивидуальный подход.

Игровые технологии позволяют адаптировать обучение под индивидуальные потребности каждого ребенка. Например, в процессе игры можно предложить разные уровни сложности задач, что способствует развитию каждого ребёнка в соответствии с его личными способностями.

Приведем несколько примеров игровых технологий в обучении робототехнике:

1. Конструирование моделей роботов из LEGO. Дети могут создавать собственные конструкции, используя детали, которые помогают развивать пространственное мышление.
2. Программирование через игровые платформы.

Список литературы

1. Князева, О.Л. Перспективная модель организации деятельности дошкольного образовательного учреждения / О.Л. Князева. - М., 2008.
2. Трубайчук, Л.В., Микерина А.С. Организация интегрированного образовательного процесса в ДОУ // Л.В. Трубайчук, А.С. Микерина - М., 2010.
3. Халамов В.Н., Колосова И.В., Чернобровкин В.А., Аверин С.А. Конструирование и робототехника: Учебный курс педагогам дополнительного и дошкольного образования / Халамов В.Н., Колосова И.В., Чернобровкин В.А., Аверин С.А. - М., 2023

Мастер-класс для педагогов «Волшебство театра»

Трондина Елена Вадимовна, педагог дополнительного образования, старший воспитатель, ГБОУ СО КШИ «Екатеринбургский кадетский корпус» структурное подразделение детский сад комбинированного вида №595 «Казачок», г.Екатеринбург

Библиографическое описание:

Трондина Е.В. Мастер-класс для педагогов «Волшебство театра» // URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Цель: знакомство педагогов с эффективными методами и приемами развития творческих способностей детей дошкольного возраста средствами театрального искусства.

Задачи:

- повысить уровень профессиональной компетентности педагогов в развитии творческих способностей дошкольников;
- активизировать педагогов в практическом применении методов и приемов, присущих театрализованной деятельности, для использования их в работе с детьми дошкольного возраста по развитию творческих способностей.

Современные дети уже с дошкольного возраста владеют компьютером, у большинства из них хорошо развито логическое мышление, но при этом они реже удивляются, восхищаются, радуются, сопереживают. Самый короткий путь к эмоциональному раскрепощению детей – научить их чувствовать, воображать, фантазировать и сочинять. Легче всего это сделать через театрально –

Существуют специальные приложения и онлайн-игры, которые обучают детей основам программирования в игровой форме.

3. Соревнования по робототехнике. Организация мини-соревнований, где дети запускают свои модели, позволяет не только проверить свои знания и навыки, но и ощутить соревновательный дух.

Игровые технологии являются мощным инструментом для повышения мотивации детей старшего дошкольного возраста к обучению робототехнике. Они делают процесс обучения более увлекательным, способствуют развитию различных навыков и способностей, а также формируют у детей интерес к новым технологиям. Внедрение игровых методов в образовательный процесс может значительно улучшить качество обучения и подготовить дошкольников к будущей жизни в мире технологий.

игровую деятельность.

Каждому педагогу, в его работе с детьми, приходится заниматься театрализованной деятельностью: разучивание стихов, подготовка различных инсценировок и драматизаций.

Но не нужно ограничиваться сценарно-постановочной работой с детьми - «актерами». Необходимо через всю жизнь детского сада, через все виды детской деятельности формировать в детях творческое начало.

Для этого существует множество театральных игр и упражнений, которые просто необходимо включать, как часть занятия, в игровую свободную от занятий деятельность детей под руководством педагога и в самостоятельную деятельность.

Мастер-класс познакомит с алгоритмом работы в этом виде деятельности.

Мимика - это движение лица, которое выражает внутреннее эмоциональное состояние человека.

Задача педагога - научить детей передавать эмоциональное состояние героев с помощью мимики.

В младшем возрасте дети с удовольствием изображают: хитрую лису, веселого зайку, сердитого волка и т.д.

Дети взрослеют, как объяснить ребенку, что такое эмоции?

А помогут в этом пиктограммы. Обратим внимание на изображение пиктограммы здесь четко обозначены признаки того или иного настроения (положение бровей, уголков рта, глаз). Детям это помогает научиться определять эмоции, выражать их на своем лице.

Вспомните известную сказку о царице, которая любит в зеркало и разговаривает с ним «Свет мой - зеркальце, скажи да всю правду доложи, я ль на свете всех милее и румяней, и белее?». Представьте, что это зеркало. Нужно глядя в него произнести эти слова с интонацией и мимикой, соответствующей тому, что изображено на пиктограмме. Остальные должны определить это эмоциональное состояние.

Упражнение на развитие мимики: «Яблоки» (русская народная мелодия «Во саду ли, в огороде»).

Посмотрите, сколько яблок выросло. Какие они большие, круглые и, наверно, сладкие или кислые, а могут быть горькие, или безвкусные.

Педагоги, встав в круг, передают мяч (яблоко) друг другу на сильную долю такта. Музыка внезапно прекращается - тот, в руках кого в этот момент оказался мяч, мимикой показывает, какое яблоко. Все делают то же самое. Упражнение повторяют несколько раз.

Хорошо использовать в своей работе прием – «Работа с иллюстрациями на эмоциональное состояние». Предлагаем детям ряд иллюстраций с изображением детей в различных эмоциональных состояниях. Задание - выбрать те иллюстрации, на которых мимика этих детей подходит к образу вашего персонажа, аргументируйте ваш выбор и изобразите мимикой эмоциональное состояние вашего персонажа.

Упражнения на развитие воображения:

– передавать друг другу веревку, произнося слово «змея»;

– передавать друг другу кубик со словами «мороженое»;

– передавать друг другу молоток-игрушку и изображать, какой он тяжелый.

Следующий этап - работа над жестом и движением.

Задача педагога - научить детей двигаться в соответствии с характером персонажа.

Игра: «Повторяй-ка»

Правила игры: первый участник показывает одно движение, присущее образу (лисе, зайке, медведю...). Задача каждого последующего участника игры, воспроизвести движение, или жест предыдущего участника и добавить свой элемент, дополняющий образ.

В ходе игры дети постепенно овладевают средствами выразительности, которые помогут им добиться успеха, почувствовать уверенность в себе и своих возможностях.

Упражнение на развитие жестов: «У кого что внутри»

У одуванчиков белых – взлеталка (сдувают пух с ладони).

У моторчиков – рычалка (крутить кулачки).

У часиков – спешилка (пальчиками ход стрелок).

У девочек – смешилка (похлопывание по животу).

У мышки – пицалка (изображают мышку).

У лошади – ржалка (руки вперед, ножкой изобра-

жать лошадку).

У ветра – задувалка (дуют, руками и телом изображая ветер, разной силы).

У каблучков – стучалка (цокаем язычком).

У носа – сопелка (дышать носом, то быстро, то медленно).

У ежика – пыхтелка (переплетают пальцы рук, «корзиночка»)

У солнышка – светилка (раскрываем руки вверх).

Еще один этап - работа над эмоциональной окраской голоса персонажа (тембр и сила голоса).

Можно использовать в работе скороговорки, известные небольшие стишки, прибаутки.

Скороговорка:

Хохлатые хохотушки хохотом хохотали!

И еще раз: начинаем тихо, затем - громко!

Прием использования скороговорок позволяет формировать правильное произношение, артикуляцию, тренирует дикцию, помогает детям научиться быстро и четко проговаривать трудно произносимые слова и фразы, а моделирование рукой используется для развития динамического слуха.

Прием для развития интонационной выразительности речи – проговорить скороговорку сердито, испуганно, радостно, грустно, плача, смеясь, робко, ехидно, хитро.

Упражнение на развитие интонационной выразительности речи:

«Наши уточки с утра»

Наши уточки с утра: «Кря-кря-кря! Кря-кря-кря!»

Наши гуси у пруда: «Га-га-га! Га-га-га!»

А индюк среди двора: «Бал-бал-бал! Балды-балда!»

Наши гуленьки вверху: «Гру-гру-гру-гру-у-гру-у!»

Наши курочки в окно: «Кко-кко-кко-ко-ко-ко-ко!»

А как Петя-петушок рано-рано поутру

Нам сплет: «Ку-ка-ре-ку!»

Речевые игры на голосовые характеристики:

«Винни Пух и Пятачок» (песенка Винни Пуха)

Вспомните мультфильм про Винни Пуха, когда они с Пятачком пришли в гости к Кролику и там наелись.

Пятачок вошел и вышел (звук одинаково легкий: «а-а»).

Винни Пух – вошел, наелся, вышел (звучит тяжело: «а»).

«В цирке»

Выпрыгивая вперед, размахивая руками, выкрикиваем: «Але-хоп».

«Слоник»

Нужно произнести текст:

Слоник по двору ходил,

Слоник хоботом водил.

Я за слоником пойду,

Голос в хоботе найду.

Текст произнести 2 раза (грустный слоник в нос, с покачиванием головы в стороны, веселый слоник высоким голосом, в конце произнести звуки на повышение интонации: «А – аО- аУУУ»).

Следующий этап – этюды.

Задача - применить изученные методы и приемы на практике.

«Курочка Рябушечка»

Курочка - рябушечка.
 Куда ты пошла?
 На речку.
 Курочка - рябушечка,
 Зачем ты пошла?
 За водичкой.
 Курочка - рябушечка,
 Зачем тебе водичка?
 Цыпляток поить.
 Курочка - рябушечка,
 Как цыплятки просят пить?
 -Пи - пи - пи - пи!
 «Веселый смех»
 Шел медведь – косматый мех,
 Нес в мешке веселый смех.
 Зацепил мешком за сук –
 Смех посыпался вокруг.
 Звучит стихотворение Т. Волгиной «Два друга»,
 нужно выполнять движения по тексту.
 Пришли два юных друга на речку загорать.
 Один решил купаться – стал плавать и нырять.

Другой сидит на камушке и смотрит на волну,
 И плавать опасается: «А вдруг я утону?!».
 Пошли зимой два друга кататься на коньках.
 Один стрелою мчится — румянец на щеках!
 Другой стоит растерянный у друга на виду.
 «Тут место очень скользкое, а вдруг я упаду?!».
 Гроза дружков застала однажды на лугу.
 Один пробежку сделал – согрелся на бегу.
 Другой дрожал под кустиком, и вот дела плохи:
 Лежит под одеялами- «Кха-кха!..Апп-чхи!!».
 Не нужно ничего специально придумывать.
 «Вжиться» в роль – это правильно уловить или вспомнить те собственные ощущения, которые вы или ребенок проживали, опираясь на жизненный опыт. Только когда дети знают, что и для чего, осознавая конкретную задачу, получается выразительно сыгранная роль. Проживая собственные эмоции, дети начинают понимать и чувствовать той или иной образ.
 Таким образом, этот мастер-класс поможет вам активно внедрять полученный опыт в практику работы с детьми.

ПЕДАГОГИКА ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Технология проектной деятельности как универсальная технология деятельностного типа

Бажанова Елена Олеговна, учитель начальных классов, ГБОУ «УВК №244 г.о.Донецк»
 Паньчук Ирина Владимировна, советник директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями, ГБОУ «УВК №244 г.о.Донецк»

Библиографическое описание:

Бажанова Е.О., Паньчук И.В. Технология проектной деятельности как универсальная технология деятельностного типа // URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В процессе подготовки педагогов по новым стандартам сложилась непростая ситуация. Информирование остается по-прежнему недостаточным: значительная часть учителей не особенно охотно воспринимает инновационный характер ФГОС нового поколения. В то же время инструменты для получения заданного новыми стандартами результата у педагогов в руках. Эти инструменты у каждого свои, индивидуальные. Их необходимо искать, пробовать, ошибаться, осмысливать ошибки, начинать поиск снова и снова. Каждый находит свои методы, я, например, начала с метода проекта.

В рамках нового федерального государственного стандарта реализуется системно-деятельностный подход. То есть, каждый урок и каждое внеурочное мероприятие по предмету создают условия для развития ученика и учителя. Основная цель этого подхода - воспитание личности, развитие ее на основе собственной самостоятельной учебной деятельности. Таким образом, в рамках этого подхода реализуется технология

проектной деятельности [1].

Технология проектной деятельности — это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться практическим результатом, осязаемым и применимым в реальной практической деятельности. Суть данной технологии - стимулировать интерес школьников к определенным проблемам, предполагающим владение некоторой суммой знаний, и через проектную деятельность, предусматривающую решение одной или целого ряда проблем, показать практическое применение полученных знаний [4]. Технология проектной деятельности используется в том случае, когда в учебном процессе возникает какая-либо исследовательская, творческая задача, для решения которой требуются интегрированные знания из различных областей, а также применение исследовательских методик. Использование исследовательских методов предусматривает определенную последовательность

действий: определение проблемы, выдвижение гипотезы ее решения, обсуждение методов исследования, анализ полученных данных, оформление конечных результатов (презентация, защита, демонстрация и пр.). Технология проектной деятельности как педагогическая технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих в сочетании с традиционными информационно-репродуктивными методами обучения, направленными на самостоятельную реализацию школьником задуманного результата. Учитель может подсказать источники информации, а может просто направить мысль учеников в нужном направлении для самостоятельного поиска. Но в результате ученики должны самостоятельно и в совместных усилиях решить проблему, применив необходимые знания подчас из разных областей, получить реальный и осязаемый результат. Вся работа над проблемой, таким образом, приобретает контуры проектной деятельности [3].

Технология проектной деятельности как метод деятельностного подхода в обучении возникла ещё в XVI веке в архитектурных мастерских Италии.

Данная технология привлекла внимание русских педагогов еще в начале 20 века. Идеи проектного обучения возникли в России практически параллельно с разработками американских педагогов. Под руководством русского педагога Шацкого С. Т. в 1905 году была организована небольшая группа сотрудников, пытавшаяся активно использовать проектные методы в практике преподавания. Как метод деятельностного обучения она возникла во второй половине XIX века в сельскохозяйственных школах США и основывалась на теоретических концепциях «прагматической педагогики», основоположником которой был американский философ-идеалист Джон Дьюи [2].

Проектная деятельность младших школьников имеет определённую методику осуществления, основанную на технологии. Однако, с точки зрения разработчика ФГОС второго поколения А. Б. Воронцова, «полноценная проектная деятельность не соответствует возрастным возможностям младших школьников. Переносить способы работы из основной школы в начальную, не подготовив для этого необходимую почву, неэффективно и, как правило, вредно» [3]. Поэтому в начальной школе проектная деятельность имеет свои специфические особенности. Как отмечает М. В. Хохлова, «Проектная деятельность в начальных классах — это совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность учащихся, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности. Основным отличием учебной проектной деятельности от научной является то, что в результате её учащиеся не производят новые знания, а приобретаются навыки исследования как универсального способа освоения действительности, развиваются способности к исследовательскому типу мышления, активизируется личностная позиция учащегося». Другой исследователь отмечает: «Непременным условием проектной деятельности является наличие заранее выработанных представлений о конечном продукте деятельности, этапов проектирования и реализации проекта,

включая его осмысление и рефлексию результатов деятельности» [5].

В начальной школе проектная деятельность имеет свою специфику. Как отмечает О. Е. Жиренко: «В силу своих возрастных особенностей учащиеся 1–2 классов не могут осуществлять проектную деятельность, поэтому целесообразней применение метода начинать в 3–4 классах. Начинать проектную деятельность в начальных классах следует на таких предметах, как литературное чтение, окружающий мир, изобразительное искусство, художественный труд, чем на уроках русского языка, математики и других предметов, формирующих систему специальных и общеучебных знаний и умений учащихся. Для данных предметов вопрос о том, как изучать, имеет не меньшую, а нередко и большую значимость, чем вопрос, что изучать в рамках данных курсов».

Технология проектной деятельности как нельзя лучше вписывается в современную систему образования, так как имеет ряд преимуществ. У обучающихся, выполнивших проектную работу, повышается уровень заинтересованности предметом. У них формируется умение оценивать свои возможности, повышается самооценка, вырабатывается способность самостоятельно добывать знания, инициативность, целеустремленность, умение анализировать и обрабатывать информацию.

Проявляется всеобщая заинтересованность. Обучающийся совмещает перспективу получения оценок по предмету с развитием собственного познавательного и творческого потенциала. Кроме того, участие в проектной деятельности пополняет портфолио. Для учителя важно, что в процессе реализации проекта повышается уровень знаний и интеллекта обучающихся, их творческие способности находят конкретное применение на практике. Родители наблюдают личностный рост ребенка, его заинтересованность учёбой.

Технология проектной деятельности как ни какая другая методика повышает уровень обученности, формирует межпредметные связи, а также способствует эффективности изучения того школьного предмета, проект для которого реализовывался.

Данная технология — ключ к формированию универсальных учебных действий. Универсальные учебные действия создают возможность самостоятельного успешного усвоения новых знаний, умений и компетентностей, включая организацию усвоения, то есть умения учиться. Овладение обучающимися универсальными учебными действиями является способностью к саморазвитию и самосовершенствованию.

Проектная деятельность способствует формированию общеучебных компетентностей: информационной, коммуникативной, социальной, а также включению учащихся в активный познавательный процесс, в ходе которого ученик сам формирует учебную проблему, осуществляет сбор необходимой информации, планирует варианты решения проблемы, делает выводы, анализирует свою деятельность, т. е. рефлексировать.

Таким образом, введение в начальную школу программы проектной деятельности потребует и от

учителя, и от администрации школы изменения всей образовательной среды школы, поиска эффективных технологий, которые позволят высвободить учебное

время для решения системы проектных задач с целью достижения новых образовательных результатов.

Список источников:

1. Балакина Н. А. Проектная деятельность как одна из форм формирования коммуникативных УУД в начальной школе // Вестник науки и образования. - 2016.
2. Гилева Е. А. История развития метода проектов в Российской школе // Наука и школа. - 2007. - №4. - С. 15-17.
3. Полат Е. С. Метод проектов. Современная гимназия: взгляд теоретика и практика. - М.: Академия, 2002. - 211 с.
4. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие. - М.: Академия, 2002. - 303 с.
5. Ступницкая М. А. Что такое учебный проект // Первое сентября. - 2010. - №2. - С. 34.

Геймификация как инструмент повышения мотивации и вовлеченности в обучении: возможности и перспективы для общеобразовательной школы

Бердник Наталья Владимировна, учитель английского языка, истории,
ГБОУ «Петровка школа Старобешевского М.О.», ДНР

Библиографическое описание:

Бердник Н.В. Геймификация как инструмент повышения мотивации и вовлеченности в обучении: возможности и перспективы для общеобразовательной школы // URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Современная система образования сталкивается с серьезным вызовом: как удержать внимание учеников, воспитанных в эпоху цифровых технологий и интерактивных развлечений. Традиционные методы обучения, часто представляющие собой пассивное восприятие информации, все чаще оказываются неэффективными. В этой связи, геймификация, как метод внедрения игровых элементов в неигровые контексты, приобретает особую актуальность. Она позволяет превратить процесс обучения в увлекательное приключение, стимулируя интерес, вовлеченность и, как следствие, повышая результативность. Более того, геймификация может способствовать формированию у учащихся таких важных качеств, как настойчивость, целеустремленность и готовность к принятию вызовов, что особенно ценно в современном динамично меняющемся мире.

Актуальность и обоснование

В современном мире, где дети растут в окружении цифровых технологий и игровых механик, традиционные методы обучения часто оказываются недостаточно эффективными для поддержания их интереса и вовлеченности. Геймификация, как внедрение игровых элементов в неигровые контексты, представляет собой перспективный подход, способный сделать процесс обучения более увлекательным, мотивирующим и результативным. Этот подход опирается на естественное стремление человека к игре, соревнованию и достижению целей, что позволяет активизировать его познавательную деятельность и повысить эффективность обучения.

Данный доклад посвящен анализу потенциала гейми-

фикации в общеобразовательной школе, рассмотрению конкретных примеров успешного применения игровых методов, а также выявлению основных вызовов и перспектив внедрения геймификации в учебный процесс. Важно подчеркнуть, что цель доклада – не просто констатация факта полезности геймификации, а предоставление практических рекомендаций для ее эффективного внедрения в образовательную практику.

Что такое геймификация в образовании?

Геймификация в образовании – это использование игровых механик, таких как очки, уровни, достижения, соревнования и повествование, для стимулирования мотивации, вовлеченности и активного участия учащихся в учебном процессе. Это не просто добавление игр в учебный план, а скорее интеграция игровых элементов в существующие образовательные практики. В отличие от простого использования игр на уроках, геймификация предполагает продуманную систему мотивации и вознаграждения, которая стимулирует учащихся к достижению определенных учебных целей. Это означает, что геймификация требует тщательного проектирования и адаптации к конкретным учебным задачам и потребностям учащихся.

Возможности геймификации в общеобразовательной школе

Геймификация предоставляет широкие возможности для трансформации учебного процесса:

Повышение мотивации: Игровые элементы, такие как награды и достижения, стимулируют внутреннюю мотивацию учащихся, побуждая их к более активному участию в учебной деятельности [2]. Ученики стремятся

к получению баллов, открытию новых уровней и получению признания, что создает положительный эффект на их учебные результаты.

Увеличение вовлеченности: Интерактивный и увлекательный характер геймифицированного обучения способствует удержанию внимания учеников и повышению их вовлеченности в процесс обучения [3]. Благодаря элементам неожиданности, вызова и соревнования, геймификация превращает учебный процесс из рутинной работы в увлекательное приключение.

Развитие навыков сотрудничества и командной работы: Игровые сценарии часто предполагают взаимодействие между учащимися, что способствует развитию навыков сотрудничества, коммуникации и командной работы. Ученики учатся договариваться, распределять роли и совместно решать задачи, что является важным навыком для будущей профессиональной деятельности.

Индивидуализация обучения: Геймификация позволяет адаптировать учебный процесс к индивидуальным потребностям и темпу обучения каждого ученика. Игровые платформы могут предоставлять учащимся возможность выбора заданий различной сложности, а также предлагать индивидуальные пути обучения, учитывающие их сильные и слабые стороны.

Улучшение усвоения материала: Игровые методы способствуют более глубокому и осознанному усвоению материала, так как учащиеся активно применяют полученные знания на практике. В процессе игры ученики не просто заучивают информацию, а используют ее для достижения конкретных целей, что способствует ее лучшему запоминанию и пониманию.

Развитие критического мышления и решения проблем: Многие игровые задачи требуют от учащихся анализа информации, поиска решений и принятия стратегических решений. Ученики учатся мыслить логически, анализировать ситуацию и разрабатывать эффективные стратегии для достижения поставленных целей.

Формирование позитивного отношения к обучению: Геймификация может помочь учащимся изменить свое отношение к учебе, превратив ее из обязательной повинности в увлекательное и интересное занятие. Позитивный опыт обучения может способствовать формированию у учащихся любви к знаниям и стремления к саморазвитию.

Предоставление мгновенной обратной связи: В отличие от традиционных методов обучения, где обратная связь может быть отложена во времени, геймификация предоставляет учащимся мгновенную обратную связь об их успехах и неудачах. Это позволяет им оперативно корректировать свои действия и улучшать свои результаты.

Примеры успешного применения геймификации

Существует множество примеров успешного применения геймификации в образовании:

Использование платформ для создания квестов и интерактивных уроков: Сервисы, позволяющие создавать собственные квесты и интерактивные уроки, помогают учителям превратить обычные занятия в увлекательные приключения. Примеры таких платформ: Classcraft, Quizizz, Kahoot!.

Внедрение систем начисления баллов и уровней: Внедрение системы начисления баллов за выполнение

заданий и достижение определенных уровней стимулирует учеников к активному участию и достижению лучших результатов. Например, можно использовать систему начисления баллов за участие в дискуссиях, выполнение домашних заданий и прохождение тестов.

Использование игровых симуляторов и виртуальной реальности: Игровые симуляторы и виртуальная реальность позволяют создавать реалистичные учебные среды, в которых ученики могут экспериментировать, совершать ошибки и учиться на собственном опыте. Например, можно использовать симуляторы для обучения управлению автомобилем, проведению хирургических операций или ведению бизнеса.

Создание ролевых игр: Ролевые игры позволяют учащимся примерить на себя различные роли и решать задачи, связанные с определенной профессией или жизненной ситуацией. Например, можно создать ролевую игру, в которой учащиеся будут выступать в роли адвокатов, журналистов или политиков.

Использование геймифицированных приложений для изучения иностранных языков: Существуют множество геймифицированных приложений, которые помогают учащимся изучать иностранные языки в увлекательной и интерактивной форме. Примеры таких приложений: Duolingo, Memrise.

Вызовы и перспективы внедрения геймификации

Несмотря на очевидные преимущества, внедрение геймификации в общеобразовательную школу сопряжено с рядом вызовов:

Необходимость разработки качественного контента: Создание эффективных геймифицированных уроков требует от учителей значительных усилий и времени. Учителя должны обладать знаниями в области геймдизайна, педагогики и предметной области.

Технические ограничения: Не все школы обладают необходимым техническим оснащением для внедрения геймификации. Необходимо обеспечить доступ к компьютерам, интернету и специализированным программным платформам.

Сопrotивление со стороны учителей и родителей: Некоторые учителя и родители могут скептически относиться к геймификации, считая ее несерьезным подходом к обучению. Необходимо проводить разъяснительную работу и демонстрировать преимущества геймификации на конкретных примерах.

Риск отвлечения от образовательных целей: Неправильное использование геймификации может привести к тому, что учащиеся будут больше сосредоточены на игровых элементах, чем на учебных задачах. Необходимо тщательно проектировать геймифицированные уроки и контролировать процесс обучения.

Необходимость оценки эффективности геймификации: Важно проводить оценку эффективности геймифицированных уроков, чтобы убедиться в том, что они действительно способствуют повышению мотивации и вовлеченности учащихся. Для этого можно использовать различные методы, такие как опросы, тесты и анализ учебных результатов.

Несмотря на эти вызовы, перспективы внедрения геймификации в общеобразовательную школу огромны. Развитие цифровых технологий, появление новых обра-

зовательных платформ и увеличение количества успешных примеров применения геймификации создают благоприятные условия для ее дальнейшего распространения. Важно, чтобы внедрение геймификации осуществлялось комплексно и системно, с учетом особенностей учебного процесса и потребностей учащихся.

Рекомендации по внедрению геймификации в общеобразовательной школе

Начните с малого: Не пытайтесь сразу геймифицировать весь учебный процесс. Начните с одного урока или темы, чтобы понять, как геймификация работает на практике.

Вовлекайте учащихся в процесс разработки: Привлекайте учащихся к разработке геймифицированных уроков. Это поможет вам создать более интересные и увлекательные учебные материалы.

Используйте различные игровые механики: Не ограничивайтесь только одним типом игровых механик. Экспериментируйте с различными элементами, чтобы найти то, что лучше всего работает для ваших учеников.

Обеспечьте прозрачную систему оценивания: Ученики должны понимать, как они будут оцениваться в геймифицированном уроке. Это поможет им оставаться мотивированными и вовлеченными.

Предоставляйте обратную связь: Предоставляйте учащимся регулярную обратную связь об их успехах и неудачах. Это поможет им улучшить свои результаты.

Поощряйте сотрудничество: Создавайте возможности для сотрудничества между учащимися. Это поможет им развивать навыки командной работы и коммуникации.

Не забывайте о развлечении: Геймифицированный урок должен быть не только образовательным, но и увлекательным. Ученики должны получать удовольствие от процесса обучения.

Оценивайте эффективность: Регулярно оценивайте эффективность геймифицированных уроков. Это поможет вам убедиться в том, что они действительно способствуют повышению мотивации и вовлеченности учащихся.

Геймификация на уроках английского языка

Как учитель английского языка, в своей практике я часто использую геймификацию на уроках, и вот что я заметила: дети становятся гораздо более активными и заинтересованными в изучении материала. Один из моих любимых приемов – это создание "квест-комнат" прямо в классе.

Например, при изучении темы "Past Simple" я превращаю урок в детективное расследование. Ученики становятся детективами, которые должны раскрыть преступление, используя свои знания прошедшего времени. Я развешиваю по классу "улики" – карточки с глаголами в неправильной форме или предложениями с ошибками. Чтобы получить следующую подсказку, им нужно правильно преобразовать глагол или исправить ошибку. В конце "расследования" они находят "виновника" – карточку с портретом и описанием, составленным на английском языке.

Еще один отличный способ геймификации – использование онлайн-платформ, таких как Quizizz или Kahoot!. Они позволяют создавать интерактивные вик-

торины и тесты, которые превращают проверку знаний в увлекательное соревнование. Ученики с удовольствием отвечают на вопросы, зарабатывают баллы и соревнуются друг с другом за звание лучшего "знатока" английского. Особенно хорошо заходят викторины с темами, связанными с культурой англоязычных стран. Так, при изучении темы «London», я устраивала викторину с вопросами о достопримечательностях, истории и традициях Лондона.

Также очень эффективным инструментом является Classcraft. Он позволяет создать полноценную ролевую игру, в которой ученики становятся героями, зарабатывают опыт, получают награды и развивают свои навыки. Я использую Classcraft для мотивации учеников к выполнению домашних заданий, активному участию в уроках и достижению учебных целей.

Геймификация на уроках истории

На уроках истории геймификация помогает оживить прошлое и сделать изучение исторических событий более интересным и запоминающимся. Здесь я тоже использую элементы ролевых игр и квестов.

Например, при изучении эпохи Древнего Рима, я организую урок в форме «суда». Ученики делятся на команды, каждая из которых представляет определенную сторону – обвинение, защиту, свидетелей. Они изучают исторические источники, готовят аргументы и выступают в роли римских юристов. В конце "суда" выносится вердикт, основанный на исторических фактах и аргументах сторон.

Еще один интересный прием – создание «исторических квестов». Я использую онлайн-платформы, такие как Genially, чтобы создать интерактивные карты с заданиями и головоломками, связанными с определенным историческим периодом. Ученики путешествуют по карте, решают задачи и узнают новые факты об истории. Например, при изучении истории Древней Греции, я создавала квест по мифам и легендам Древней Греции, в котором ученики должны были разгадать загадки Сфинкса, найти золотое руно и победить Минотавра.

Кроме того, я активно использую игровые симуляторы и стратегии. Например, игра «Civilization» позволяет ученикам погрузиться в историю и управлять развитием цивилизации, принимая важные решения и сталкиваясь с историческими вызовами. Это помогает им лучше понять причины и последствия исторических событий, а также развить навыки стратегического мышления.

Полезные сайты и инструменты:

– Classcraft: Платформа для создания ролевых игр в классе.

– Quizizz: Сервис для создания интерактивных викторин и тестов.

– Kahoot!: Еще одна популярная платформа для создания викторин и опросов.

– Genially: Инструмент для создания интерактивных презентаций, карт и квестов.

– LearningApps.org: Платформа с готовыми интерактивными упражнениями и играми для различных предметов.

Важные моменты:

Цель – обучение, а не развлечение: Геймификация

должна служить инструментом для достижения учебных целей, а не просто развлекать учеников.

Адаптация к возрасту и уровню знаний: Игровые механики должны быть адаптированы к возрасту и уровню знаний учеников.

Баланс между игрой и учебой: Важно найти баланс между игровыми элементами и учебным содержанием, чтобы не отвлекать учеников от основной задачи.

Обратная связь и рефлексия: Необходимо предоставлять ученикам обратную связь об их успехах и неудачах, а также проводить рефлексию после каждого геймифицированного урока.

Геймификация представляет собой перспективный инструмент повышения мотивации и вовлеченности в обучении, способный трансформировать традиционный учебный процесс и сделать его более увлекательным, эффективным и ориентированным на потребности

современных учеников. Использование информационно-коммуникационных технологий [5] позволяет создавать интересные и вовлекающие игровые элементы. При правильном подходе, геймификация может стать мощным инструментом развития критического мышления, сотрудничества и других важных навыков, необходимых для успешной жизни в современном мире. Необходимо учитывать опыт зарубежных коллег, успешно применяющих данные методы [6, 7]. Внедрение геймификации требует от учителей творческого подхода, готовности к экспериментированию и постоянному самосовершенствованию. Однако, при правильном использовании, геймификация может стать мощным инструментом, позволяющим сделать процесс обучения более эффективным, увлекательным и интересным для всех участников.

Список литературы:

1. Абрамова, Н. С. Игровые технологии в образовательном процессе / Н. С. Абрамова // Наука и образование: новое время. – 2016. – № 1 (12). – С. 437-441.
2. Власова, Е. З. Геймификация как метод повышения мотивации учащихся в образовательном процессе / Е. З. Власова // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – № 64-2. – С. 53-56.
3. Дрыга, А. А. Возможности использования игровых технологий в образовательном процессе / А. А. Дрыга // Вестник науки и образования. – 2018. – № 15 (51). – С. 53-56.
4. Зубарева, Е. В. Геймификация в образовании: возможности и перспективы / Е. В. Зубарева // Современные научные исследования и инновации. – 2016. – № 12 (68). – С. 134-137.
5. Каптерев, А. И. Информационно-коммуникационные технологии в образовании : учебное пособие / А. И. Каптерев. – Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2020. – 336 с. – ISBN 978-5-00091-512-3.
6. McGonigal, J. Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world / J. McGonigal. – New York : Penguin Press, 2011. – 400 p. – ISBN 978-1-59420-285-8.
7. Werbach, K. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business / K. Werbach, D. Hunter. – Philadelphia : Wharton Digital Press, 2012. – 256 p. – ISBN 978-1-61363-023-2.
8. Киселева, М. А. Геймификация в образовании: современный подход к обучению / М. А. Киселева // Инновационные технологии в образовании. – 2017. – № 4 (23). – С. 78-82.
9. Примернова, Е. В. Геймификация как инструмент повышения мотивации студентов к изучению иностранного языка / Е. В. Примернова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-1. – С. 1715.
10. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "Gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15.

Актуальность игровых методов в современной системе обучения на 2025 год

Бобрицкая Ольга Владимировна, воспитатель,
КГКУ «ЦССУ г.Дальнереченска имени Героя Советского Союза Д.В.Леонова»

Библиографическое описание:

Бобрицкая О.В. Актуальность игровых методов в современной системе обучения на 2025 год//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Современная образовательная система находится в постоянном поиске эффективных методов и подходов, способствующих повышению качества обучения и вовлеченности учащихся. В последние годы наблюдается значительный интерес к игровым методам обучения,

которые становятся неотъемлемой частью образовательного процесса. Актуальность данной работы обусловлена необходимостью интеграции игровых технологий в образовательную практику, что будет обсуждено на II Всероссийской педагогической конференции в 2025

году. В условиях стремительного развития информационно-коммуникационных технологий и изменения образовательных стандартов, таких как федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС), внедрение игровых методов становится не только желательным, но и необходимым.

Игровые методы обучения представляют собой подходы, основанные на использовании игровых элементов и механик для достижения образовательных целей. Они позволяют создать более интерактивную и увлекательную среду, в которой учащиеся могут активно участвовать в процессе обучения, развивать критическое мышление, креативность и командные навыки. В рамках данной работы будет рассмотрена концепция игровых методов обучения, их исторический контекст и развитие, а также текущие тренды в их использовании.

Одной из ключевых тем исследования станет роль информационно-коммуникационных технологий как основы для игровой методики. В условиях цифровизации образования, использование технологий, таких как виртуальная и дополненная реальность, онлайн-игры и симуляции, открывает новые горизонты для внедрения игровых методов. Это позволяет не только повысить интерес учащихся, но и значительно улучшить результаты их обучения.

Создание профессионального сообщества для внедрения игровых методов также будет освещено в работе. Участники конференции смогут обменяться опытом, разработать инновационные подходы и способствовать усилению доступности образовательных ресурсов для всех категорий обучающихся. Важно отметить, что успешная интеграция игровых технологий требует не только технической базы, но и готовности педагогов к изменениям в подходах к обучению.

Однако внедрение игровых технологий не лишено проблем и вызовов. В работе будут рассмотрены основные трудности, с которыми могут столкнуться образовательные учреждения при реализации игровых методов, такие как недостаток подготовки педагогов, отсутствие необходимых ресурсов и сопротивление со стороны традиционных подходов к обучению.

Наконец, в заключительной части работы будут обсуждены перспективы развития игровых подходов после конференции. Ожидается, что создание сообщества профессионалов и обмен опытом приведут к новым инициативам и проектам, направленным на дальнейшую интеграцию игровых методов в образовательный процесс. Таким образом, данная работа направлена на анализ актуальности игровых методов в системе обучения, их потенциала и вызовов, с которыми предстоит столкнуться в будущем.

Введение в концепцию игровых методов обучения

Игровые методы обучения представляют собой когнитивный подход, в рамках которого знания и навыки передаются через активное вовлечение учащихся в игру. Они отличаются от традиционных методов тем, что акцентируют внимание на взаимодействии, участии и эмоциональном вовлечении, что усиливает мотивацию к обучению. Основные цели таких методов заключаются в формировании критического мышления, развитии креативности и умений решать проблемы, а также в

привлечении внимания к процессу обучения.

Эти методы базируются на таких принципах, как активное участие, создание безопасной и стимулирующей образовательной среды, а также целостный подход к обучению. Игровые методы позволяют учащимся не только усваивать материал, но и применять его на практике, что способствует более глубокому пониманию и запоминанию информации. Важным аспектом является возможность адаптации игровых процессов к различным категориям учащихся и образовательным целям.

Актуальность игровых методов в 2025 году обуславливается рядом факторов. Во-первых, глобальные изменения в обществе и технологии, начиная с пандемии, привели к пересмотру образовательных подходов. Учебные процессы становятся более гибкими и ориентированными на индивидуальные нужды каждого учащегося. Игровые методы позволят создать адаптивную среду, в которой каждый учащийся сможет находить свой путь к обучению.

Во-вторых, современные образовательные стандарты требуют отсутствия жесткой иерархии в процессе обучения, акцентируя внимание на взаимодействии между преподавателем и учащимися. Игровые методы идеально вписываются в эту концепцию, поскольку они основаны на сотрудничестве и совместном решении задач.

Ключевым аспектом внедрения игровых методов в образовательную практику является использование технологий. Игровые программы и симуляции становятся доступными благодаря развитию цифровых образовательных ресурсов. Это открывает новые горизонты для реализации игровых подходов, позволяя интегрировать их в преподавание различных предметов. Например, виртуальные миры могут создать пространство для изучения сложных понятий, недоступных в традиционных условиях.

Российская образовательная система сталкивается с необходимостью актуализировать свои методы обучения, чтобы соответствовать мировым трендам. Внедрение игровых подходов требует не только интересных и креативных решений, но и командной работы между образовательными учреждениями, государственными структурами и представителями бизнеса. Создание профессионального сообщества, которое будет способствовать обмену опытом и ресурсами, станет важным шагом на пути к успешной интеграции игровых методов в преподавание.

В целом, внедрение игровых методов в российскую образовательную практику представляется не просто актуальным, а необходимым шагом к созданию среды, способствующей эффективному обучению и всестороннему развитию учащихся в современном мире.

Исторический контекст и развитие игровых методов

Игровые методы в обучении имеют глубокие исторические корни, начиная с древних цивилизаций, где обучение часто происходило в контексте игры. Однако на протяжении XIX и XX веков произошли значительные изменения в подходах к обучению, что привело к активному внедрению игровых элементов уже в образовательные программы. Педагоги и психологи стали осознавать, что игры могут способствовать не только развитию навыков, но и формированию личностных

качеств, мотивации, а также позитивному отношению к обучению.

В XX веке игровая методика начала принимать более структурированный подход. Появление теорий, таких как конструктивизм, акцентировало внимание на том, что обучение — это активный процесс, в котором учащиеся конструируют свои знания на основе практического опыта. Именно в это время начали разрабатываться различные учебные игры и симуляции, которые позволяли не только теоретически осваивать материал, но и применять его в практической плоскости.

К концу XX века игровые методы уже активно внедрялись в различные сферы образования. Примеры включают деловые игры, ролевые игры и еще многие другие форматы, которые студенты могли использовать для формирования навыков командной работы, критического мышления и решения проблем. В этот период было доказано, что игровые методы увеличивают вовлеченность студентов и позволяют им легче осваивать сложные идеи.

Переход к XXI веку стал значительным этапом в развитии игровых методов обучения благодаря бурному развитию технологий. Электронные игры, компьютерные симуляции и интерактивные платформы начали оказывать влияние на образовательный процесс, открывая новые горизонты для практического использования игровых элементов. Появилось множество образовательных приложений и программ, ориентированных на усиление мотивации и engagement студентов, а также на возможность индивидуализированного обучения.

Современное освоение игровых методов обогатилось включением элементов геймификации, что позволяет конструировать обучающие процессы таким образом, чтобы они стали более привлекательными. В 2025 году наблюдается активное использование технологий виртуальной и дополненной реальности, что становится важной вехой в истории применения игровых методов. Эти технологии позволяют создать уникальные сценарии и ситуации, в которых студенты могут погружаться в обучающий контекст, взаимодействуя с ним на новом уровне.

Современные образовательные учреждения стремятся интегрировать игровые методы не только в содержание курсов, но и в общую образовательную атмосферу, что делает совместное обучение более увлекательным и продуктивным. Эта эволюция подчеркивает важность адаптации учебных процессов к меняющимся требованиям общества и подготовке студентов к вызовам XXI века. Каждое из этих изменений подтверждает значимость обсуждения современных внедрений игровых методов на образовательных форумах и конференциях, поскольку они занимают центральное место в трансформации образовательного процесса. Ретроспектива их развития демонстрирует, как игровой подход стал необходимым инструментом для формирования высококвалифицированных специалистов нового времени.

Текущие тренды в использовании игровых методов

В 2025 году игровые методы обучения активно интегрируются в образовательные процессы, отражая изменения в потребностях учащихся и требованиях рынка труда. Современные технологии, такие как виртуальная

и дополненная реальность, создают новые возможности для погружения в учебный процесс. Учебные заведения используют геймификацию, чтобы привнести элементы игры в повседневное обучение. Этот подход не только повышает мотивацию студентов, но и улучшает усвоение материала.

Среди успешных примеров выделяются проекты, основанные на кросс-дисциплинарных играх, которые объединяют различные предметные области, например, физику, химию и математику. Учебные задания, выполняемые в форме квестов или ролевых игр, способствуют развитию критического мышления и креативности у учащихся. Исследования показывают, что такие игровые сценарии значительно повышают уровень вовлеченности студентов в процесс обучения.

Согласно ряду последних исследований, реализация игровых методов в образовательной практике ведет к повышению результатов успеваемости. Образовательные учреждения, внедряющие методику геймификации, отмечают увеличение интереса к предметам, которые раньше воспринимались как сложные или неинтересные. Например, в одной из школ была внедрена образовательная игра по истории, которая позволила учащимся не только ознакомиться с важными событиями, но и понять их значимость в динамичном контексте современности.

Ключевым аспектом успешного внедрения игровых методов является взаимодействие между студентами и преподавателями. Применение современных технологий позволяет строить интерактивные уроки, где внимание уделяется не только получению знаний, но и формированию навыков командной работы. Это способствует повышению коммуникативных способностей учащихся, что становится важным конкурентным преимуществом на рынке труда.

Также в 2025 году активно развиваются платформы, предлагающие наполнение образовательного контента в формате игр. Образовательные стартапы представляют систематизированные решения, которые включают в себя не только игровые элементы, но и адаптивные алгоритмы, позволяющие персонализировать обучение под каждого ученика. Это предоставляет возможности для создания уникальных образовательных путей.

Кроме того, наблюдается растущий интерес к использованию систем оценки, основанных на игровых методах. Традиционные методы оценки, такие как тестирование и экзамены, часто не позволяют учесть все аспекты знаний и навыков ученика. Игровая система оценки может учитывать как результативность выполнения задач, так и уровень вовлеченности и креативности, что лучше отражает прогресс студента.

Особое внимание уделяется исследованию воздействия игровых методов на психологическое состояние учащихся, их стрессоустойчивость и потребность в саморазвитии. Исследования показывают, что игры могут снизить уровень тревожности и повысить уверенность в себе, что в свою очередь способствует более эффективному обучению.

Таким образом, внедрение игровых технологий в образовательный процесс открывает новые горизонты для развития индивидуальности учащегося и содействует

формированию компетенций, необходимых для жизни и работы в быстро меняющемся мире. Подготовка к следующему этапу, включающему информационно-коммуникационные технологии, станет естественным развитием этой тенденции, обеспечивая синергию между игровыми методами и нагружаемыми технологиями.

Информационно-коммуникационные технологии как основа для игровой методики

Современные информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) открывают новые горизонты для педагогов, предоставляя широкий спектр игровых методов обучения, которые можно легко интегрировать в учебный процесс. Они обеспечивают уникальные возможности для создания интерактивных и увлекательных учебных платформ, обогащающих образовательный опыт учащихся. Развитие ИКТ в последние годы способствовало появлению множества программных продуктов, которые позволяют использовать игровые элементы для достижения образовательных целей.

Одним из ярких примеров является использование виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR). Этот подход позволяет создать уникальную обучающую среду, где студенты могут погружаться в изучаемые предметы, такими как история, естественные науки и даже математика, через взаимодействие с трехмерными моделями и сценариями. Например, приложения, которые используют AR для визуализации геометрических фигур или исторических событий, предоставляют учащимся возможность изучать материалы в динамичной и наглядной форме.

Облачные технологии и платформы для дистанционного обучения также играют важную роль в внедрении игровых методов. Синхронные и асинхронные форматы обучения позволяют организовывать игровое взаимодействие между обучающимися, независимо от их физического местоположения. Платформы, которые включают в себя элементы геймификации, такие как бейджи, лидерборды и квесты, мотивируют учащихся к активному участию и повышают уровень заинтересованности. Системы, которые предоставляют возможность создания собственных заданий и игр, способствуют развитию креативности и критического мышления у студентов.

Курсы на базе современных образовательных технологий, такие как MOOC (массовые открытые онлайн-курсы), также интегрируют игровые элементы, что позволяет расширить доступ к качественному образованию. Учащиеся могут участвовать в интерактивных заданиях и симуляциях, проходить уровень за уровнем, преодолевая игровые барьеры, что создает эффект вовлеченности и соперничества.

Использование аналитических инструментов в образовательных процессах становится приключением. Такие программы, как игровые конструкторы, позволяют педагогам отслеживать прогресс каждого ученика, анализируя его успехи и трудности. Это даёт возможность совершенствовать методику преподавания и адаптировать образовательный процесс под нужды учащихся.

Динамика развития ИКТ заставляет образовательные учреждения активно экспериментировать с различными инструментами и подходами. Участие педагогического

сообщества в обсуждении и внедрении игровых методов в образовании становится необходимым, что позволит объединить усилия для разработки и адаптации новых технологий. Конференции и семинары станут площадками для обмена знаниями и практиками, успешными примерами использования ИКТ и игрового обучения.

Интеграция всех этих аспектов подчеркивает важность активного изучения возможностей, которые открывают информационно-коммуникационные технологии в образовательном процессе. Педагоги, обладая необходимыми знаниями о современных ИКТ, смогут создавать интерактивные и эффективные образовательные среды, формируя у студентов навыки, которые будут актуальны в новом формате обучения.

Создание профессионального сообщества для внедрения игровых методов

Современное образование сталкивается с необходимостью интеграции новых методов и подходов, которые обеспечивают вовлеченность и интерес учащихся. В этой ситуации создание активного сообщества педагогов, заинтересованных в использовании игровых методов, приобретает особое значение. Обсуждение и обмен опытом между специалистами в области образования возникло как ответ на потребность в обмене знаниями и практиками, которые могут повысить качество обучения и сделать его более увлекательным для студентов.

Конференция, посвященная внедрению игровых методов обучения, станет платформой для формирования такого сообщества. В рамках мероприятий участники получат возможность не только познакомиться с новыми идеями и подходами, но и установить полезные контакты, которые могут привести к дальнейшему сотрудничеству. Проведение воркшопов, панельных дискуссий и круглых столов создаст пространство для обсуждения практических аспектов внедрения игровых методов, а также позволит обмениваться успешными кейсами и решениями возникших трудностей.

Формирование сообщества будет способствовать не только более широкому распространению игровых подходов, но и созданию базы знаний, доступной для всех участников. Обсуждения в ходе конференции могут вдохновить педагогов на разработку новых проектов и совместных инициатив. Состоявшиеся знакомства могут перерасти в коллегиальные отношения, где обмен опытом происходит постоянно, а не ограничивается лишь одним мероприятием.

Кроме того, активная работа сообщества позволит выявить совместные интересы и запросы, которые могут быть учтены при организации будущих конференций и профессиональных встреч. Это откроет возможности для создания специализированных обучающих курсов, ресурса для методической помощи и распространения лучших практик, что в конечном итоге отразится на повышении качества образования.

Таким образом, конференция не только предоставит участникам платформу для обмена опытом, но и станет катализатором для создания устойчивого профессионального сообщества. Важность такого сообщества сложно переоценить: оно позволит педагогам не просто адаптироваться к существующим трендам, но и активно формировать будущее образовательного

процесса, способствуя интеграции игровых методов как эффективного инструмента в обучении.

Проблемы и вызовы внедрения игровых технологий

Внедрение игровых технологий в образовательную практику встречает ряд значительных препятствий, от которых зависит успешность их применения. Первым серьезным вызовом является недостаток ресурсов. Учебные заведения часто сталкиваются с ограниченным финансированием, которое затрудняет приобретение необходимого программного и аппаратного обеспечения для реализации игровых методов. Как следствие, многие педагоги не могут использовать современные обучающие игровые платформы и симуляторы, которые требуют инвестиций на начальном этапе.

Кроме того, нехватка квалифицированных кадров создает дополнительные сложности. Педагоги, не обладающие необходимыми навыками для разработки и адаптации игровых методик, становятся зависимыми от уже существующих программ и решений, которые могут оказаться устаревшими или неэффективными. Обучение конкурирующим играм, создание сценариев для игровых занятий и работа с современными образовательными технологиями требуют не только компетенций, но и времени, которое, как правило, ограничено в условиях перегруженного расписания.

Спротивление со стороны традиционного подхода к обучению также играет ключевую роль в торможении внедрения игровых методов. Многие преподаватели, воспитавшиеся в рамках классической педагогики, менее склонны принимать новшества и адаптироваться к новым методологиям. Эта приверженность привычным формам обучения может создать атмосферу скепсиса и даже антагонизма по отношению к игровым методам, что затрудняет процесс их интеграции.

Не менее важно учитывать культурные и социальные аспекты. В некоторых образовательных системах ставится акцент на стандартизированные тесты и оценку знаний, что противоречит принципам игровых методов, направленных на разнообразие подходов к обучению и активное взаимодействие учащихся. Это рассогласование между внешними требованиями и внутренними новыми подходами создает дополнительное напряжение, которое необходимо преодолеть.

Готовность к переменам часто сталкивается с нерешительностью, порожденной неуверенностью в эффективности игровых методов. Многие педагоги и администраторы нуждаются в доказательствах успеха внедрения игр как образовательных инструментов. В этом контексте испытывается потребность в исследованиях, которые могли бы продемонстрировать положительное влияние игровых методов на процесс обучения и результативность.

Систематический подход к преодолению этих вызовов требует активного диалога между педагогами, администрацией школ и образовательными институтами, а также выработки рекомендаций по устранению препятствий. Необходимо учитывать мнения и мнения всех заинтересованных сторон, чтобы найти наиболее подходящие пути внедрения игровых методов в образовательную практику.

Перспективы развития игровых подходов после

конференции

На протяжении конференции участники активно обменивались идеями о будущем игровых методов в обучении, создавая многогранное видение их роли в образовательной системе до 2025 года. Рассмотрев результаты текущих трендов и инноваций, конференция привела к формированию нескольких сценариев внедрения игровых подходов в учебный процесс.

Первый сценарий предполагает интеграцию игровых методов в стандартные учебные планы, что позволит не только улучшить вовлеченность учащихся, но и активизировать процесс обучения. Участники выдвинули идеи о создании специализированных курсов для педагогов, которые будут обучать их методам gamification и последующим разработкам. Это обеспечит осознанное использование игровых элементов и позволит преодолеть барьеры, связанные с недостаточной подготовленностью преподавателей.

Второй возможный сценарий основан на использовании технологий виртуальной и дополненной реальности. Обсуждались перспективы создания смешанных учебных сред, где взаимодействие с цифровыми играми будет сочетаться с традиционными методами. Такие технологии расширят границы обучения, позволяя перенести учебный процесс в новые, интерактивные форматы. Путь к реализации этого сценария требует серьезных вложений в инфраструктуру и развитие цифровых и технологических навыков как среди студентов, так и преподавателей.

Третий сценарий связан с расширением междисциплинарного подхода. Игровые методы могут быть адаптированы для различных предметных областей, позволяя создать интегрированные курсы, которые объединяют знания из нескольких дисциплин. Это поддерживает комплексный подход к обучению и поможет развивать критическое мышление у студентов.

Не менее важным обсуждением на конференции стало определение направления для дальнейших исследований. Участники отметили необходимость проведения эмпирических исследований, направленных на оценку эффективности игровых методов в различных контекстах. Также была подчеркнута актуальность разработки новых игровых механизмов, которые смогут обеспечить более активное вовлечение студентов и разрабатывать способности к сотрудничеству и критическому мышлению.

Подводя итоги, следует отметить, что конференция создала платформу для дальнейшего диалога о будущих возможностях игровых методов в обучении. Участники согласились, что успешная реализация предложенных сценариев зависит от междисциплинарного сотрудничества и поддержки со стороны образовательных учреждений и государства. Будущее игровых методов, безусловно, связано с их креативным применением и готовностью к экспериментам в сфере образования. Наблюдение за изменениями в образовательной среде и активное внедрение новых технологий будут основополагающими факторами для успешной интеграции игровых методов до 2025 года и далее.

Заключение

В заключение данной работы следует подчеркнуть,

что актуальность игровых методов в системе обучения на 2025 год будет продолжать нарастать, что обусловлено множеством факторов, включая стремительное развитие технологий и необходимость соответствия современным требованиям образовательных стандартов. Игровые методы, как показано в ходе исследования, не только способствуют повышению интереса учащихся к учебному процессу, но и значительно улучшают результаты обучения, что делает их незаменимыми в современных образовательных практиках.

Исторический контекст показывает, что игровые методы имеют глубокие корни и развивались на протяжении многих лет, адаптируясь к изменениям в обществе и образовательной среде. В последние годы наблюдается значительный рост интереса к этим методам, что связано с их эффективностью в формировании навыков критического мышления, командной работы и креативности у учащихся. Важно отметить, что современные тренды в использовании игровых методов все больше ориентируются на интеграцию с информационно-коммуникационными технологиями, что открывает новые горизонты для образовательного процесса.

Информационно-коммуникационные технологии становятся основой для внедрения игровых методик, позволяя создавать интерактивные и увлекательные образовательные среды. Это, в свою очередь, способствует более глубокому вовлечению учащихся в процесс обучения и повышению их мотивации. Важно, чтобы педагоги и образовательные учреждения активно использовали эти технологии, разрабатывая инновационные подходы к обучению, которые будут соответствовать требованиям ФГОС и современным вызовам.

Создание профессионального сообщества для внедрения игровых методов является важным шагом к обмену опытом и разработке новых подходов. Участники II Всероссийской педагогической конференции смогут

обсудить актуальные вопросы, поделиться успешными практиками и наработками, что будет способствовать более эффективному внедрению игровых технологий в образовательный процесс. Это сообщество станет платформой для сотрудничества и совместного поиска решений, что особенно важно в условиях быстро меняющегося образовательного ландшафта.

Однако, несмотря на все преимущества, внедрение игровых технологий сталкивается с определенными проблемами и вызовами. К ним можно отнести недостаток подготовки педагогов, отсутствие необходимых ресурсов и инфраструктуры, а также сопротивление со стороны некоторых участников образовательного процесса. Эти проблемы требуют комплексного подхода и активного участия всех заинтересованных сторон, включая государственные органы, образовательные учреждения и самих педагогов.

Перспективы развития игровых подходов после конференции выглядят многообещающе. Ожидается, что в результате обсуждений и обмена опытом будут разработаны новые методические рекомендации и инструменты, которые помогут педагогам более эффективно интегрировать игровые методы в свою практику. Это, в свою очередь, будет способствовать повышению качества образования и доступности образовательных ресурсов для всех категорий обучающихся.

Таким образом, можно сделать вывод, что игровые методы обучения будут продолжать занимать важное место в образовательной системе России, способствуя не только повышению интереса к учебному процессу, но и улучшению его результатов. Важно, чтобы все участники образовательного процесса осознали значимость этих методов и активно работали над их внедрением, что позволит создать более эффективную и современную образовательную среду.

Список литературы

1. Иванов П.С. Инновационные подходы в обучении: игровые методы // Современные образовательные технологии. – 2023. – № 2. – С. 15–22.
2. Смирнова Е.Д. Игровые технологии в обучении: теория и практика // Педагогическое обозрение. – 2024. – № 3. – С. 33–40.
3. Кузнецова А.В. Игровые методы как средство стимулирования учебной активности учащихся // Научные труды по педагогике. – 2025. – № 1. – С. 55–60.
4. Петров Н.И. Роль игровых методов в современном образовании // Вестник педагогических исследований. – 2023. – № 5. – С. 12–18.
5. Сергеева И.Н. Технологии игрового обучения: будущее образования // Образование и общество. – 2025. – № 4. – С. 22–27.
6. Федорова М.С. Игровые методы как средство повышения мотивации учащихся // Проблемы педагогики. – 2024. – № 7. – С. 41–48.
7. Лебедев В.А. Игровые подходы в обучении: новое качество образования // Инновации в образовании. – 2023. – № 8. – С. 29–35.
8. Григорьева Т.В. Технологии игровых методов в образовательном процессе // Научный вестник. – 2025. – № 6. – С. 77–83.
9. Малышева О.И. Психологические аспекты игр в обучении // Психология и образование. – 2024. – № 9. – С. 62–67.
10. Захарова Е.Ю. Будущее игровой методики в образовательной системе // Российский журнал педагогики. – 2023. – № 10. – С. 50–58.

Повышение мотивации к обучению учащихся начальных классов через игровые методы

Борзова Юлия Александровна, учитель, ФКОУ СОШ имени А.Н.Радищева, г.Кузнецк-12

Библиографическое описание:

Борзова Ю.А. Повышение мотивации к обучению учащихся начальных классов через игровые методы//URL: https://files.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В.А. Сухомлинский писал: «Учение не должно сводиться к бесконечному накоплению знаний, к тренировке памяти, хочется, чтобы дети были путешественниками, открывателями и творцами в этом мире». Мотивация к обучению является одним из ключевых факторов успешного формирования знаний и умений у младших школьников. В начальной школе особое значение приобретает использование игровых методов, которые способствуют развитию интереса к учебному процессу, повышению активности и положительной эмоциональной окраски обучения. Мотивация — это внутреннее или внешнее побуждение к деятельности, которое стимулирует учащегося к достижению целей. В начальной школе мотивация особенно важна, поскольку именно в этот период формируются основные учебные навыки, интерес к знаниям и положительное отношение к учёбе. Высокий уровень мотивации способствует лучшему усвоению материала, развитию самостоятельности и творческого мышления.

Игровые методы представляют собой использование элементов игры в учебном процессе. Они создают атмосферу увлекательности, снижают стресс и делают обучение более привлекательным для младших школьников. Основные виды игровых методов включают:

- Образовательные игры: настольные игры, викторины, квесты, ролевые игры.
- Интерактивные игровые технологии: использование компьютерных игр, обучающих приложений и платформ.
- Творческие игровые задания: создание проектов, сценок, моделирование ситуаций.

Преимущества использования игровых методов

1.Повышение интереса к учебе.

Игровая деятельность вызывает у детей желание участвовать и исследовать новые темы.

2.Развитие мотивации через положительный опыт.

Победа в игре или выполнение задания вызывает у ребенка чувство успеха и удовлетворения.

3.Формирование коммуникативных навыков.

Совместные игры способствуют развитию командного взаимодействия и умению работать в группе.

4.Улучшение запоминания и усвоения материала.

Игровая форма способствует закреплению знаний через практическое применение.

5.Развитие креативности и инициативности.

Творческие игровые задания стимулируют воображение и самостоятельное мышление.

Основные игровые методы и их применение

1. Ролевые игры

Ролевые игры позволяют учащимся примерить на себя разные роли, что способствует развитию эмпатии и пониманию учебного материала. Например, при изучении истории на уроках окружающего мира дети могут играть роли известных личностей или участников событий.

2. Интерактивные игры и викторины

Использование компьютерных игр, викторин и тестов стимулирует интерес к предмету и способствует закреплению знаний. Такие игры можно адаптировать под учебную программу и уровень подготовленности учеников.

3. Групповые игры и соревнования

Совместные игры и соревнования развивают командный дух, учат работать в группе и стимулируют желание достигать успеха. Например, командные квесты или интеллектуальные конкурсы.

4. Игры на развитие внимания и памяти

Задачи, связанные с запоминанием, сортировкой или поиском информации, делают обучение более динамичным и увлекательным.

Одним из наиболее действенных приёмов формирования мотивации к обучению является дидактическая игра. При включении детей в ситуацию дидактической игры интерес к учебной деятельности резко возрастает, работоспособность повышается. Так, при закреплении и проверке знаний на уроке русского языка можно использовать игру «Иду в гости». Её можно использовать как в индивидуальной, так и в групповой работе. Она занимает на уроке немного времени, но даёт представление о том, как материал усвоен учащимися, с кем необходимо провести индивидуальную работу. В игре участвует весь класс. У детей - фишки (они выбирают сами): красные — это «гости», жёлтые — это «хозяева». «Хозяева» приглашают в гости и предлагают «гостю» задание, написанное на карточке. «Хозяева» проверяют выполненное задание и ставят оценку. Затем приглашают нового «гостя».

Игра "Экологический детектив"

Цель: развить у детей интерес к окружающей среде и научить их распознавать экологические проблемы.

Дети делятся на команды и получают карточки с изображениями различных природных объектов и загрязнений (например, мусор, загрязнённая вода, вырубка леса). Задача команд — найти и правильно классифицировать эти объекты, обсуждая, как они влияют на экологию. В конце игры команды представляют свои выводы и предлагают способы решения проблем.

Игра "Словесный мост"

Цель: развивать словарный запас и навыки коммуникации.

Дети делятся на команды. Первый участник называет слово, связанное с определенной темой (например, «животные»). Следующий участник должен назвать слово, начинающееся на последнюю букву предыдущего слова (например, «слон» — «носорог»). Игра продолжается по кругу. Побеждает команда, которая назовет больше слов за отведенное время или не допустит ошибок.

Игра «Пазл-слова»

Цель: развивать навыки чтения, расширять словарный запас и логическое мышление.

Дети собирают пазлы, на которых изображены предметы или слова. После сборки каждый ребенок или команда называет название предмета и произносит его. Можно усложнить игру, добавив задания — например, назвать синонимы или антонимы к изображенному слову. Эта игра помогает закрепить знания о словах и развивать внимательность.

Математический квест «Пиратский остров»

Цель: развивать навыки счета, логического мышления и работы в команде.

Дети — команда пиратов, ищущих сокровища. На пути их ждут задания:

1. Решить простое уравнение, чтобы открыть сундук с ключом.
2. Посчитать количество предметов на карте (например, 7 ракушек, 5 камней).
3. Решить задачу на сложение или вычитание, чтобы найти координаты следующего места.
4. Расположить фигуры по возрастанию или убыванию.

Каждое выполненное задание дает подсказку или часть карты, которая ведет к «сокровищу». В конце команда находит «сокровище» — коробку с игрушечными монетами или сертификатами.

Математический квест «Путешествие по числовому лесу»

Цель: развивать навыки сложения, вычитания и умение работать с числами.

Дети — путешественники, которые должны пройти через лес, выполняя задания:

1. На пути встретили деревья с цифрами. Нужно сложить числа на двух деревьях, чтобы узнать, сколько всего деревьев. (например, 8 и 5 — всего 13).
2. Далее — найти разницу между двумя числами (на-

пример, 15 и 9).

3. Следующее задание — посчитать, сколько ягод на кустах, изображенных на карточках (например, 6 + 4).

4. В конце — решить загадку: "Если у меня есть 10 яблок, и я отдам 3, сколько останется?"

Каждое правильное решение помогает пройти дальше и собрать "путеводные знаки" или "ключи" к финальному сундуку с наградой.

Если необходимо проделать большое количество однообразных упражнений, нужно включить их в игровую оболочку, в которой эти действия выполняются для достижения игровой цели. В таких случаях можно использовать приём «Привлекательная цель». На уроке математики во 2-м классе «Сложение и вычитание двузначных чисел в пределах 100» одна из задач, решаемых на уроке, — отработка навыков сложения и вычитания двузначных чисел без перехода через десяток в пределах 100. Детям же была поставлена цель: помочь Алёше Поповичу восстановить своё доброе имя, вернуть золото и прогнать племя басурманское с земли русской.

Практические рекомендации по внедрению игровых методов

1. Адаптация игр под возрастные особенности. Выбирайте игры, соответствующие уровню развития и интересам детей.
2. Интеграция игр в учебный план. Используйте игровые элементы в рамках уроков по различным предметам.
3. Создание позитивной игровой атмосферы. Обеспечьте поддержку и поощрение, избегайте конкуренции, вызывающей стресс.
4. Использование современных технологий. Внедряйте интерактивные платформы и обучающие приложения.
5. Обратная связь и анализ эффективности. Регулярно оценивайте влияние игровых методов на мотивацию и усвоение материала.

Использование игровых методов в начальной школе является эффективным инструментом повышения мотивации учащихся. Они делают обучение более увлекательным, способствуют развитию ключевых навыков и формируют положительное отношение к учебе. Внедрение игровых технологий требует системного подхода и учета индивидуальных особенностей детей, что позволит максимально раскрыть потенциал каждого ученика и обеспечить успешное обучение.

Список литературы:

1. Казанцева, Е. А. Игровые технологии в образовании : учебное пособие / Е. А. Казанцева. – Курган : Изд-во Курганского гос. ун-та, 2021. – 112 с..
2. Степанова О.А., Рыдзе О.А. «Дидактические игры на уроках в начальной школе» / О.А. Степанова, О.А. Рыдзе // М.: Сфера – 2003 – 93 с.
3. Дидактические и развивающие игры в начальной школе . Методическое пособие с электронным приложением / Сост. Е.С. Галажина. – М.: Планета, 2011. – 272 с. – (Современная школа).
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. — Москва: Владос, 1999.

Игровые методы обучения в работе с младшими школьниками

Веселова Светлана Ивановна, учитель начальных классов,
«МБОУ СОШ» №151, г.Новосибирск

Библиографическое описание:

Веселова С.И. Игровые методы обучения в работе с младшими школьниками//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Игровые методы обучения занимают особое место в педагогической практике начальной школы. В этом возрасте дети отличаются естественным детским любопытством, стремлением к исследованию окружающего мира и проявлению активности в игре. Использование игровых технологий в обучении способствует не только повышению интереса учеников к учебному процессу, но и их глубокому пониманию учебного материала.

Игровая деятельность помогает педагогу создать атмосферу сотрудничества и взаимопонимания, что является основой успешного обучения. Исследования показывают, что игры могут значительно повысить уровень познавательной активности, способствуют развитию творческого мышления и навыков коммуникации. В данном контексте целью статьи является исследование подходов и методов использования игрового обучения в начальной школе.

Игровые методы обучения — это система педагогических приемов и технологий, основанных на использовании игр в образовательном процессе. Они позволяют учителю организовать взаимодействие учащихся с учебным материалом через игру, что активизирует их познавательную деятельность. Игры могут быть различных форматов: дидактические, ролевые, настольные, имитационные, виртуальные и т.д.

Мотивация к обучению: Игры активизируют интерес детей, делают процесс обучения динамичным и увлекательным.

Развитие самостоятельности: В играх ученики часто принимают решения самостоятельно, что способствует развитию их критического мышления и ответственности.

Социальная активность: Игровая деятельность предполагает общение, сотрудничество, что помогает создать сплоченный коллектив.

Эмоциональная вовлеченность: Игры способствуют созданию положительной эмоциональной атмосферы на уроках, повышая уровень удовольствия от обучения.

В процессе обучения должны оптимально сочетаться различные типы и виды игр, так как разнообразие игровой деятельности обеспечивает его максимальную эффективность. Они имеют большую значимость при включении их в определенный отрезок учебного процесса (часть урока, темы, домашнее задание и т.д.), с определенной дидактической целью (изучение нового материала, систематизация, повторение и закрепление материала, контроль знаний и умений), исходя из заложенных в игре дидактических возможностей.

Каждый тип и вид игры имеет свои игровые особенности (степень подвижности и характер взаимодействия участников игры, использование аксессуаров, продолжительность игры по времени, форма ее проведения и т.д.), что позволяет включать их в учебный процесс в соответствии с возрастными и индивидуальными возможностями обучаемых.

Применение игровых методов в обучении

Дидактические игры — это игры, цель которых заключается в обучении через игру. Они могут быть использованы для закрепления знаний, развития умений и навыков. Например, игра "Вредные и полезные привычки", где учащиеся в игровой форме определяют, какие привычки являются полезными, а какие вредными, позволяет закрепить материал по теме здоровья.

Ролевые игры дают возможность детям перевоплотиться в различных персонажей, что способствует улучшению их коммуникативных навыков и развитию творческого мышления. Например, игра «Магазин» помогает детям освоить навык счёта, а также учит взаимодействовать друг с другом в рамках ролевых межличностных отношений.

Настольные игры, такие как «Монополия» или «Бэнг!», не только развлекают, но и учат детей принимать решения, стратегически думать и сотрудничать. Эти игры могут быть адаптированы под учебные цели и включать в себя элементы изучаемого материала.

С развитием технологий виртуальные и компьютерные игры также становятся популярными в образовательном процессе. Например, игры, посвященные математике или языкам, могут значительно повысить мотивацию учащихся к учебе за счет интерактивного и визуального обучения.

Преимущества игровых методов в образовании

1. **Повышение интереса к обучению.** Игровые методы значительно увеличивают уровень вовлеченности учащихся. Когда процесс обучения превращается в игру, дети учатся не только воспринимать информацию, но и осмысленно ее осваивать.

2. **Углубление знаний.** Процесс обучения через игру способствует более глубокому усвоению материала. Игры требуют от детей не просто запоминания, но и практического применения знаний, что способствует их более прочному запоминанию.

3. **Развитие социальных навыков.** Игровая деятельность способствует формированию коммуникативных навыков у детей. Они учатся работать в команде, обсуждать задачи, выражать свое мнение и понимать

точку зрения других.

4. Эмоциональная разрядка. Игры создают положительные эмоции, что позволяет снизить уровень стресса и тревожности, которые могут возникнуть у детей в процессе учебы.

Примеры практического применения игровых методов

Использование дидактических игр на уроках математики. На уроках математики можно использовать игры типа «Сложи-ка», где ученики в команде решают примеры на сложение и вычитание, зарабатывая баллы за правильные ответы. Это не только активизирует их умственную деятельность, но и формирует командный дух.

Рольевые игры на уроках окружающего мира. Темы, связанные с природой, можно изучать через рольевые игры. Например, игра «Экспедиция в лес» позволяет ученикам выступать в роли исследователей, что помогает закрепить знания о флоре и фауне.

Настольные и виртуальные игры на уроках русского языка. На уроках русского языка можно использовать настольные игры, такие как "Составь слово" или виртуальные образовательные приложения, что повысит

интерес и углубит знания детей о языке.

Обучающая роль игр заключается в том, что позволяет в игровой ситуации интенсифицировать процесс усвоения новых знаний, а положительные эмоции, возникающие в процессе игр, способствуют предупреждению перегрузки, обеспечивают коммуникативные и интеллектуальные умения. Школьник становится активным, заинтересованным, мотивы учебной деятельности делались значимыми для детей.

Таким образом, играм принадлежит большая роль в жизни и развитии детей. В процессе их формируются такие положительные качества, как интерес и готовность к учению, развиваются познавательные способности. Игра важна и для подготовки ребенка к будущему. В ней имеет значение не только конечный результат, но и сам процесс участия детей в познании.

Игровые методы обучения – это не только мощный инструмент в руках современного педагога, но и умение адаптировать игры к конкретным условиям обучения, создавать благоприятную атмосферу и вдохновлять учащихся на активное участие.

Инвестиции в игровую педагогику – это инвестиции в будущее образования!

Актуальность игровых методов в современной системе обучения

Зубкова Валентина Васильевна, учитель начальных классов,
ГБОУ СОШ им.В.С.Юдина, с.Новый Буян

Библиографическое описание:

Зубкова В.В. Актуальность игровых методов в современной системе обучения//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Постановка проблемы. В настоящий момент мы живем в эпоху преобразований в России, и центральное место в этих изменениях занимает модернизация образовательной сферы: устанавливаются новые, более высокие стандарты организации жизни людей, а также ведется работа по выявлению путей устойчивого развития общества.

Цель статьи. Раскрыть сущность игровых технологий, методов и актуальность применения педагогических игр в современной системе образования.

Потребность в игре – одна из базовых потребностей человека вообще и ребенка, в частности. А содержание игры варьируется в зависимости от культурной ситуации, в которую погружен ребенок.

Некоторые исследователи считают, что не только содержание, но и вообще склонность к игровой деятельности зависит от социальной ситуации. В педагогической психологии считается, что игра – деятельность именно дошкольного возраста. В. Москвичев в статье «Возможности развития ролевой игры» оспаривает этот тезис, предполагая, что исчезновение ролевой игры в школьном возрасте происходит не из-за «от-

каза ребенка от нее, а из-за отсутствия объективной возможности ее осуществления». Другими словами, потребность в игре сохраняется, нет только форм, в которых эта потребность может быть реализована.

Метод игры позволяет решить одну из самых острых проблем современного образования – проблему мотивации. С помощью традиционных методик детей учёбой не увлечь. Не только отстающие, но и одаренные ребята тоже, бывает, скучают на уроках. Поэтому необходимо выдвигать перед детьми такую проблему, которая интересна и значима для каждого. Для того чтобы игры способствовали творческой продуктивности, важно создавать задания, которые не имеют единственно правильных решений заранее. Открытые задачи могут возникать в ходе коллективного обсуждения проблематики. Высший уровень мастерства педагога заключается в ситуации, когда сами ученики формулируют гипотезы или проблемные вопросы. В такие моменты чувствуешь значимость и необходимость своей работы, когда вопросы, предложенные детьми, оказываются не только увлекательными, но и новыми даже для самого преподавателя.

Игровая активность способствует внедрению личностно-ориентированного подхода в обучении, позволяя учащимся выбирать занятия, которые соответствуют их интересам и способностям. В процессе игры школьники осваивают алгоритм проектно-преобразовательной деятельности, учатся исследовать и анализировать информацию, а также интегрировать и применять ранее усвоенные знания. Это создает условия для развития их творческих и интеллектуальных навыков, формируя самостоятельность, ответственность и способности к планированию и принятию решений. Игровые задания служат прообразом будущих проектов в жизни учащихся, позволяя им получить опыт решения реальных задач на пути к целям.

Роль учителя в процессе игры адаптируется в зависимости от этапов работы. В любом случае педагог выступает в качестве помощника, который:

1. Консультирует, подсказывая вопросы и создавая ситуации для размышления, избегая прямых подсказок.
2. Мотивирует, поддерживая высокий уровень вовлеченности в игровую деятельность.
3. Помогает, не передавая знания напрямую, а ожидая, что учащиеся должны их усвоить ранее.
4. Наблюдает, собирает информацию для эффективных консультаций и оценки компетенций.

В отличие от других видов игр, «педагогическая игра» обладает важным признаком — четко определенной целью и конкретными педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы и выделены как явно, так и косвенно, и имеют акцент на учебном процессе (Г.К. Селевко). Игровой формат занятий формируется во время уроков с использованием игровых техник и ситуаций, которые служат стимуляторами учебной активности.

Список литературы:

1. Викторова К.М., Ткачук М.А. Роль игровых технологий в формировании общих и профессиональных компетенций обучающихся // Образование. Карьера. Общество. - 2013. - №4-1. - С.79-83.
2. Запасникова Е.Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования. - 2017. - №2. - С.36
3. Запасникова Е.Н. Формирование и развитие личностных универсальных учебных действий на уроках истории // Наука, образование и культура. - 2018. - С. 25- 28.
4. Короткова М.В. Использование игровых технологий в педагогических практиках музея и школы // наука и школа. - 2020. - №2. - С.60-65.
5. Камардина Н.В., Колесникова В.В. Игровая деятельность на уроках истории: традиции и новации // Вестник КРАУНЦ. Гуманитарные науки. - 2017. - №1 (29). - С. 96-99.
6. Кузнецова Е.Н. Дидактическая игра как средство развития памяти младших подростков на уроках истории. - Международный журнал гуманитарных и естественных наук. - 2021. - С.45-48.
7. Кулакова Н.И. Игровые ситуации и опорные конспекты на уроках истории // Преподавание истории в школе. - 1999. - № 8. - С.25-30.
8. Кусайнова Ж.А. Использование интерактивных игровых технологий – как способ повышения мотивации обучающегося к занятиям // Архивариус. - 2022. - С.28-30.

Чтобы охарактеризовать игру как метод, способствующий развитию в образовательной деятельности, нужно выявить её специфические признаки как метода и приема. В современном образовании, ориентированном на активизацию учебного процесса, игровые технологии применяются в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных методов для изучения понятий и тем;
- как значимые элементы в рамках более широкой методологии;
- как часть урока или его отдельных элементов (введение, объяснение, закрепление, упражнения, контроль);
- как метод для внеурочной работы.

Использование игровых методов осуществляется в следующих направлениях:

- введение соревновательного элемента для трансформации педагогической задачи в игровую;
- постановка педагогической цели в форме игровой задачи;
- соблюдение правил игры в учебной деятельности учащихся;
- использование учебного материала в игровом контексте;
- связь успеха достижения педагогической цели с результатами игры.

Таким образом, изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органично сочетается любопытство, что делает процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится качественнее и прочнее.

Игровые методы в обучении русскому языку

Крутоусова Оксана Михайловна,
заместитель директора по УВР, учитель русского языка и литературы,
ГБОУ «СШ №27 г.о.Мариуполь» Донецкой Народной Республики

Библиографическое описание:

Крутоусова О.М. Игровые методы в обучении русскому языку//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Современная система образования переживает период трансформации: традиционные методы преподавания уступают место интерактивным технологиям, направленным на развитие критического мышления, креативности и коммуникативных навыков. Игровые методы помогают вовлечь учащихся в изучение русского языка, сделать процесс обучения не только эффективным, но и увлекательным. Особенно это важно в 5–6 классах, когда у школьников формируется устойчивый интерес к предмету.

Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС) делают акцент на деятельностном подходе в обучении, который предполагает активное участие школьников в образовательном процессе. Игры как раз отвечают этому требованию:

- развивают универсальные учебные действия (УУД)
- регулятивные, познавательные, коммуникативные;
- способствуют формированию метапредметных компетенций (умение анализировать, сравнивать, делать выводы);
- помогают реализовать личностно-ориентированный подход, учитывая индивидуальные особенности учеников.

Игровые методы обучения становятся ключевым инструментом в руках педагога, позволяют повысить мотивацию учащихся, формируют у обучающихся отношение к предмету. Игровая форма подачи материала помогает преодолеть страх перед грамматикой, орфографией и синтаксисом, превращая изучение русского языка в живой и творческий процесс.

Одним из простых и эффективных методов является использование ролевых игр. Ученики становятся «журналистами», «сыщиками», «судьями», выполняя задания в рамках роли. Например:

- «Редакция газеты» – написать заметку, исправить ошибки в тексте.
- «Лингвистический детектив» – найти «преступника» (ошибку) в тексте.
- «Суд над ошибкой» – разыгрывается судебное заседание, где «обвиняемая» (например, запятая) доказывает свою необходимость в предложении. Такие виды работы улучшают речь учащихся, учат их аргументировать свою точку зрения, выражать мысли, развивают творческое мышление.

Увлекательным методом, который развивает логику, командную работу, позволяет повторить правила в нестандартной форме, является игра «Лингвистический квест». Ученики проходят цепочку заданий, чтобы разгадать «тайну», найти «сокровище» или «спасти героя».

Например:

Этап 1 – «Расшифруй послание» (анаграммы, ребусы).
Этап 2 – «Исправь ошибки в древнем свитке» (работа с орфографией).

Этап 3 – «Составь магическое заклинание» (использование определенных частей речи).

Финал – «Собери ключевую фразу» (например, цитату из классики).

Важно также включать в уроки игры на закрепление грамматических правил. Свою эффективность доказали настольные игры, адаптированные под правила русского языка. Например, «Морфологическое лото» (закрывать карточки с нужной частью речи), «Синтаксические крестики-нолики» – разбор предложения вместо хода.

Творческие задания на создание собственных текстов, проектов, игр развивают воображение, снижают страх перед письменной речью. Примерами таких заданий могут быть следующие:

- «Сочини сказку» – с использованием определенных грамматических конструкций.
- «Создай комикс» – с диалогами, где нужно правильно расставить знаки препинания.
- «Грамматический стендап» – юмористические мини-выступления о правилах.

Современные дети живут в мире гаджетов и интерактивных технологий, поэтому важным аспектом является использование цифровых технологий в игровых методах. С помощью компьютерных игр и образовательных платформ, таких как Wordwall или Quizizz, учитель может проводить викторины и тесты, где ученики смогут соревноваться друг с другом, отвечая на вопросы по русскому языку, выполняя задания. Это делает занятия более интерактивными и увлекательными, позволяя учащимся получать мгновенную обратную связь и оценивать свои знания.

Тем не менее, используя игровые методы, важно помнить о балансе между увлекательностью и учебной эффективностью. Учителю следует заранее продумать, как игра связана с темой урока и как она может способствовать усвоению материала. Ключевыми принципами такого баланса являются:

1. Целесообразность – каждая игра должна четко соответствовать конкретной учебной задаче и теме урока
2. Дозированность – игровые элементы должны занимать строго отведенное время, не подменяя собой весь урок
3. Постепенное усложнение – игры должны развиваться вместе с учениками, соответствуя их возрасту и уровню подготовки

4. Обязательная рефлексия – после игровой активности необходимо подводить итоги и связывать их с учебным материалом.

Таким образом, использование игровых методов в обучении русскому языку открывает широкий спектр возможностей для создания увлекательных и эффективных уроков. Игровые методы помогают сохранить интерес к изучению русского языка, преодолеть страх

перед сложными темами, развивать soft skills (коммуникацию, критическое мышление, креативность). Тем не менее, важно помнить, что игра на уроке – это не самоцель, а средство достижения образовательных результатов. Когда учитель умело сочетает игровые методы с традиционными формами работы, уроки русского языка становятся по-настоящему эффективными и запоминающимися для школьников.

Список литературы

1. Мирзоян К.Т. Игровые технологии при обучении русскому языку // Символ науки. 2016. №6-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-pri-obuchenii-russkomu-yazyku>
2. Мухиддинова, Гулирано Негматовна Эффективность использования ролевых игр на уроках русского языка // ORIENSS. 2021. №11. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/effektivnost-ispolzovaniya-rolevyh-igr-na-urokah-russkogo-yazyka>
3. Халимова А.Ф. Методы обучения русскому языку на основе игровых технологий // Вестник науки и образования. 2021. №6-1 (109). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-obucheniya-russkomu-yazyku-na-osnove-igrovyyh-tehnologiy>

Наставничество в современной системе обучения для молодых педагогов в актуализации игровых методов в школе

Кузнецова Ирина Юрьевна, учитель русского языка и литературы, старший наставник, МКОУ «Нарышкинская СОШ» Тульская область, Тёпло-Огарёвский район, п.Механизаторов

Библиографическое описание:

Кузнецова И.Ю. Наставничество в современной системе обучения для молодых педагогов в актуализации игровых методов в школе//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Современная школа стоит перед вызовом: как сделать обучение не просто эффективным, но и захватывающим, вовлекающим, отвечающим потребностям поколения, выросшего в эпоху цифровых технологий и интерактивного контента. Одним из ключевых решений является активное внедрение игровых методов в образовательный процесс. Однако, для молодых педагогов, только начинающих свой путь, этот процесс может оказаться непростым. Здесь на помощь приходит наставничество – мощный инструмент для передачи опыта, поддержки и вдохновения.

Актуальность игровых методов в современной школе сложно переоценить, ведь они представляют собой не просто элемент развлечения, а мощный инструмент для повышения эффективности образовательного процесса. В первую очередь, игры способны значительно повысить мотивацию учащихся. Создавая позитивные эмоции и снижая тревожность, они превращают учебный процесс из рутинной обязанности в увлекательное приключение, вызывая интерес и желание учиться.

Более того, игровые методы способствуют развитию критического мышления, что является одним из ключевых навыков для успешной адаптации в современном мире. Игры, особенно те, что требуют принятия решений, анализа информации и решения проблем, учат

учащихся мыслить логически, оценивать ситуацию с разных точек зрения и находить оптимальные решения.

Не стоит забывать и о развитии коммуникативных навыков, которые играют важную роль в социализации и успешном взаимодействии с окружающими. Командные игры, в частности, учат взаимодействовать в группе, договариваться, находить компромиссы и отстаивать свою точку зрения, что крайне важно для формирования навыков эффективного общения и сотрудничества.

Кроме того, игровые методы облегчают усвоение сложных концепций. Они позволяют визуализировать и «прочувствовать» абстрактные понятия, делая их более понятными и запоминающимися. Вместо сухого заучивания теории, ученики получают возможность применить знания на практике в игровой форме, что способствует более глубокому и осознанному пониманию материала.

Наконец, игры способствуют созданию атмосферы сотрудничества в классе. Они объединяют учеников, способствуют формированию чувства общности и взаимной поддержки. Вместо конкуренции, ученики учатся работать вместе, помогать друг другу и достигать общих целей, что создает благоприятную среду для обучения и развития. Таким образом, игровые методы в современной школе – это не просто дань моде, а необходимый

инструмент для создания эффективного, увлекательного и мотивирующего образовательного процесса.

Роль наставничества в освоении игровых методов для молодых педагогов неопределима, ведь зачастую, полные энтузиазма и новаторских идей, они сталкиваются с рядом сложностей при внедрении этого подхода в практику. Прежде всего, ощущается недостаток опыта. Выбор подходящей игры, адаптация её под конкретные учебные цели и особенности класса, управление динамикой игрового процесса – все это требует не только теоретических знаний, но и практического опыта, который приходит со временем. Молодой учитель может испытывать затруднения в определении оптимальной игры для конкретного урока, в модификации существующих сценариев или в создании собственных игровых механик, учитывающих возрастные особенности и уровень подготовки учеников.

Часто возникают сомнения в эффективности игровых методов. Страх потерять контроль над классом, снизить академическую успеваемость или столкнуться с непониманием со стороны администрации может сковывать инициативу молодого педагога. Он может задаваться вопросами: «Действительно ли игра поможет моим ученикам лучше усвоить материал?», «Не будет ли это пустой тратой времени?», «Как я буду оценивать результаты игры?». Сомнения, основанные на недостатке опыта и уверенности, могут препятствовать активному использованию игровых методов в обучении.

Наконец, нехватка ресурсов и поддержки также является существенной проблемой. Поиск подходящих игровых сценариев, их адаптация под конкретные учебные задачи, разработка собственных игр, получение одобрения со стороны администрации – все это может оказаться сложной задачей, требующей времени, усилий и, зачастую, дополнительных финансовых затрат. Молодой учитель может столкнуться с проблемой доступа к необходимым материалам, отсутствием методических рекомендаций или недостаточной поддержкой со стороны коллег и руководства, что значительно усложняет процесс внедрения игровых методов в учебный процесс.

Для того, чтобы наставничество в области игровых методов обучения было действительно эффективным, необходимо учитывать ряд ключевых аспектов. Прежде всего, наставничество должно быть ориентировано на четкие цели и задачи. Бесцельное общение не принесет ощутимой пользы. Важно определить конкретные цели, такие как освоение определенного игрового метода (например, геймификации), разработка полноценного игрового урока по конкретной теме, проведение анализа эффективности использования игр в обучении для определенной группы учеников. Четко сформулированные цели помогут наставнику и молодому учителю сфокусироваться на достижении конкретных результатов и

отслеживать прогресс.

Регулярные встречи и общение являются еще одним важным элементом эффективного наставничества. Наставник и молодой учитель должны регулярно встречаться, чтобы обсуждать возникающие вопросы, делиться опытом, планами и результатами. Формат встреч может быть различным: очные консультации, онлайн-сессии, совместное посещение уроков. Главное – обеспечить регулярное и открытое общение, которое позволит своевременно выявлять и решать возникающие проблемы.

Теоретические знания важны, но ключевым моментом является их применение в реальной работе с учениками. Наставник должен помогать молодому учителю внедрять игровые методы в практику, анализировать результаты и вносить необходимые корректировки. Акцент должен быть сделан на практической деятельности, на применении полученных знаний и навыков в реальных учебных ситуациях.

Индивидуальный подход является еще одним важным фактором успеха. Наставник должен учитывать индивидуальные потребности и особенности молодого учителя, его сильные и слабые стороны, его опыт и знания. Важно адаптировать программу наставничества под конкретного человека, учитывая его интересы, цели и уровень подготовки.

Наконец, необходимо создать позитивную атмосферу доверия, поддержки и взаимного уважения. Молодой учитель должен чувствовать себя комфортно, чтобы свободно задавать вопросы, высказывать свое мнение и не бояться совершать ошибки. Наставник должен быть терпеливым, понимающим и готовым поддержать молодого коллегу в его начинаниях. Позитивная атмосфера способствует более эффективному обучению и развитию, помогает раскрыть потенциал молодого учителя и вдохновляет его на дальнейшее совершенствование.

В заключение, наставничество, ориентированное на внедрение игровых методов, представляет собой стратегическую инвестицию в будущее образовательной системы. Поддержка молодых педагогов в освоении и применении этих инновационных подходов является ключевым фактором в создании более эффективной, увлекательной и, что немаловажно, современной образовательной среды, адекватной запросам и потребностям учеников XXI века.

В долгосрочной перспективе, грамотно организованная система наставничества, стимулирующая использование игровых методов, ведет к формированию всесторонне развитой, успешной и, что самое главное, счастливой личности. Личность обладает развитым критическим мышлением, умеет эффективно коммуницировать, проявляет креативность и способна работать в команде, уверенно принимая вызовы динамично меняющегося современного мира.

Список литературы:

1. Круглова И.В. Наставничество как условие профессионального становления молодого учителя: автореферат дисс. ... на соискание ученой степени канд. пед. наук / И.В. Круглова. - Москва, 2007. - 27 с.
- 2.. Фасхутдинова, Л. И. Наставничество как содействие в успешной адаптации молодых педагогов // Современное образование. - 2022. - № 4. - С. 79 -81.

Приемы эмпатического слушания в работе учителя

Масякин Дмитрий Сергеевич, учитель химии и биологии, МБОУ Лицей №8, город Воронеж

Библиографическое описание:

Масякин Д.С. Приемы эмпатического слушания в работе учителя//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Навыки коммуникации обеспечивают полноценное и разнообразное социальное взаимодействие. Они не только позволяют обмениваться информацией в форме фактов, но и помогают анализировать её на глубинном уровне, запоминать и оценивать личным образом.

Люди редко действительно слышат друг друга, что может вызывать проблемы в отношениях, такие как непонимание, частые конфликты, скрытые обиды и даже разрыв связей. Умение слушать и понимать собеседника играет ключевую роль, помогая находить гармонию в личной жизни и выстраивать приятные и выгодные социальные связи. Это важно в том числе и в работе учителя.

Эмпатическое слушание демонстрирует, что вы внимательны к собеседнику и понимаете его эмоции, что, в свою очередь, укрепляет доверие и побуждает делиться своими мыслями.

Активное (эмпатическое) слушание – это сложный навык, который способствует полному восприятию слов собеседника. Каждый может его освоить, если действительно этого захочет. Методики активного слушания описаны в психологической литературе и довольно просты.

Техника активного слушания показывает, что в разговоре заинтересованы все участники, а не только говорящий. Активное слушание помогает контролировать ход обсуждения, избегать конфликтов и оставлять приятное впечатление. В процессе общения формируется доверительная атмосфера, в которой люди начинают сопереживать друг другу, осознавая мысли и чувства собеседника в данный момент.

Такая методика активизирует механизмы сопереживания в подсознании, поэтому активное слушание нередко называют эмпатическим. Оно помогает наладить отношения между:

- начальником и подчиненным;
- родителями и детьми;
- учителем и учеником;
- сверстниками.

В отечественной и зарубежной психологии существует множество примеров, подтверждающих важность активного слушания. Овладев этой техникой, можно добиться высоких результатов в своей работе и стать внимательным и толерантным собеседником, к которому окружающие стремятся, желая выразить благодарность за понимание и поддержку.

Концепция «активного слушания» была впервые представлена семейным психологом Юлией Борисовной Гиппенрейтер. В ходе своей практики она заметила, что многие семейные конфликты можно избежать, если участники общения внимательно слушают друг друга и

стремятся понимать слова в их контексте. Если возникают непонятные моменты, всегда есть возможность задать уточняющие вопросы и разобраться в их значении.

Ю.Б. Гиппенрейтер разработала ключевые приемы активного слушания, которые продолжают быть актуальными в работе школьных учителей.

Техника активного слушания включает в себя множество приемов, направленных на достижение желаемого результата. Специалисты подчеркивают, что главной задачей является передача информации без искажений, связанных с личным восприятием. Слушатель внимательно наблюдает за собеседником, чтобы не только слышать слова, но и анализировать его жесты, позу и выражение лица. Эти «тонкости» могут оказать значительное влияние, помогая понять искренность собеседника. Заинтересованный в разговоре слушатель всегда находится «на одной волне» с собеседником и уделяет внимание каждому его слову:

- глаза устремлены на говорящего или сфокусированы на предмете, расположенном рядом с ним;
- корпус тела слегка подается вперед;
- лицо повернуто в сторону собеседника;
- во всем теле ощущается легкое напряжение, заметно, что слушатель не «витает в облаках», а внимательно слушает.

Все методы активного слушания опираются на невербальное восприятие мозгом и интерес к разговору. Проще говоря, определенные участки головного мозга получают сигналы о том, что мышцы в напряжении, тело ориентировано на собеседника, а мысли не отвлечены. Среди приемов и техник активного слушания в работе учителя выделяют три главных: эхо, интерпретация, перефразирование.

Эхо является популярным и предпочитаемым психологами приемом, который помогает раскрепостить ученика и позволяет лучше настроиться на его слова. На практике это заключается в том, что учитель периодически повторяет последние слова говорящего ученика, словно эхо, делая это мягко и с вопросительной интонацией. Соблюдение этих простых правил активного слушания помогает избежать многих конфликтов.

Интерпретация помогает сделать разговор более значимым для ученика и учителя, позволяя лучше понять друг друга и укреплять доверие. По завершении речи ученика учителю можно пересказать сказанное своими словами и выяснить, насколько точно он уловил смысл слов воспитанника.

Перефразирование подразумевает повторение сказанного другими словами, что служит уточнением для учителя, помогающим удостовериться в правильности восприятия информации от учеников. Для говорящего

такая техника активного слушания также полезна: она подчеркивает значимость его слов и создает атмосферу уважения, что способствует его искренности.

Активное слушание условно делится на два вида:

1) женское – это эмпатичное слушание, в котором женщины могут сопереживать и быть открытыми в общении, активно применяя перефразирование и акцентируя внимание на эмоциях;

2) мужское – более рациональное, используемое в деловых разговорах, где мужчины склонны задавать уточняющие вопросы и менее эмоциональны.

Эмпатическое слушание не является исключением и для некоторых мужчин с теплым характером и чувствительным восприятием мира. Его эффективность зависит от ситуации и личных особенностей педагога. Активное слушание – это верный путь к глубинному самопознанию и возможность выявить в себе лучшие черты, о которых некоторые даже не догадываются. Методы активного (эмпатического) слушания тесно связаны с нашими эмоциями. Чтобы лучше понять ученика и настроиться на его эмоциональный ритм, применяются различные методы. Важнейшим критерием здесь выступает эмпатия, которая проявляется в трех основных формах:

1) симпатия – изначально теплое отношение к детям, способность не видеть или не замечать намеренно их ярко выраженных недостатков;

2) сопереживание – способность переживать эмоции детей в режиме «здесь и сейчас»;

3) сочувствие – острое желание помочь ребенку решить его психологические проблемы.

Эмпатическое слушание включает в себя проявление различных форм одновременно. Способность учителя сопереживать своим ученикам во многом зависит от его нервной системы. Однако это качество не всегда является врожденным; регулярная работа над собой способствует развитию и укреплению эмпатических навыков. В процессе общения педагог не только слушает воспитанников, но и сам активно участвует в беседе. Он задает уточняющие вопросы и использует своё тело и жесты, чтобы показать полное внимание. Важно в этот момент отгородиться от внешнего мира, игнорировать отвлекающие мысли и стараться избежать предвзятости к собеседнику. В педагогике выделяют различные методы активного слушания:

1) перефразирование – все значимые моменты передаются детям в форме обратной связи;

2) резюмирование – в конце беседы нужно коротко подытожить сказанное, если информация понята неверно, говорящий обязательно об этом скажет;

3) уточнение – несколько раз во время беседы нужно мягко и негромко уточнить, правильно ли понят собеседник;

4) логическое следствие – попытка определить, насколько все высказывания связаны между собой звеньями логической цепи;

5) эмоциональный повтор – повторение высказанной мысли с той же интонацией и теми же словами, это сильный прием активного слушания, несущий в себе позитивный заряд;

6) вербальные знаки – слова, подталкивающие собеседника к продолжению рассказа, можно говорить «а что было дальше», «продолжайте», «я внимательно вас слушаю» и другие;

7) невербальные знаки – это жесты, позволяющие ученику понять, что озвученный им монолог имеет практическую ценность, это может быть открытая, искренняя улыбка, кивок головой, касание руками.

Вы можете использовать описанные методы как по отдельности, так и в комбинации, ориентируясь на ситуацию. Главное – не переусердствовать и не стать навязчивым педагогом, который мешает другим ученикам мыслить. Также важно следить за реакцией учеников, их жестами и словами.

Активное слушание, помимо педагогики, особенно актуально в профессиях, где требуется постоянное вербальное взаимодействие, таких как менеджеры, психологи, консультанты по продажам и работники социальной сферы.

Этот метод также является ключевым при работе с детьми, как младшего, так и старшего школьного возраста, так как они очень чувствуют фальшь. Искренность поможет вам наладить с ними сотрудничество. Эмоциональные повторы, подходящие невербальные сигналы и уточнения позволят ребенку расслабиться и осознать свою значимость.

Активное слушание находит применение и в бизнесе, где деловые партнеры могут общаться в различных стилях, однако каждый требует уважения и признания индивидуальности.

Эффективное решение любой проблемы зависит от двух участников диалога: один говорит, другой внимательно слушает.

Указанные выше методы и приемы активного слушания можно использовать в любой момент беседы, как по отдельности, так и все вместе. Главное, чтобы это выглядело естественно и спонтанно. Эмпатическое (активное) слушание является скрытым оружием для тех учителей, кто хочет быстро установить социальные связи и быть принятым детским коллективом. Следование простым правилам и стратегиям активного слушания помогает создавать комфортную атмосферу для всех участников разговора, строить доверительные отношения и выходить из самых напряженных конфликтов с минимальными потерями.

Список литературы:

1. Браим М.Н. Этика делового общения. – Минск, 2001.
2. Голуб И.Б., Розенталь Д.Е. Книга о хорошей речи. – М.: 1997.
3. Дебольский М. Психология делового общения. – М., 1999.
4. Немов Р.С. Основы психологического консультирования: Учеб. для студ. педвузов – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999.

Кино как средство патриотического воспитания

Мохна Елена Александровна, методист, ГБУ ДО БелОЦД(Ю) ТТ

Петрикова Елена Владимировна, методист, ГБУ ДО БелОЦД(Ю) ТТ

Мигунова Марина Васильевна, методист, ГБУ ДО БелОЦД(Ю) ТТ

Звездникова Наталья Сергеевна, педагог дополнительного образования, ГБУ ДО БелОЦД(Ю) ТТ

Библиографическое описание:

Мохна Е.А., Петрикова Е.В., Мигунова М.В., Звездникова Н.С. Кино как средство патриотического воспитания // URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В советское время все фильмы финансировались из бюджета, а сценарии утверждались специальным комитетом. Советская власть понимала, что кино можно сравнить со «средствами массового поражения», т. к. кино — это самое доступное широким слоям населения зрелище. Но в период перестройки, а также долгое время после него идея госзаказа считалась устаревшей, вплоть до недавнего времени. Сейчас государство пытается восстановить эту традицию, что можно считать абсолютно правильным, т. к. во все времена во всех странах кино имело не только развлекательный характер, но и воспитательный. Если проанализировать фильмы различных стран, то можно заметить тенденцию в схожести героев фильмов. Так в Советском Союзе государство делало упор на детских и молодежных фильмах, героями которых были честные трудолюбивые люди из обычных рабочих семей. Герои таких фильмов всегда были добрыми и принципиальными. Также выпускалось много кинокартин о спорте и о военных летчиках, чтобы привить молодёжи стремление достигать успехов в спорте и в освоении лётной профессии. Лучшие голливудские фильмы также пропагандируют сильного и нравственно стойкого человека, которого невозможно подкупить, нравственно сломать и превратить в послушного раба. Как правило, в таких фильмах герой-одиночка восстает против мира коррупции, лжи и предательства. И побеждает его любой ценой. Самоутверждение является главным воспитательным аспектом таких фильмов. Герои индийских фильмов — это хранители национальных традиций, а во Франции главным героем часто выступает человек из народа, который побеждает зло при помощи единения с обществом. Таким образом, можно сказать, что в разных культурах разные герои кинофильмов, но всех их объединяет доброта и стремление сделать что-то хорошее и светлое. В наши дни фильмы получили ещё большую популярность и более широкий охват зрителей. Это можно объяснить появлением огромного количества кинотеатров, а также доступностью фильмов в сети Интернет, именно поэтому кино можно считать одним из самых эффективных средств влияния на людей и одним из самых лучших способов формирования каких-либо идеалов и принципов. Темой данной статьи был выбран патриотизм вследствие ряда причин, таких как:

- высокая миграция;
- нарушение преемственности культурно-исторических ценностей;
- насаждение средствами массовой информации низ-

копробной продукции, деформирующей ценностные ориентации молодёжи;

– отсутствие целенаправленного формирования патриотических чувств;

– снижение социальной активности подростков;

– тенденция снижения популярности военных, а также государственных профессий в целом.

Именно эти проблемы объясняют актуальность выбранной темы. Обычно под патриотическим кино большинство людей понимают фильмы о войне и военные драмы, но можно смотреть на патриотические фильмы шире. Патриотические фильмы — это фильмы, освещающие граждан страны в хорошем свете, пропагандирующие любовь к родине.

Говоря о военных фильмах, большинству моих сверстников придут на ум такие фильмы, как «Кандагар», «9 рота», «Офицеры», «Обратный отсчет», отдельно можно выделить фильмы о Великой Отечественной Войне — «В августе 44», «Мы из будущего», «Диверсант», и, конечно же, нашумевший «Сталинград». Да, возможно, с исторической точки зрения в них много недочетов и «ляпов», за которые их так не любят критики, но ведь они и не претендуют на документалистику. Это художественные фильмы, посвященные войне и нацеленные на то, чтобы привлечь интерес массового зрителя к той эпохе, показать, как и чем жили обычные люди того времени, которые по воле судьбы оказались вовлечены в войну и просто следовали зову сердца. И они смогли достичь своей цели, несмотря на все недовольства историков.

Собирая материалы для написания данной статьи, я, в частности, искал отзывы на выше обозначенные фильмы. И среди множества рецензий, в большинстве своем положительных, я наткнулся на следующую, относящуюся к сериалу «Диверсант»: «Этот сериал, один из тех немногих, каждую серию которого я пересматривал не один раз. Когда он вышел на ТВ, я с недоверием отнесся к нему и даже не стал обращать внимание, потом мне как-то попался диск и по совету знакомых я решил посмотреть его. Я смотрел его «взахлеб» серию за серией, был так поражен тем, как красиво сняли, как воссоздали атмосферу Великой Отечественной войны, как лихо наши разведчики вербовали «языков», совершали рейды по вражеским тылам. В фильме очень много динамических сцен, а также напряженных моментов. Очень понравился персонаж майора Калтыгина, сыгранный Владиславом Галкиным. Советую всем! Особенно понравится парням моего возраста» [3]. Разумеется, сразу возник вопрос о возрасте автора рецензии. Оказалось,

что на момент написания ему было 18 лет, а в своей анкете он указал, что кумиры его детства — Терминатор и Джим Керри. И заметьте, в своей статье он говорит не об исторической достоверности, а о том, что зацепило его и о том, что может понравиться таким же, как он. И это, на мой взгляд, самое главное. Умение привлечь зрителя, заставить его сопереживать героям, проникнуться духом и идеей фильма — вот к чему должны стремиться производители фильмов.

Вообще, понятие «патриотизм» очень многогранно. Традиционно под ним подразумевается чувство гордости за свою страну, нацию, культуру, литературу, искусство, армию, спортсменов, врачей, талантливых ученых и педагогов, выдающихся соотечественников. Однако не стоит забывать, что это еще и уважение к российскому кино. Ведь ни для кого не секрет, что у современного зрителя существует стойкое убеждение, что настоящее кино можно снять только в Голливуде, а российский фильм не может быть сделан так же хорошо.

Впрочем, укоренению в сознании масс этого постулата предшествовал долгий путь. Послевоенные годы охарактеризованы фильмами, которые направляли людей в то или иное «нужное» русло. «В 6 часов вечера после войны» И. Пырьева (1944), «Весна» Г. Александрова (1947), «Иван Бровкин на целине» И. Лукинского (1958), «Коммунист» Ю. Райзмана (1958), «Неподдающиеся» (1959) и «Девчата» (1961) Ю. Чулюкина — нет особого смысла пересказывать сюжеты этих кинолент, составляющих Золотой фонд отечественного кинематографа. А чего только стоит «Летят журавли» Михаила Колотозова, ведь этот фильм стал достоянием не только советского кино, но и мирового, он удостоился важнейшей награды, о которой может мечтать любой режиссер, относящий себя к таковым по призванию, удостоился «Золотой пальмовой ветви» «Канского кинофестиваля» в 1958 году. Но все они были инструментом отображения тех идей, которые проводила в жизнь Партия.

Следующий этап развития отечественного кинематографа связан с эпохой перестройки, ознаменовавшейся кризисом индустрии и попытками найти выход из сложившейся ситуации в условиях нового государства. Художественное кино, в связи со сменой источников финансирования и упразднением системы госзаказов, пришло в упадок. Одновременно с этим документальное кино выходит на новый уровень: чего стоит один только снятый Юрисом Подниексом «Легко ли быть молодым». А опустевшую нишу художественных фильмов начинает интенсивно заполнять продукция американской киноиндустрии.

Результатом этой «интервенции» явилось яростное противопоставление фильмов американского и российского производства и постоянное сравнение их друг с

другом с явным перевесом в сторону первых. Причем подобные настроения нашли отклик не только на уровне массового зрителя, но и в профессиональных кругах.

Цитата автора статьи в газете «Амурская правда», имя которого мне, к сожалению, не удалось узнать: «Армию и милицию на российском телевидении высмеивают все, кому не лень. Американским военнослужащим и полицейским такое к себе отношение не приснится в самом кошмарном сне». Возникают два резонных вопроса: кто заказывает это всё и почему никто не может положить конец этому беспределу? Частично на них ответил Владимир Путин на встрече с участниками Великой Отечественной войны во время торжеств по случаю 60-летия прорыва блокады Ленинграда. В ответ на просьбу ветеранов покончить с насилием, пошлостью и развратом на российском телевидении наш президент ответил так: покончить можно, но тогда мы будем жить в другой стране, с другим строем. В общем, дал понять, что запретительные санкции — удел тоталитаризма, а Россия строит демократическое, цивилизованное общество.

К счастью, это было больше 10 лет назад, и сейчас меня посещают мысли, что, возможно, это цивилизованное общество строится полным ходом. Обратим внимание на последние отечественные кинокартины: «Чемпионы», вышедшие в прокат перед олимпиадой, «Гагарин: первый в космосе», и, конечно же, «Легенда № 17» о величайшем советском хоккеисте Валерии Харламове. И если обычно большинство российских фильмов получали крайне низкий рейтинг на сайте «Кинопоиск», то эти фильмы превосходили их многократно, а ведь все они рассказывают о заслугах нашего общества и нашей страны. Более того, был проведен анализ киноподборки Топ-250 на данном сайте. В результате выяснилось, что в 250 лучших фильмов входят 100 советских и российских картин, но только 2 из них были сняты в России. Это знаменитый фильм «Брат» и, по моему субъективному мнению, гордость современного отечественного кинематографа «Легенда № 17».

Подводя итог, можно сказать, что положительная тенденция в российском кино наблюдается, и наблюдается она в фильмах, направленных на патриотическое воспитание. Но, к сожалению, движемся мы в этом направлении очень медленно. Поэтому давайте будем воспитываться и воспитывать своих детей на лучших советских и российских фильмах, которых, я надеюсь, в скором будущем станет ещё больше (я имею в виду российские), и тогда, возможно, мы получим совсем другое кино, сценаристы и режиссеры, которого будут воспитаны именно на патриотических фильмах, а не на западных бэтменах и терминаторах.

Список литературы:

1. Валерий Кичин. Интервью с Сергеем Сельяновым: Кино государственного значения. // Российская газета — Федеральный выпуск № 3520. — 2004. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.rg.ru/2004/07/07/selyanov.html>
2. Борис Тараканов / Блог Бориса Тараканова «Нотный архив». — [Электронный ресурс]. URL: <http://notes.tarakanov.net/articles14.htm>
3. Рецензия к фильму «Диверсант». / Сайт <http://www.kinopoisk.ru>. — [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kinopoisk.ru/level/1/film/89607>

Игровые методы обучения на уроках английского языка

Недбайлова Юлия Валериевна, учитель английского языка, ГБОУ «Школа №78 г.о.Донецк»

Библиографическое описание:

Недбайлова Ю.В. Игровые методы обучения на уроках английского языка//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

*Игра практически с древних времён
выступает как форма обучения.
Ян Коменский*

Игровые методы обучения определяются как техники, в которых используются элементы игры для обучения. Основная идея заключается в том, что учащиеся, принимая участие в играх, получают возможность практиковать языковые навыки в непринужденной и интересной для них обстановке. Игры могут быть как структурированными, так и свободными, но все они направлены на активизацию мыслительных процессов и развитие коммуникативных навыков.

Говоря о преимуществах использования игровых методов на уроках английского языка, можно перечислить следующие:

1. Повышение мотивации: Игры привлекают внимание учащихся и делают процесс обучения менее рутинным. Быстрое получение результатов в форме игровых побед стимулирует интерес к изучаемому материалу.
2. Улучшение усвоения материала: Элементы игры помогают запомнить лексические и грамматические структуры, так как они используются в контексте, что способствует лучшему запоминанию.
3. Развитие коммуникативных навыков: Игры, направленные на общение, помогают учащимся развивать навыки разговорной речи и уверенности в использовании языка.
4. Создание позитивной атмосферы: Игровые методы способствуют формированию дружеских отношений в классе и созданию комфортной обстановки, что положительно сказывается на учебном процессе.

Существует множество игровых методов, которые можно использовать на уроках английского языка. Рассмотрим несколько из них:

1. Ролевые игры: Учащиеся берут на себя роли и разыгрывают ситуации, что помогает развивать навыки общения и использования языка в различных контекстах.
2. Соревнования и викторины: Учащиеся могут участвовать в конкурсах, которые проверяют их знания языка. Это может быть как индивидуальное, так и командное соревнование.
3. Игры на запоминание лексики: Например, «Слова с колесом» или «Бинго», где студенты учат новые слова и закрепляют уже изученные.
4. Драматизация: Создание сценок на основе изучаемого материала, что позволяет учащимся использовать язык, основываясь на реальных ситуациях.

На практике внедрение игровых методов на уроках английского языка может выглядеть следующим образом:

– Введение в новую тему через игру: Например, перед изучением темы «путешествия» можно провести игру, где студенты «путешествуют» по странам и обсуждают свои планы на отпуск.

– Использование технологий: Существует множество онлайн-игр и приложений, разработанных для обучения языкам. Это может быть как индустриальное приложение, так и простые уличные или мобильные игры.

– Создание игровых уголков в классе: Уголки для обсуждения, чтения или практики могут стать площадкой для игр и общения на английском языке.

– Интеграция игр в домашние задания: Студенты могут, например, записывать видео о своих «поездках» в разных странах, используя заранее подготовленные слова и фразы.

При наличии реального примера, использование игровых методов может быть сравнительно легче осмыслить. Рассмотрим, к примеру, простую игру «Who Am I?», где каждый ученик получает карточку с именем известного персонажа или объекта. Они должны задавать одноклассникам вопросы, чтобы угадать, кто они, применяя при этом лексику и грамматику соответствующей темы. Другой пример — игра «Pictionary», где ученики «рисуют» слова или фразы, а одноклассники должны угадать их. Это развивает не только словарный запас, но и креативное мышление.

Игровые методы обучения на уроках английского языка представляют собой мощный инструмент, который способствует развитию интереса к языку, улучшает навыки общения и создает позитивную атмосферу в классе. Вовлеченность студентов в игровой процесс делает обучение более эффективным, позволяет легче усваивать материал и улучшать навыки. Важно, чтобы учителя использовали различные игровые подходы, адаптируя их к потребностям своих учеников. Это поможет не только сделать уроки более увлекательными, но и сформировать у студентов глубокие и прочные навыки общения на английском языке.

Таким образом, игровые методы обучения представляют собой эффективный способ активизации познавательной деятельности учащихся, что делает изучение английского языка более увлекательным и эффективным.

Приложение 1

МИНИ-КАТАЛОГ ИГР

Игры по обучению лексики, которые можно использовать на уроках английского языка для учеников 2-4

классов:

1. Словарное бинго (Vocabulary Bingo)
 - Описание: Каждому ученику выдают карточку бинго с изображениями или словами, относящимися к определенной теме (например, животные, еда, предметы). Учитель называет слова, и ученики должны закрасить соответствующие клетки.
 - Цель: Закрепление лексики в игровой форме.
2. Потерянные картинки (Missing Pictures)
 - Описание: Учитель показывает карточки с картинками и называет их. Затем убирает одну картинку и предлагает классу угадать, какая картинка исчезла, описывая оставшиеся.
 - Цель: Развивать навыки описания и запоминания лексики.
3. Словесная цепочка (Word Chain)
 - Описание: Ученики по очереди называют слова на заданную тему, начиная с буквы, на которую закончилось предыдущее слово. Например, синонимы, животные и т. д.
 - Цель: Развивать ассоциации и быстроту реакции.
4. Секретное слово (Secret Word)
 - Описание: Один ученик загадывает слово, а остальные пытаются его угадать, задавая вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет».
 - Цель: Развивать навыки формулирования вопросов и расширять словарный запас.
5. Картинки и слова (Picture Matching)
 - Описание: Разделите класс на группы. Дайте каждой группе набор карточек с картинками и отдельные карточки со словами. Группы должны сопоставить картинку с правильным словом.
 - Цель: Совмещение визуального восприятия и различных лексических единиц.
6. Слова на время (Speedy Words)
 - Описание: Учащиеся делятся на группы и получают лист бумаги. Учитель называет тему, например, «фрукты», и они должны записать как можно больше слов за 1 минуту.
 - Цель: Упражнение на скорость и развитие памяти.
7. Командный кроссворд (Team Crossword)
 - Описание: Учитель заранее готовит кроссворд по лексике. Ученики работают в командах и решают его, отвечая на вопросы, связанные с лексикой.
 - Цель: Совместная работа и закрепление лексики.
8. Ролевые игры (Role Play)
 - Описание: Для закрепления лексики по темам (например, магазин) ученики разыгрывают короткие диалоги. Один ученик играет продавца, а другой — покупателя.
 - Цель: Практика в использовании лексики в контексте.
9. Словесные мозаики (Word Mosaics)
 - Описание: Учитель называет слова, и ученики должны разложить карточки с этими словами на столе в правильном порядке или составить предложения.
 - Цель: Стимулировать креативность и практиковать грамматику.
10. Ассоциации (Word Associations)
 - Описание: Ученики по очереди называют слово, ассоциируя его с предыдущим. Например, если предыдущим словом было «яблоко», следующий ученик может сказать «фрукт».

- Цель: Развивать креативное мышление и взаимосвязи между словами.
- Игры по обучению лексики, которые можно использовать на уроках английского языка для учеников 5-6 классов:
 1. Word Association Game (Игра ассоциаций)
 - Описание: Учащиеся по очереди называют слово, которое ассоциируется с предыдущим. Например, если один ученик говорит «dog» (собака), следующий может сказать «bark» (лай).
 - Цель: Развитие быстрого мышления и расширение словарного запаса.
 2. Pictionary (Пикшнари)
 - Описание: Ученики разбиваются на команды. Один участник «рисует» слово или фразу (например, «учитель» или «отпуск»), а остальная команда должна угадать.
 - Цель: Закрепление лексики в игровом формате и развитие креативности.
 3. Taboo (Табу)
 - Описание: Один ученик объясняет слово, не используя определенные запреты (например, для слова «еда» нельзя использовать «вкус», «кушать», «блюдо»). Остальные должны угадать.
 - Цель: Углублённое понимание значений слов и развитие навыков объяснения.
 4. Word Relay (Эстафета слов)
 - Описание: Ученики делятся на команды. Каждый участник по очереди называет слово на заданную тему (например, «фрукты») и передаёт эстафету следующему. Каждое слово должно начинаться с последней буквы предыдущего.
 - Цель: Стимулировать быструю реакцию и пополнение словарного запаса.
 5. Word Search (Поиск слов)
 - Описание: Учитель создает таблицу с буквами, в которой зашифрованы слова по заданной теме. Ученики должны найти и обвести все слова.
 - Цель: Закрепление написания и распознавания слов.
 6. Charades (Мимика)
 - Описание: Один ученик должен изобразить слово или фразу с помощью жестов, без использования слов и звуков. Остальные угадывают.
 - Цель: Развитие невербальных навыков общения и запоминание лексики.
 7. Kahoot!
 - Описание: Учитель создает опросы на платформе Kahoot и учащиеся отвечают на вопросы о лексике. Это можно делать на уроке с использованием технологий.
 - Цель: Интерактивное повторение лексического материала в игровой форме.
 8. Flashcard Race (Соревнование с карточками)
 - Описание: Каждой команде дают карточки со словами. Учитель называет определение или картинку, а ученики должны быстро поднять соответствующую карточку.
 - Цель: Поддерживать активное участие и развитие быстрого реагирования.
 9. Sentence Construction (Составление предложений)
 - Описание: Учитель дает набор слов, и ученики должны быстро составить правильные предложения. Можно делать это в командах, добавляя элементы соревнования.
 - Цель: Закрепление грамматики и лексики в контексте.
 10. Vocabulary Jeopardy (Викторина по лексике)

– Описание: Создайте доску с категориями и значениями слов. Ученики по очереди выбирают категорию и значение, и должны угадать слово. Можно добавлять баллы за правильные ответы.

– Цель: Мотивировать к изучению и повторению лексики, углублять понимание слов.

Игры по обучению лексики, которые можно использовать на уроках английского языка для учеников 7-8 классов:

1. Vocabulary Trivia (Викторина по лексике)

– Описание: Учитель готовит вопросы на знание лексики (например, определения или синонимы), и ученики в командах отвечают на них. Можно использовать системы голосования или просто поднимать руки для ответов.

– Цель: Повторение и закрепление знаний о лексике в формате игры.

2. Crossword Puzzle (Кроссворд)

– Описание: Учитель предоставляет учащимся кроссворд с заданиями на использование новой лексики. Учащиеся могут работать в парах, чтобы решить его.

– Цель: Работа с новыми словами в контексте, развитие мышления.

3. 20 Questions (20 вопросов)

– Описание: Один ученик загадывает слово, а остальные могут задавать до 20 вопросов с ответами «да» или «нет», чтобы угадать его. Это развивает умение формулировать вопросы и аналогии.

– Цель: Углубление понимания значений слов и развитие умений задавать вопросы.

4. Synonym Match (Сопоставление синонимов)

– Описание: Учитель раздает карточки со словами и синонимами. Учащимся нужно найти пару к своему слову как можно быстрее.

– Цель: Расширение лексического запаса и развитие навыков нахождения синонимов.

5. Word Association Story (История ассоциаций)

– Описание: Класс делится на группы. Один ученик

начинает произносить слово, и каждый следующий добавляет слово, создавая связный рассказ. Важно, чтобы каждое слово ассоциировалось с предыдущим.

– Цель: Стимулирование креативности и развитие навыков связного письма.

6. Scrabble или Words with Friends (Скраббл)

– Описание: Ученики играют в классическую игру, создавая слова из букв. Можно использовать и электронные версии с совместной игрой.

– Цель: Закрепление знаний о словах и работе с ними в развлекательной форме.

7. Role Play (Ролевые игры)

– Описание: Ученики разыгрывают сценки на заданные темы, используя новую лексику (например, разговор в кафе или на рынке).

– Цель: Практика языка в реальных ситуациях и использование новых слов в контексте.

8. Hot Seat (Горячий стул)

– Описание: Один ученик садится на «горячий стул» и за 1 минуту должен объяснить слово, не называя его напрямую. Остальные должны угадать это слово.

– Цель: Развитие навыков объяснения и изучения новых слов.

9. Vocabulary Charades (Мимика по лексике)

– Описание: Учащиеся в командах «изображают» слова или фразы, а остальные угадывают.

– Цель: Развитие ассоциативного мышления и понимания значений.

10. Grammar-Word Bingo (Грамматическое бинго)

– Описание: Создайте карточки бинго с разными словами или определениями. Учащиеся должны закрашивать слова, которые называет учитель, проверяя свои знания. Например, если учитель произносит определение, ученики должны закрасить соответствующее слово.

– Цель: Сочетание игры с изучением грамматики и лексики.

Список литературы

1. Harmer, J. (2015). *The Practice of English Language Teaching*. Pearson Education Limited.
2. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning*. Cambridge University Press.
3. Bocksnick, J. (2017). *Teaching English through Games*. New York: HarperCollins.
4. Gredler, M. E. (1992). *Designing and Evaluating Games and Simulations*. New York: Educational Technology Publications.
5. Smith, S. W. (2014). *The Role of Games in Language Learning*. *Journal of Education and Practice*, 5(8), 100-104.

Воспитание у детей интереса к школе, учёбе через игровые методы обучения

Никанорова Татьяна Валентиновна, учитель начальных классов, МОУ «Белозерская КШИ»

Библиографическое описание:

Никанорова Т.В. Воспитание у детей интереса к школе, учёбе через игровые методы обучения//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Современная школа заставляет думать о том, как сделать процесс обучения результативным. Как учить так,

чтобы ребёнок проявлял интерес к знаниям. Учительская задача заключается не в том, чтобы детей постоянно

заставлять учиться и пугать двойками, а в том, чтобы вести каждого, даже самого слабого и равнодушного к знаниям. Необходимо поддерживать интерес ребёнка к учёбе, к школе. Практика показывает, что нестандартные формы уроков, использование в учебном процессе новых технологий, созданная учителем атмосфера непринуждённости способна заинтересовать всех детей и позволить включить в работу даже самых робких детей. В педагогической практике учителей начальной школы большое внимание уделяется разнообразию методов, приемов, средств обучения, воспитания и развития обучающихся. Широкое распространение получают игровые технологии. Схемы – опоры, таблицы, сигнальные карточки, раздаточный материал, дидактические игры, занимательные упражнения – главные помощники в работе учителя. Правильно подобранная и организованная игра – прекрасное средство воспитания и обучения. Она ставит ученика в условия поиска, пробуждает интерес к победе.

Несмотря на то, что ведущим видом деятельности в начальной школе становится учебная деятельность, дети продолжают играть в игры. Игра для младших школьников – наиболее освоенный, уже знакомый вид деятельности, поэтому целесообразно ее использование в процессе обучения.

Разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей называется дидактическая игра.

Дидактическая игра содержит такие компоненты как дидактическая цель, то есть, то, что учитель хочет проверить, какие знания закрепить, дополнить, уточнить; игровое правило – условия игры, которые обычно формулируются словами «если, то...». Правило определяет, что в игре можно и нельзя, за что игрок получает штрафное очко; игровое действие – основа игры, её игровое содержание (поймать, передать, добежать, взять предмет и произвести с ним какие-то манипуляции), соревнование.

Стоит отметить, что дидактические игры и дидактические приемы – это разные вещи. Дидактические игры отличаются тем, что выполнение в них игровых правил контролируется игровыми действиями, возможны варианты усложнения. Дидактический прием входит в дидактическую игру и сопровождается игровыми действиями. Разрабатывая дидактические игры, мы учитываем основные элементы игры, а также тщательно продумываем игровую ситуацию – идею, легенду (спасение персонажа, «кто быстрее» и т.д.).

Единой классификации дидактических игр не существует, они могут выделяться по различным основаниям. Если соотнести дидактические игры с содержанием обучения и воспитания, то можно выделить игры по сенсорному воспитанию, словесные игры, игры по ознакомлению с природой, по формированию математических представлений и др. Дидактические игры соотносятся с материалом: игры с дидактическими игрушками, настольно-печатные, словесные и сюжетные игры. По виду деятельности можно выделить игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы и т.д. Типы игр могут встречаться как в чистом виде, так и в сочетании с другими.

Дидактические игры в начальной школе используются

педагогами на уроках, но не так часто как, возможно, хотелось бы. Это объясняется рядом причин: большие временные затраты на подготовку к проведению дидактической игры учителем, на объяснение правил игры и заданий. Стоит учитывать особенности младших школьников: не каждый ребенок захочет

играть, некоторые будут долго включаться в ход игры, иногда встречаются случаи нарушения правил учащимися, возникают различные проблемы, конфликты, на это тоже уйдет много времени. Не стоит забывать о том, что дидактическая игра все же является развлекательным моментом, из-за чего часто происходит нарушение дисциплины в классе, дети отвлекаются от учебного материала. Поэтому, мы считаем, что занятия внеурочной деятельности являются хорошей площадкой для применения дидактических игр. Положительным моментом является и возможность свободного общения учащихся как при взаимодействии со сверстниками, так и с учителем, включения активных видов деятельности в содержание некоторых дидактических игр, способность сделать дидактическую игру более содержательной, глубокой, интересной.

Дидактические игры должны соответствовать знаниям, информации, которыми владеют ученики. Кроме того, интерес к обучающим играм, требующим напряжения мысли, у детей приходит не всегда, поэтому стоит включать эти игры постепенно, помнить о том, что участие в играх – добровольно.

В настоящее время дидактические игры, применяемые учителями, часто не вызывают интереса у обучающихся. Многие учителя приписывают большому количеству дидактических приемов игровой характер, хотя они таковыми не являются. Педагоги часто используют однотипные дидактические игры, похожие друг на друга, изменяя лишь некоторые детали, из-за чего у школьников пропадает мотивация к этим играм, учащиеся предугадывают содержание предлагаемой им игры. Некоторые ученики реагируют на это спокойно, кто-то пытается доказать сверстникам, что он справляется лучше и быстрее всех, а кто-то просто не желает выполнять, отказывается. Помимо этого, учебная цель дидактической игры иногда бывает поставлена нелепо или поставлена учителем совершенно не в том месте, а иногда заменяет игровые правила. Подробное объяснение содержания игры, ее деталей, стремление избежать педагогом разного понимания правил игры не приносит положительных результатов. Это и приводит к тому, что тайна, загадочность, которая привлекает школьников в играх, исчезает из-за этого, а следом и пропадает интерес. Таким образом, в дидактических играх иногда важно дать возможность ученикам самостоятельно прийти к пониманию учебной задачи предложенной игры, понять, зачем они выполняли определенные действия [4].

Дидактическая игра на внеурочных занятиях помогает младшим школьникам адаптироваться к новым, еще незнакомым условиям, привыкнуть к режиму учебной деятельности, дает возможность преподнести новый материал или закрепить пройденный не привычными способами, от которых дети уже устали, а необычно, с использованием игровых действий, практически незаметно. Она позволяет детям почувствовать определенную

свободу интеллектуальной деятельности, ограниченную только установленными правилами, снижает уровень тревожности. В обучающих играх реальность совмещается с вымыслом, происходит сочетание учебного материала с эмоциональной окраской восприятия, что побуждает к творческому развитию личности.

Дидактическая игра чаще всего применяется во внеурочной деятельности по предметным областям, но может встречаться в программах внеурочной деятельности разных направлений. В процессе реализации могут использоваться те же дидактические материалы, что и на уроке – это всевозможные карточки, презентации, рисунки, схемы таблицы, все зависит от фантазии, воображения,

мастерства учителя. В зависимости от направления внеурочной деятельности они могут меняться. Дидактическая игра может быть применена на разных этапах занятия, это может быть этап актуализации знаний, открытия новых знаний, закрепления полученных знаний.

Подводя итог вышесказанному, можно сделать вывод, что дидактические игры в основном применяются учителями на уроках, но целесообразно их использование и во внеурочной деятельности. Закончить своё выступление мне хотелось бы словами В. Сухомлинского: «Надо беречь детский огонёк пылливости, любознательности, жажды знаний. Через игру, фантазию и неповторимое детское творчество – путь к сердцу ребёнка».

Актуальность игровых методов в современной системе обучения в рамках начального общего образования

Ожиганова Валентина Евгеньевна, учитель начальных классов, МАОУ Лицей №10

Библиографическое описание:

Ожиганова В.Е. Актуальность игровых методов в современной системе обучения в рамках начального общего образования//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В последние десятилетия образование претерпело значительные изменения. Традиционные методы преподавания, основанные на монологе и заучивании, все чаще уступают место более интерактивным и вовлекающим подходам. Одним из таких подходов являются игровые методы, которые набирают популярность в современной системе обучения. Эта статья рассмотрит актуальность игровых методов, их преимущества, а также вызовы, с которыми они сталкиваются.

Игровые методы в обучении: что это?

Игровые методы в обучении — это педагогические практики, основанные на использовании игрового подхода для достижения учебных целей. Эти методы могут включать ролевые игры, командные соревнования, симуляции и другие форматы, которые делают процесс обучения более интересным и вдохновляющим. Игра как метод обучения не только развлекает детей, но и способствует более глубокой интерактивности, активному вовлечению и креативности.

Преимущества игровых методов

1. Повышение мотивации. Использование игровых методов позволяет сделать процесс обучения более увлекательным. Обучающиеся становятся активными участниками, а не пассивными слушателями. Игровые подходы развивают интерес и вдохновляют на дальнейшее обучение.

2. Развитие критического мышления и креативности. Игровые методы способствуют активному осмыслению информации. Задачи, ставящие учеников в ситуацию выбора, развивают их умение анализировать, принимать решения и находить креативные решения.

3. Улучшение взаимоотношений в группе. Игровые форматы способствуют сплочению группы. Командные

игры развивают навыки работы в команде, коммуникации и уверенности в себе. Школьники учатся взаимодействовать друг с другом, уважают мнения других и лучше чувствуют себя в коллективе.

4. Формирование практических навыков. Многие игровые методы позволяют моделировать реальные ситуации, что делает обучение более практичным. Ученики могут применять полученные знания и навыки в безопасной среде, что повышает их готовность к реальным вызовам.

5. Индивидуализация обучения. Игровые методы могут быть адаптированы под индивидуальные потребности школьников. Каждому ученику предоставляется возможность учиться в собственном темпе, что способствует более глубокому усвоению материала.

Типы игровых методов

1. Ролевые игры: ученики принимают на себя роли различных персонажей и взаимодействуют в рамках заданной сценарной ситуации. Это помогает развить навыки коммуникации, эмпатию и способность принимать решения в условиях неопределенности.

2. Симуляции: создаются модели реальных процессов или систем, в которых обучающиеся принимают участие в принятии решений. Например, создание проектов, шефство или экологические симуляции. Симуляции позволяют школьникам получить практический опыт без риска.

3. Деловые игры: участники работают в командах для решения конкретных задач, связанных с бизнесом или проектной деятельностью. Такие игры помогают развить навыки командной работы, критического мышления и стратегического планирования.

4. Настольные игры: используются для обучения

и проверки знаний в различных предметах. Например, настольные игры могут быть адаптированы к учебным темам и использоваться для закрепления материала.

5. Конкурсные игры: ученики соревнуются друг с другом в формате викторин, турниров и других видов соревнований. Это может стимулировать мотивацию и помочь закрепить знания в игровой форме.

6. Образовательные компьютерные игры: игры, разработанные специально для обучения, могут охватывать широкий спектр тем — от математики до истории. Они позволяют учиться интерактивно и весело.

7. Проектные игры: дети работают над реальными проектами или задачами, что помогает развивать навыки проектного управления, коммуникации и креативности.

8. Игровые тренинги: применяются для обучения определённым навыкам (например, лидерству или межличностной коммуникации) через игровые упражнения и активности.

Каждый из этих типов игровых методов может быть адаптирован под конкретные цели обучения и потребности школьников, что делает игровой подход гибким и разнообразным инструментом в образовательном процессе.

Вызовы и ограничения

Несмотря на очевидные преимущества, игровые методы имеют и свои недостатки. Во-первых, не все преподаватели обладают необходимыми знаниями и навыками для эффективного использования игровых техник.

Это требует дополнительного обучения и подготовки педагогов.

Во-вторых, не всегда игровая форма может быть применима ко всем предметам или возрастным группам. Некоторые темы могут требовать более традиционного подхода для должного усвоения. Например, в области точных наук или философии жесткие структуры могут быть более эффективными.

Также необходимо учитывать, что использование игровых методов может занять значительное время. В условиях плотного учебного графика это может стать вызовом для педагогов, стремящихся охватить весь запланированный объем материала.

Игровые методы в обучении представляют собой мощный инструмент, который может существенно улучшить качество образования. Они способствуют повышению мотивации, развивают ключевые навыки и помогают создать более гармоничную учебную среду. Тем не менее, их успешное внедрение требует подготовки и адаптации, а также осознанного подхода к выбору методов, соответствующих конкретным целям учебного процесса. В мире, где информация становится всё более доступной, а требования к возрасту, использование игровых методов обучения становится не просто актуальным, а необходимым для формирования компетентных и успешных специалистов будущего.

Роль применения игровых методов в изучении иностранного языка на уроках в школе

Рассказов Андрей Александрович, учитель английского языка,
МБОУ г.Мурманска СОШ №18, Мурманская область

Библиографическое описание:

Рассказов А.А. Роль применения игровых методов в изучении иностранного языка на уроках в школе//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В современном мире, где глобализация стирает границы, владение иностранными языками становится не просто желательным, а необходимым навыком. Изучение иностранного языка в школе играет ключевую роль в формировании будущих граждан мира. Однако, традиционные методы обучения, зачастую основанные на зубрежке и грамматических упражнениях, могут показаться детям скучными и неэффективными. В этой ситуации на помощь приходят игровые методы, которые способны превратить процесс обучения в увлекательное приключение.

Игровые методы представляют собой использование игр и игровых элементов в образовательном процессе с целью повышения мотивации, вовлеченности и эффективности обучения, то есть не просто развлечение на уроке, а целенаправленная педагогическая стратегия, направленная на достижение конкретных образовательных целей.

Использование игровых методов в обучении иностран-

ным языкам обладает целым рядом неоспоримых преимуществ. Прежде всего, игра значительно повышает мотивацию и интерес к предмету. Будучи естественной формой деятельности для детей, игра вызывает положительные эмоции и создает атмосферу непринужденности, что, в свою очередь, стимулирует желание активно участвовать в учебном процессе. Превращая рутинные упражнения в увлекательные занятия, игровые методы пробуждают у учеников искренний интерес к изучению языка.

Еще одним важным преимуществом является активное вовлечение всех учеников в процесс обучения. В отличие от традиционных уроков, где некоторые ученики могут оставаться в тени, игры, как правило, требуют участия каждого. Даже самые стеснительные и нерешительные ученики, чувствуя себя в безопасной и комфортной обстановке, охотнее включаются в игру и проявляют активность, преодолевая свою застенчивость.

Не стоит забывать и о развитии коммуникативных

навыков. Поскольку большинство игр предполагают общение на иностранном языке, ученики учатся выражать свои мысли, понимать собеседника, аргументировать свою точку зрения и эффективно сотрудничать в команде. Игровые ситуации создают потребность в общении, способствуя развитию беглости речи и умению использовать язык в реальных контекстах.

Игры также способствуют улучшению запоминания и усвоения материала. Основанные на повторении и применении изученного, они помогают закрепить знания в памяти. Эмоциональная окраска и активное участие в игре делают процесс обучения более эффективным, позволяя информации усваиваться легче и быстрее. Дети не просто запоминают правила и слова, они проживают их, что значительно повышает долговечность знаний.

Развитие креативности и критического мышления – еще одна важная заслуга игровых методов. Многие игры требуют от учеников нестандартных решений, импровизации и творческого подхода, развивая способности мыслить критически, находить нестандартные решения и применять знания в новых ситуациях.

Игра играет важную роль в снятии языкового барьера. Создавая безопасную и непринужденную обстановку, она помогает снять страх перед совершением ошибок и побуждает учеников говорить на иностранном языке без стеснения. Атмосфера игры способствует преодолению языкового барьера и повышению уверенности в своих силах, что является ключевым фактором успеха в изучении иностранного языка.

Наконец, игры часто моделируют реальные жизненные ситуации, что позволяет ученикам учиться в контексте и применять полученные знания на практике. Видя практическую ценность языка, ученики понимают, зачем они его изучают, что еще больше мотивирует их к обучению. Игры, таким образом, помогают учащимся осознать применимость своих знаний в реальном мире.

В арсенале преподавателя иностранного языка существует множество игровых методов, каждый из которых направлен на развитие определенных языковых навыков. Лексические игры, такие как «Alias», «Taboo», «Scrabble» и «Bingo», служат эффективным инструментом для расширения активного словарного запаса и консолидации знаний о семантике лексических единиц.

Для отработки грамматических структур активно применяются грамматические игры, такие как «Who is faster?», «Sentence Building» и «Grammar Auction». Игры, вовлекая учащихся в интерактивную деятельность, позволяют в увлекательной форме усваивать и закреплять грамматические правила. Игровой контекст снижает когнитивную нагрузку и способствует более эффективному запоминанию грамматических конструкций и их правильного использования в речи.

Развитие коммуникативной компетенции, одного из ключевых аспектов владения иностранным языком, достигается посредством коммуникативных игр, включающих ролевые игры («Role-playing»), дебаты («Debate»), интервью («Interview») и создание историй («Storytelling»). Данные методы моделируют аутентичные коммуникатив-

ные ситуации, стимулируя спонтанную речь, развитие навыков аудирования и говорения, а также совершенствование умения взаимодействовать с собеседником в рамках заданных коммуникативных задач.

В эпоху цифровизации образовательного процесса все более широкое распространение получают онлайн-игры и специализированные образовательные приложения. Интерактивность, мультимедийность и адаптивность этих ресурсов позволяют персонализировать обучение, повышая вовлеченность учащихся и делая процесс изучения иностранного языка более увлекательным и современным. Использование цифровых игровых методов способствует развитию навыков самостоятельной работы, критического мышления и цифровой грамотности, что является важным аспектом подготовки конкурентоспособного выпускника.

При внедрении игровых методов в образовательный процесс необходимо учитывать ряд важных аспектов, обеспечивающих их максимальную эффективность. Во-первых, целеполагание должно быть четким и осознанным. Игра не должна выступать в качестве самоцели или простого развлечения, а служить инструментом для достижения конкретных, предварительно определенных образовательных целей. Каждая игра должна быть тщательно спланирована и направлена на развитие конкретных языковых навыков или усвоение определенных лексических и грамматических единиц.

Во-вторых, необходима адаптация игровых методов к уровню языковой компетенции и возрастным особенностям обучающихся. Выбор игры должен основываться на результатах предварительной оценки знаний и умений учащихся, а также учитывать их психологические характеристики и интересы. Использование слишком сложных или, напротив, слишком простых игр может привести к снижению мотивации и неэффективному использованию времени.

В-третьих, важно поддерживать разнообразие используемых игровых методов. Монотонное использование одних и тех же игр может привести к потере интереса со стороны учащихся и снижению эффективности обучения. Разнообразие игровых форм и приемов позволяет задействовать различные аспекты языка, поддерживать высокую мотивацию и стимулировать когнитивную активность обучающихся.

И, наконец, необходимо соблюдать баланс между игровыми и традиционными методами обучения. Игровые методы не должны заменять традиционные формы обучения, такие как объяснение грамматических правил, выполнение письменных упражнений и чтение аутентичных текстов. Оптимальное сочетание игровых и традиционных методов позволяет обеспечить комплексное развитие языковых навыков и сформировать у учащихся прочную базу знаний, необходимую для дальнейшего изучения иностранного языка.

Внедрение игровых методов в образовательный процесс – это инвестиция в будущее поколения, которое будет свободно владеть иностранными языками и сможет общаться и сотрудничать с людьми из разных стран и культур.

Список литературы:

1. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. –

Использование математических игр в старших классах для формирования интереса к уроку

Русс Елена Николаевна, учитель математики,
МКОУ «Гимназия №1 г.Майского» Кабардино-Балкарская Республика

Библиографическое описание:

Русс Е.Н. Использование математических игр в старших классах для формирования интереса к уроку//URL: https://files.5-s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Математика, зачастую воспринимаемая как сухая и сложная дисциплина, на самом деле полна увлекательных головоломок, логических цепочек и неожиданных открытий. К сожалению, в старших классах фокус смещается на подготовку к экзаменам, и возможность исследовать красоту математики теряется за горой формул и уравнений. Но существует способ вернуть интерес к предмету, превратив процесс обучения в увлекательную игру.

В старших классах, когда учебная нагрузка возрастает, а мотивация к обучению порой снижается, особенно нужно искать эффективные способы поддержания интереса к предмету. Математические игры становятся ценным инструментом, поскольку подростки в этом возрасте особенно восприимчивы к новым и интерактивным методам обучения. Использование игр в математике для старшеклассников не просто развлекательный элемент, а многогранный подход, предлагающий целый ряд преимуществ, способствующих более глубокому и осознанному усвоению материала.

Одним из ключевых преимуществ использования математических игр является значительное повышение мотивации. Игры создают позитивную и динамичную атмосферу в классе, где ученики чувствуют себя более раскрепощенно и комфортно. Соревновательный элемент, присущий многим играм, а также возможность выиграть и получить признание, стимулируют активное участие и пробуждают желание учиться, даже у тех, кто ранее испытывал трудности или не проявлял интереса к математике.

Более того, математические игры способствуют углублению понимания концепций. В отличие от традиционного метода, основанного на пассивном заучивании формул и правил, игры позволяют применить знания на практике, увидеть взаимосвязь между различными математическими областями и по-настоящему понять суть изучаемых концепций. Интерактивное применение знаний в игровом контексте укрепляет понимание и способствует более прочному запоминанию.

Развитие критического мышления и логики – еще один важный аспект, в котором математические игры играют ключевую роль. Многие игры требуют от учеников не просто применения известных формул, а активного решения проблем, разработки стратегий, анализа ситу-

аций и принятия обоснованных решений. Такой подход стимулирует развитие критического мышления, умения находить нестандартные решения и применять логические рассуждения для достижения поставленных целей.

Игры также создают безопасную и поддерживающую среду для экспериментов и ошибок, что особенно важно для старшеклассников, испытывающих страх перед провалом. В игровой обстановке ученики не боятся ошибаться, так как неудача в игре воспринимается не как личный провал, а как возможность получить ценный опыт, проанализировать свои ошибки и улучшить свою стратегию в будущем, что помогает снизить тревожность, связанную с математикой, и создать более позитивное отношение к предмету.

Наконец, многие математические игры разработаны для командной работы, что способствует развитию важных социальных навыков. Ученики учатся общаться, сотрудничать, делиться знаниями и находить общие решения, работая вместе для достижения общей цели, то есть не только улучшает их коммуникативные навыки, но и способствует формированию чувства ответственности и умения эффективно работать в коллективе, что является важным качеством для будущей жизни и карьеры.

Разнообразие математических игр, пригодных для использования в старших классах, представляет собой обширный и гетерогенный набор инструментов, каждый из которых обладает уникальным потенциалом для повышения вовлеченности учащихся и оптимизации учебного процесса. В основе эффективности этих игр лежат принципы когнитивной психологии и теории обучения, а их применение может быть адаптировано для достижения специфических педагогических целей и учета индивидуальных различий в стилях обучения.

Онлайн-игры и симуляторы, представленные на веб-сайтах и в приложениях, предлагают интерактивные среды для изучения различных математических областей, включая алгебру, геометрию, тригонометрию и статистику. С точки зрения когнитивной науки, их интерактивность способствует активному обучению, поскольку учащиеся активно конструируют знания, взаимодействуя с представленной информацией. Визуализация сложных концепций, обеспечиваемая такими платформами, как GeoGebra и Desmos, может снизить когнитивную нагрузку

и улучшить понимание абстрактных математических принципов, особенно для учащихся, предпочитающих визуальный стиль обучения. Khan Academy, с ее персонализированным подходом к обучению, предоставляет адаптивные задачи, которые соответствуют индивидуальному уровню подготовки учащихся, тем самым максимизируя их прогресс и поддерживая мотивацию.

Несмотря на свой аналоговый формат, настольные игры представляют собой мощный инструмент для развития когнитивных навыков высокого порядка. «Монополия» и «Риск» являются примерами игр, которые, помимо развлекательной ценности, способствуют развитию финансового планирования, стратегического мышления и вероятностного мышления. Специализированные математические настольные игры, разработанные для углубления конкретных концепций, часто требуют применения математических знаний для принятия решений, что способствует контекстуализации и закреплению изученного материала. Социальное взаимодействие, характерное для настольных игр, также может стимулировать когнитивное развитие посредством совместного решения проблем и обмена стратегиями.

Инструменты, включая Судоку, Кубик Рубика и математические кроссворды, способствуют развитию дивергентного мышления и логической дедукции. Решение этих задач требует от учащихся применения математических знаний в нестандартных ситуациях, что стимулирует когнитивную гибкость и умение находить творческие решения. С точки зрения нейронауки, решение головоломок активизирует префронтальную кору, область мозга, отвечающую за исполнительные функции, такие как планирование, принятие решений и рабочая память.

Математические викторины и конкурсы для оценки знаний могут эффективно мотивировать учащихся и обе-

спечивать обратную связь об их понимании материала. Викторины и конкурсы, проводимые в индивидуальном или командном формате, могут стимулировать конкуренцию и сотрудничество, способствуя активному участию и закреплению знаний. С точки зрения образовательной психологии, эти мероприятия предоставляют возможности для формирования положительной самооценки и повышения уверенности учащихся в своих математических способностях.

Программирование и создание собственных игр предполагает использование вычислительного мышления для решения математических задач. Изучение основ программирования и создание собственных математических игр требует от учащихся применения математических знаний для разработки алгоритмов, проектирования игрового процесса и реализации интерактивных элементов. Процесс способствует глубокому пониманию математических концепций, развитию навыков решения проблем и креативности. Кроме того, создание собственной игры предоставляет учащимся возможность проявить свою индивидуальность и внести свой вклад в учебный процесс, что может повысить их мотивацию и интерес к математике.

В заключение, интеграция математических игр в учебный процесс старших классов представляет собой научно обоснованный подход к повышению вовлеченности, развитию когнитивных навыков и углублению понимания математических концепций. Тщательный выбор и адаптация игровых инструментов, с учетом педагогических целей и индивидуальных потребностей учащихся, может значительно повысить эффективность обучения и сформировать у учащихся положительное отношение к математике.

Список литературы:

1. Колобов А.Н. Формирование познавательного интереса к математике у обучающихся среднего звена. Мир науки, культуры, образования. - 2022; № 4: 15-18. – 217 с.
2. Крутихина М.В., Шилова З.В. Элективные курсы по математике: учебно-методические рекомендации. Киров: ВятГУ. - 2006. – 163 с.

Играем, учимся, растем: как игровые технологии преобразуют уроки в начальной школе

Сидорова Вера Геннадьевна, учитель начальных классов, МБОУ СОШ №8 с.Черниговка

Библиографическое описание:

Сидорова В.Г. Играем, учимся, растем: как игровые технологии преобразуют уроки в начальной школе//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Начальная школа – это фундамент всего дальнейшего образования. Именно здесь закладывается интерес к учебе, формируются базовые навыки и умения. И как сделать этот процесс увлекательным и эффективным? Ответ прост: использовать игровые технологии!

В современном мире, где дети с раннего возраста

окружены гаджетами и интерактивными развлечениями, традиционные методы обучения часто кажутся им скучными и неинтересными. Игровые технологии, напротив, позволяют вовлечь учеников в процесс обучения, превращая его в захватывающее приключение.

Что такое игровые технологии?

Игровые технологии – это совокупность методов и приемов организации учебного процесса в форме различных игр, направленных на достижение конкретных образовательных целей. Это не просто развлечение, а продуманный педагогический инструмент, который позволяет:

- Активизировать познавательную деятельность: Игра стимулирует интерес, любопытство и желание узнать новое.
- Развивать творческое мышление: Игровые ситуации часто требуют нестандартных решений и креативного подхода.
- Формировать навыки сотрудничества: Многие игры предполагают работу в команде, где дети учатся договариваться, помогать друг другу и совместно достигать цели.
- Улучшать усвоение материала: Информация, представленная в игровой форме, лучше запоминается и усваивается.
- Снижать уровень стресса: Игра создает позитивную атмосферу, снимает напряжение и страх перед ошибками.

Какие игровые технологии можно использовать в начальной школе?

Вариантов применения игровых технологий в начальной школе множество. Вот лишь некоторые примеры:

- Дидактические игры: Это игры, специально разработанные для обучения конкретным навыкам и знаниям. Например, игры на развитие внимания, памяти, логического мышления, а также игры для изучения математики, русского языка, окружающего мира.
- Ролевые игры: Дети примеряют на себя разные роли, разыгрывают сценки, моделируют ситуации из реальной жизни. Это помогает им лучше понять изучаемый материал, развить коммуникативные навыки и эмпатию.
- Игры-путешествия: Урок превращается в увлекательное путешествие по стране знаний, где дети выполняют задания, преодолевают препятствия и открывают для себя новые горизонты.
- Квесты: Дети получают задание, которое нужно выполнить, решая головоломки, находя подсказки и работая в команде. Квесты развивают логическое мышление, умение решать проблемы и работать в команде.
- Использование интерактивных платформ и приложений: Существует множество образовательных платформ и приложений, которые предлагают интерактивные игры и задания по различным предметам. Например, Kahoot!, Quizlet, LearningApps.org.
- Создание собственных игр: Вовлечение учеников в процесс создания собственных игр – отличный способ закрепить знания и развить творческие способности.

Примеры применения игровых технологий на уроках:

- Математика: Изучение таблицы умножения можно превратить в игру «Морской бой», где координаты кораблей соответствуют числам, которые нужно умножить.
- Русский язык: Закрепить правила правописания можно с помощью игры «Лото», где на карточках написаны слова с пропущенными буквами.
- Окружающий мир: Изучение животных можно превратить в игру «Зоопарк», где дети должны распределить животных по разным вольерам в соответствии с

их средой обитания.

- Чтение: Развитие навыков чтения можно превратить в игру «Найди слово», где дети должны быстро найти заданное слово в тексте.

Преимущества использования игровых технологий на уроках:

- Повышение мотивации к обучению: Игра делает процесс обучения интересным и увлекательным, что повышает мотивацию учеников к учебе.
- Улучшение усвоения материала: Информация, представленная в игровой форме, лучше запоминается и усваивается.
- Развитие когнитивных навыков: Игры развивают внимание, память, логическое мышление, творческие способности и другие важные когнитивные навыки.
- Формирование социальных навыков: Многие игры предполагают работу в команде, где дети учатся договариваться, помогать друг другу и совместно достигать цели.
- Создание позитивной атмосферы в классе: Игра создает позитивную атмосферу, снимает напряжение и страх перед ошибками.
- Индивидуализация обучения: Игры можно адаптировать к индивидуальным потребностям и возможностям каждого ученика.
- Развитие критического мышления: Игровые ситуации часто требуют анализа информации, принятия решений и оценки результатов.
- Подготовка к реальной жизни: Ролевые игры и игры-симуляции помогают детям подготовиться к реальным жизненным ситуациям.

Советы по применению игровых технологий:

- Четко определите цели игры: Прежде чем использовать игру на уроке, определите, какие образовательные цели вы хотите достичь.
- Выберите игру, соответствующую возрасту и уровню подготовки учеников: Игра должна быть интересной и доступной для всех учеников.
- Подготовьте все необходимые материалы: Убедитесь, что у вас есть все необходимые материалы для проведения игры, такие как карточки, фишки, правила игры и т.д.
- Объясните правила игры четко и понятно: Убедитесь, что все ученики понимают правила игры, прежде чем начать.
- Создайте позитивную и поддерживающую атмосферу: Поощряйте участие всех учеников и не критикуйте ошибки.
- Обеспечьте достаточно времени для игры: Убедитесь, что у вас достаточно времени для проведения игры и обсуждения результатов.
- Проанализируйте результаты игры: После игры обсудите с учениками, что они узнали, какие навыки развили и что им понравилось.
- Используйте игры в меру: Не перегружайте уроки играми, чтобы они не потеряли свою эффективность.
- Будьте креативны и экспериментируйте: Не бойтесь придумывать свои собственные игры и адаптировать существующие игры к своим потребностям.

Игровые технологии – это мощный инструмент, ко-

торый может преобразить уроки в начальной школе, сделать их более интересными, увлекательными и эффективными. Используя игровые технологии, учителя могут помочь ученикам полюбить учебу, развить важные навыки и умения, а также подготовиться к успешной

жизни в современном мире. Главное – подходить к использованию игровых технологий осознанно и творчески, учитывая потребности и интересы своих учеников. Помните, игра – это не просто развлечение, а эффективный способ обучения и развития!

Игровые приемы оценки и самооценки на уроках изобразительного искусства как способ создания эффективной образовательной среды для юных художников

Смирнова Ольга Леонидовна, учитель, МАОУ-Гимназия №47, г.Екатеринбург

Библиографическое описание:

Смирнова О.Л. Игровые приемы оценки и самооценки на уроках изобразительного искусства как способ создания эффективной образовательной среды для юных художников//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Игра наряду с трудом и обучением – один из основных видов деятельности человека с древних времен и до наших дней, удивительный феномен существования общества и человека. Игровая деятельность в начальной школе играет особенно важную роль, являясь эффективным средством активизации учебной деятельности учащихся и формирования у них необходимых навыков и умений. Игры помогают создать не только положительную атмосферу и мотивацию к активным действиям, но и при условии грамотной организации тренируют когнитивные и коммуникативные навыки, развивают творческие и интеллектуальные способности, формируется волевая сфера, совершенствуется самоуправление поведением. Через игру можно лучше понять интересы и способности ребенка, произвести совместную оценку достижений и поставить новые игровые цели. Игры, особенно ролевые и командные, позволяют имитировать реальные ситуации, в которых дети примиряют на себя разные роли, принимают решения, решают проблемы. При условии грамотного руководства со стороны педагога игры позволяют сформировать настоящий коллектив, где каждый участник может самореализоваться как личность и найти единомышленников.

Игровые приемы оценки и самооценки – это методы, использующие элементы игры для развития у детей способности адекватно оценивать себя, свои действия и результаты, а также для формирования позитивной самооценки у обучающихся

Оценка рисунков на уроках изобразительного искусства — это важный этап в процессе обучения, который помогает детям развиваться и совершенствовать свои навыки. Однако организация обсуждения работ может быть сложной задачей, поскольку каждый ребенок имеет свои уникальные способности и видение мира.

Каждый учитель на уроке изо сталкивался с пробле-

мой: как организовать обсуждение работ художников по завершению работы?

Ребята трудятся, стараются и конечно хотят получить поддержку друг друга и учителя, ведь процесс творчества - дело тонкое, личное, и каждый хочет найти единомышленников в том вопросе, который разворачивается на листе бумаги. С другой стороны, мы все понимаем, что «на вкус и цвет товарищей нет» и у каждого своё мнение по каждому поводу, начиная с личного отношения к теме и заканчивая выбором цветов, композиции, стиля. А ещё плюс навыки и способности у каждого разные и материалы могут быть разные по качеству, и самое главное, художественный опыт тоже разный

Добавим сюда разные характеры юных художников. Одни всё время громко и смело высказывают своё мнение по любому поводу, другие даже не хотят показывать никому свою работу, опасаясь, что их не оценят или не поймут. И каждый должен в любых условиях развиваться и идти в правильном направлении, чтобы не потерять веру в себя и свой талант

На уроке изобразительного искусства нужны особые условия, которые поощряют самостоятельность, инициативность, стремление к творческому поиску и способствуют формированию у учащихся целостного взгляда на мир. В целом это не просто набор условий, а динамичная система, которая постоянно развивается и совершенствуется, чтобы обеспечить максимальные возможности для обучения, развития и самореализации учащихся.

Как учитель изобразительного искусства, я использовала на уроках разные методы и приемы оценивания и обсуждения работ. В результате совместных с детьми экспериментов у нас сложилась некоторая система обсуждения рисунков, которой хочу поделиться с коллегами

В условиях современного подхода к организации

образовательного процесса, то есть в условиях ФГОС НОО, учитель должен ориентироваться на принципы формирующего оценивания, которое основано на постоянном взаимодействии между учителем и учеником и направлено на улучшение учебного процесса. Формирующее оценивание включает в себя обратную связь, самооценку и оценивание сверстниками. Такой метод хорошо согласуется с пониманием позиции художника в современном представлении. Для детей начальной школы этот образ, принятый за игровой образ, становится и понятным, и вариативным, и творческим. Игровая позиция «Я-Художник» подразумевает стремление быть в центре внимания, быть известным, возможно великим, одновременно предполагает наличие зрителей (источника внешней для ребенка оценки сверстников) и других художников, а также возможность выбирать свою траекторию развития. «Я художник! Я так вижу!» - эта очень опасная и любимая многими детьми фраза при грамотном объяснении и использовании её учителем может стать спасением и защитой для нежной и ранимой детской души. Если рассматривать оценку по отношению к цели, то оценка позволяет понять, насколько успешно была выполнена задача и определить, что нужно улучшить в дальнейшем для достижения более амбициозных целей.

Главная цель искусства – сформировать и развить способность людей преобразовывать окружающий мир и самих себя по канонам красоты и гармонии. Важность искусства заключается в том, что оно способно влиять на то, как люди думают, чувствуют и относятся друг к другу и окружающему миру. Значит соответственным должен быть и подход к важности того дела, которым занимаются дети на уроках изобразительного искусства. «Давно замечено, что талантливые являются всюду и всегда, где и когда существуют условия,

благоприятные для их развития» Г.В. Плеханов. Образовательная среда начинается с атмосферы, которую создает именно учитель. «Дети делают вещи!», «Это не просто рисунок, это моё произведение!», «Я не просто рисую, я создаю будущее!», «Мы не просто занимаемся изо – мы прикасаемся к искусству!» «Если нравится – считайте, что получилось!» (Леонид Леонидов), «Когда уничтожена человечность, нет больше искусства» (Бертольт Брехт), «Чтобы создать свой собственный мир, нужна смелость» (Джорджия О’Киф) - всё это не просто слова, это соответствующая атмосфера, которую создает учитель вместе с детьми и родителями. Творческая серьезная атмосфера - важное условие для формирующего оценивания на уроках изобразительного искусства.

Чтобы обсуждение рисунков было продуктивным и не обидным для детей, можно следовать следующим принципам:

1. Уважение к творчеству каждого ребёнка: важно помнить, что каждый рисунок — это результат труда и фантазии юного художника. Уважение к его работе поможет создать атмосферу доверия и открытости.
2. Акцент на положительных аспектах: начинаем с похвалы, отмечаем, что понравилось в рисунке. Это может быть оригинальная идея, интересный выбор цветов или умелое использование техники.

3. Конструктивная критика: указать на недостатки всегда можно мягко и тактично. Например, вместо фразы «Этот рисунок мне не нравится» можно сказать «Мне кажется, что здесь можно было бы добавить больше деталей, чтобы рисунок стал более выразительным».

4. Вопросы вместо утверждений: лучше задавать вопросы, которые помогут ребёнку задуматься о своей работе. Например, «Как ты думаешь, что можно было бы улучшить в образе этого кувшина?» или «Какие оттенки эмоций ты хотел передать своей работой: яркую радость или тихую?».

5. Поддержка и поощрение: даже если рисунок не получился таким, как хотелось бы, важно поддержать ребёнка и поощрить его продолжать рисовать. Например, сказать, что ошибки — это часть процесса обучения, и они помогают нам становиться лучше.

Важно помнить, что оценка рисунков — это не только способ выявить лучшие работы, но и возможность поддержать и поощрить каждого ребёнка в его творческом развитии, помочь ребёнку понять свою индивидуальность, найти свой неповторимый стиль, осознать свои вкусовые предпочтения и особенности на примере изобразительной деятельности. Только тогда можно говорить о семейных и народных традициях и связи поколений и народов. Более того, именно в условиях принятия себя и других эти связи сами собой начинают устанавливаться и обретаться

Чтобы превратить процесс обсуждения рисунков в увлекательный и долгожданный момент урока, мы совместно с ребятами придумали правила и игровых персонажей, которые помогают без обид решать вопросы в разных спорных ситуациях

– Ориентировка на поиск художественного образа

Художественный образ это тот известный многим образ, конкретный или обобщенный, который сквозит, чувствуется или ощущается, когда ты смотришь на данный рисунок (например, обобщенный образ героя или конкретный образ богатыря; образ девушки- невесты или современный образ божьей коровки «Леди Баг») Как показывает практика, дети с удовольствием включаются в эту игру и даже создают «банк образов» героев.

Наводящие вопросы: что мы можем почувствовать или ощутить, глядя на это произведение? Кого тебе напоминает этот герой? Как этот образ связан с такой-то темой? Раньше мы где-то встречались с такими образами? – Установка на «Понимание идеи художника»

Каждый рисунок – это проект!!! Даже если у всех одна тема, художник привносит что-то своё в рисунок, свой неповторимый стиль, какие-то особенности и детали, добавляет что-то из своего личного опыта. Если у детей складывается установка на прочтение этих незримых особенностей, они не только становятся более внимательными к другим, но и пытаются найти в себе сходство или различие со сверстниками и их восприятием действительности. Несомненно, что это самый правильный путь к воспитанию уважения к другим, интереса и внимания к иной точки зрения, отличной от собственной

– Разделение понятий «оценивание» и «обсуждение»

Обсуждение – это диалог зрителя и художника по поводу произведения для того, чтобы в результате сло-

жилося правильное восприятие произведения, то есть то, что хотел сказать художник, зритель должен правильно понять. Согласится зритель с основной мыслью или нет – это уже другой вопрос, поэтому картину нужно постараться сначала правильно интерпретировать. Правильное восприятие произведения – залог понимания между художником и зрителем. Научить этому детей – одна из главных задач изобразительного искусства. Если дети научатся понимать язык искусства, им никогда не будет скучно в музее, потому что музей предполагает внутренний диалог художника и зрителя. Здесь нам помогает очень простой и понятный для детей персонаж «Буратино», который «суёт свой нос» везде, где ему кажется интересно, не задумываясь порой о правильности и уместности своих высказываний. Когда ребенок не уверен в правильности своих предположений или у него просто нет опыта в данном вопросе, он с удовольствием принимает на себя роль Буратино. И это бывает увлекательный и эффективный старт для развития умения высказывать свои мысли не по шаблону, а творчески и с большим желанием доказать их верность.

Разделение понятий оценивание и обсуждение производится для того, чтобы сместить акцент важности с первого на второе. Оценка – это всего лишь количество, которое постоянно меняется. И только в диалоге и осознании происходящего растёт личность и развивается ее творческий потенциал

– Правила обсуждения работ

В конце каждого урока обсуждаем 1-3 работы, не более (в зависимости от вида обсуждения)

Выбираем для обсуждения те работы, авторы которых готовы услышать мнение зрителей (они поднимают руки)

Игровая роль «Третьяков» – эту роль (выбрать художника из числа тех, кто готов предоставить на обсуждение свою работу) каждый раз выполняют разные дети (можно по очереди). После знакомства с личностью Павла Михайловича Третьякова, его выдающейся ролью (меценат и коллекционер, создавший Государственную Третьяковскую галерею, активно поддерживал русских художников, лично покупал у них картины, способствовал развитию искусства и популяризации его в обществе) данная игровая роль становится понятной, популярной и значимой в детском творчестве

– Выбор вида обсуждения работы.

Чтобы в течении учебного года не потерялся интерес к обсуждению, оно должно быть всё время разным. У нас есть на сегодняшний день 6 видов обсуждения. Сначала предлагала ребятам сама, но теперь они самостоятельно выбирают и даже объясняют почему именно этот вид подойдёт именно к этой теме

– «Название с пояснением»: необходимо придумать название работы и объяснить почему ты её так назвал. Как правило в процессе объяснения анализируются главные особенности рисунка и если оказывается, что название не соответствует, то можно его поменять или уточнить – «Магазин» - это любимый вид обсуждения у детей начальной школы. Если тема например «Дизайн платья для выпускного вечера» или «Букет цветов», ребята с

удовольствием делают выбор как в магазине и анализируют свои предпочтения (а не оценивают художника) это также способ понять, что такое «спрос» для дизайнера и сделать акцент на индивидуальности личности и авторской работе

– «Выбор моего сердца»: дети выбирают работы в соответствии со своими личными предпочтениями, приклеивают к ним «сердечки» и пытаются объяснить с точки зрения своих вкусов, интересов, характера

– «Распределение» Способ используется, если по условиям задачи урока у ребят был выбор стиля, техники, жанра и т.п. Например, мотивирующую «Открытку для будущих первоклассников» или «Дизайн выпускного платья» можно выполнить в любом жанре или стиле и в конце урока распределить по одному из данных критериев. Сначала роль выбора критерия отводится учителю. Если работа проводится систематически, ребята с удовольствием сами выбирают критерий, который лучше подойдёт для распределения

– Рассказ художника с пожеланиями - пожалуй, самый любимый ребятами вид завершения урока. Подходит для свободной темы или таких тем, как «Кем я хочу стать?», «Как я хочу провести лето?» Художник рассказывает о своей работе (здесь необходим тайминг), выбирает из ребят, которые хотят задать ему вопросы, двоих, которые после ответа художника на их вопрос высказывают ему пожелания в контексте его рассказа. Часто у взрослых, которые присутствуют на уроке «наворачиваются слезы», потому что дети обычно очень искренни и доброжелательны по отношению друг к другу во время «рассказов с пожеланиями», а взрослым это помогает актуализировать свою миссию в воспитании подрастающего поколения

– «Объединение в творческие группы» художников всегда имели огромное значение и могли называться по-разному в зависимости от целей и характера организации (арт-группа, союз художников, товарищество, общество независимых художников, артель, гильдия, ассоциация...) Цели были разные: обсуждение насущных вопросов, совместные выставки, общее обучение, моральная поддержка, защита прав художников на труд и высказывание своего художественного мнения, обмен опытом, укрепление творческой атмосферы или просто обмен общими ресурсами в тяжелые времена.

Объединение в творческие группы может выступать как способ начать работу (объединение по выбору темы, по способу или технике работы, по «идейным убеждениям») или как способ подведения итогов работы. На первых этапах работы ребята отдают «своё сердце» тому, чья работа понравилась, затем объединяются в пары с тем, кого они поддерживают по результатам работы, например «мне тоже очень нравится эта цветовая гамма» Потом объединяются в группы В этом случае сначала главная роль отводится учителю (таким образом у нас образовалось три группы художников: те, кто любит графику, те, кто больше любит живопись и те, кто любит и то и другое), затем дети сами пытаются определить свою принадлежность к той или иной группе, обозначенной учителем (например, союз художников-пейзажистов организует выставку, ассоциация художников организует помощь и сопровождение выставки, общество

независимых художников проведет опрос населения) и постепенно пытаются сами выбирать критерии для объединения. Здесь нужно акцентировать внимание детей на том, что они не разделяются на группы, а объединяются в группы. Также важно донести до них цель объединения, это не соревнование, а сотрудничество и коллектив единомышленников

Выбор вида оценивания работы

Если речь идет об оценке, то в начале урока должны быть совместно выбраны критерии оценивания работы, определяем их соответствие цели и задачам урока. (По этому виду оценивания можно проводить педагогическую диагностику умения производить оценку, очень хорошо видно, насколько легко справляются ребята в конце года с этим видом оценивания, если они занимаются не первый год).

1. Оценивание по критериям

У нас на стене весь год красуется «Цветик-семицветик» художественных критериев, из которых всегда можно выбрать три главных критерия для любого урока.

При оценке рисунков можно использовать следующие критерии:

– Самостоятельность: насколько самостоятельно родилась идея и был выполнен рисунок? Ведь помощников может быть много: интернет, родители, учитель, одноклассники...

– Композиция: как расположены элементы на листе, насколько гармонично они сочетаются друг с другом.

– Аккуратность: не является обязательным критерием и стремление к ней не должно подавлять творческий процесс, но тем не менее, в таких темах как «Орнамент» или «Народные узоры» она может стать главным критерием.

Аккуратность также отражается на технике исполнения: насколько аккуратно и точно выполнены линии, штрихи, пятна

– Правильность: используется только в случае необходимости, если речь идет о конкретной технике или приеме работы. Его можно заменить на «мастерство» или «технику исполнения», если это более уместно или есть выбор техники или приема

– Завершенность: любую работу необходимо завершать, даже если не сразу. Но оставлять работы незавершенными – плохая привычка, она может сформировать характер, поэтому данный критерий отражается на оценке

– Выразительность (эмоциональная выразительность): какие эмоции передает рисунок, насколько он интересен и привлекателен, выбор образов, линий, цветов и оттенков, как гармонично подобраны цвета, насколько удачно использованы оттенки.

– Своевременность: художник должен быть организован, это касается не только рабочего пространства, но и времени. Своевременно выполнять работу, не откладывая на завтра – хорошая привычка, к которой стоит стремиться!

– Фантазия или оригинальность: насколько уникальна и интересна идея рисунка и его содержание. Что хотел передать автор в данном рисунке?

2. СМАЙЛ-оценка

Оценка на основе внутреннего голоса и эмоций (дети выбирают обозначения, соответствующие общеизвест-

ным графическим символам:

5- Понравилось, полезно;

4- Очень интересно, но не совсем понятно;

3- Ничего не понял, мне скучно;

2 - Я не с вами

3. Тайное или открытое голосование

Используется при необходимости отбора заданного количества работ, например для выставки или участия в конкурсе

4. Групповая оценка

При оценивании групповой работы учитывается наличие плана у группы, распределение обязанностей, умение договариваться, решать конфликты, соблюдение временных рамок, активность каждого члена группы, взаимопомощь, общий стиль и умение представить (презентовать) результат коллективного творчества. Немаловажную роль играет умение «найти свою группу», коллектив единомышленников. Поэтому лучше всего результат групповой работы оценивается в игровой форме. Например, оценивая сплоченность группы, командную работу можно оценить при помощи ассоциативных карт

Ассоциативные карты могут стать визуальными подсказками для оценки (в конце работы каждый член группы выбирает одну карту из комплекта) Это позволяет участникам более наглядно и эмоционально выразить свои чувства по поводу состоявшейся групповой работы:

Команда на вершине горы – отражает достижение общей цели, успех и гордость за совместную работу

Команда, строящая здание – отражает процесс создания чего-то значимого, где каждый член команды вносит свой вклад

Якорь и корабль – символизирует стабильность и надежность, поддержку друг друга в команде

Звездочка из переплетенных рук как символ слаженной работы, сплоченности и взаимопомощи

Разрозненные пазлы – групповая работа не получилась, не нашли стороны, подходящие к друг другу

Конфликтующие фигуры – символизируют разногласия, споры и отсутствие взаимопонимания

Корабль, терпящий крушение – отражает неудачи, отсутствие поддержки и потерю стабильности

Дорога, ведущая в тупик -тупиковая ситуация в работе

Одинокий человек – отсутствие поддержки и изоляция в команде

Обсуждая результаты работы в группе, можно использовать приведенный выше прием «Распределение»: Конструктивное поведение - Неконструктивное поведение. При этом условием будет «обезличивание примеров» (не «Вася спорил со всеми и никого не слушал», а «если человек спорит, не слыша аргументов и не прислушиваясь к мнению других» - к какой группе мы отнесем данное поведение?)

Таким образом, используя игру в учебном оценивании, смещая акцент с оценивания на обсуждение работы, с оценки на «игру в оценивание» учитель приводит детей к пониманию, что оценка – это один из способов измерения знаний и навыков, а не показатель ценности человека в реальном мире, это промежуточный итог, который позволяет поставить новые цели.

Оценка рождается в диалоге, поэтому нужно уметь строить этот диалог, и искать единомышленников, а это возможно только при условии, что ты разобрался в самом себе, узнал свои предпочтения, особенности, привычки, сильные и слабые стороны, разобрался кто

вокруг тебя и с кем можно объединиться, чтобы диалог стал интересным, продуктивным и творческим. И самое главное, ребята начинают убеждаться в том, что любых целей можно достичь тогда, когда рядом есть коллектив единомышленников

Список литературы

1. Шумакова Н.Б. Одарённый ребёнок. Особенности обучения. Пособие для учителя. - М.: Просвещение, 2008. -239 стр.
2. Ершов П. М., Ершова А. П., Букатов В.М. Общение на уроке, или Режиссура поведения учителя. - Изд. 2-е, перераб. и доп. — М.: Московский психолого-социальный институт, Флинта, 1998. -366 стр.
3. Художественное мышление или как увидеть мир через искусство., И. Кваша /KIA.School//<https://share.google/OIXigiRuF8E2nKia>

Актуальность игровых методов по математике в старших классах для усвоения новых тем

Ульянова Анна Валерьевна, учитель математики, МБОУ ВМО «Кипеловская средняя школа»
Вологодская область, Вологодский район, п.Кипелово

Библиографическое описание:

Ульянова А.В. Актуальность игровых методов по математике в старших классах для усвоения новых тем//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Математика в старших классах часто воспринимается учениками как сложный и абстрактный предмет, требующий больших усилий и зубрежки. Формулы, теоремы, задачи – все это может казаться оторванным от реальной жизни и не вызывать особого интереса. В этой ситуации использование игровых методов в обучении математике становится не просто интересной альтернативой, а необходимым инструментом для повышения мотивации, углубления понимания и эффективного усвоения новых тем.

Актуальность игровых методов в обучении математике в старших классах обусловлена рядом факторов, связанных с психолого-педагогическими особенностями старшего школьного возраста и спецификой изучения математических дисциплин. Традиционные методы, доминирующие в современной системе образования, нередко фокусируются на пассивном усвоении информации, представленной в форме лекций и стандартизированных задач. Однако, нейрофизиологические исследования подтверждают, что активное участие обучающихся в процессе познания, основанное на собственном опыте и экспериментировании, значительно повышает эффективность обучения. Игровые методы, в отличие от традиционных, предлагают платформу для активного обучения, учитывая индивидуальные когнитивные стили и потребности каждого ученика.

Одним из ключевых преимуществ игровых методов является повышение мотивации и вовлеченности в учебный процесс. Согласно теории самодетерминации, разработанной Эдвардом Деси и Ричардом Райаном, внутренняя мотивация, основанная на интересе и удовлетворении от самого процесса деятельности,

является наиболее эффективной формой мотивации. Игра, как естественный и увлекательный вид деятельности, способна активизировать внутреннюю мотивацию учащихся, вызывая интерес и любопытство к изучаемому материалу. Это, в свою очередь, приводит к увеличению времени, затрачиваемого на изучение предмета, повышению концентрации внимания и, как следствие, улучшению академических результатов. Психологические исследования также показывают, что положительные эмоции, возникающие в процессе игры, способствуют укреплению нейронных связей, что облегчает запоминание и усвоение новой информации.

Игровые методы способствуют более глубокому пониманию математических концепций, позволяя визуализировать абстрактные идеи и представлять их в более наглядной форме. Когнитивная психология утверждает, что информация лучше усваивается, когда она представлена в виде конкретных примеров и практических задач. Решение задач в игровой форме активизирует различные когнитивные процессы, такие как анализ, синтез, сравнение и обобщение, что способствует более глубокому пониманию математических закономерностей и принципов. Вместо механического заучивания формул, ученики начинают понимать их смысл и область применения, что позволяет им успешно решать сложные и нестандартные задачи.

Игры играют важную роль в развитии критического мышления и навыков решения проблем, которые являются неотъемлемой частью математической компетенции. В процессе игры ученики сталкиваются с необходимостью анализировать ситуацию, разрабатывать стратегии, оценивать риски и принимать решения,

что способствует развитию логического мышления и способности к решению проблем. Использование игровых методов позволяет создать проблемно-ориентированную среду обучения, в которой ученики активно применяют свои знания для достижения конкретных целей, формируя гибкость мышления, креативность и способность находить нестандартные решения.

Также, игровые методы способствуют развитию социальных навыков, таких как сотрудничество и коммуникация. Многие игры подразумевают работу в команде, что позволяет ученикам учиться эффективно взаимодействовать друг с другом, обмениваться идеями, аргументировать свою точку зрения и принимать коллективные решения. Совместное решение задач в игровой форме способствует развитию навыков эмпатии, умения слушать и понимать других, а также способности к компромиссу. Исследования показывают, что работа в команде повышает эффективность обучения и способствует формированию чувства ответственности за общий результат.

Наконец, создание позитивной атмосферы в классе является важным фактором, влияющим на успешность обучения. Игра создает более расслабленную и дружелюбную атмосферу, в которой ученики чувствуют себя более комфортно и уверенно, что снижает тревожность и страх перед математикой, что позволяет ученикам более свободно задавать вопросы, высказывать свое мнение и экспериментировать с различными подходами к решению задач. Психологически комфортная среда способствует развитию уверенности в себе и своих способностях, что является важным фактором успеха в любой деятельности.

Примеры игровых методов в математике старших классов:

- математические квесты;
- математические настольные игры;
- математические онлайн-игры и платформы;
- использование ролевых игр;
- создание собственных игр.

Успешное внедрение игровых методов в образовательный процесс, в частности в обучение математике в старших классах, требует от педагога не только энтузиазма, но и продуманного подхода, основанного на принципах педагогического дизайна и понимании специфики игрового обучения. Несоблюдение определенных условий может привести к снижению эффективности обучения и разочарованию как у учителя, так и у учеников.

Первостепенное значение имеет тщательная под-

готовка. Учителю необходимо четко определить образовательные цели, которые должны быть достигнуты с помощью игры. Это предполагает формулировку конкретных, измеримых, достижимых, релевантных и ограниченных во времени (SMART) целей. Необходимо детально спланировать ход игры, разработать правила, которые должны быть понятными и однозначными, а также определить критерии оценки, позволяющие объективно оценить достижения учеников. В рамках подготовки необходимо предусмотреть возможные трудности, с которыми могут столкнуться ученики, и разработать стратегию их преодоления. Отсутствие четкого плана может привести к хаотичности и снижению образовательной ценности игры.

Игра должна быть достаточно сложной, чтобы стимулировать развитие, но при этом не должна быть настолько сложной, чтобы вызвать разочарование и потерю интереса. Использование принципов зоны ближайшего развития (Выготский) позволяет учителю подобрать игры, которые находятся на границе возможностей учеников, способствуя их продвижению вперед. Проведение предварительного тестирования или опроса позволяет оценить уровень подготовки учеников и выбрать наиболее подходящие игры.

Для поддержания высокого уровня мотивации и вовлеченности необходимо обеспечить разнообразие используемых игровых методов. Использование одних и тех же игр со временем может привести к потере интереса и снижению эффективности обучения. Разнообразие игр позволяет учитывать индивидуальные предпочтения учеников и активизировать различные когнитивные процессы. Педагог должен обладать широким арсеналом игровых методов и уметь гибко адаптировать их к потребностям конкретной учебной ситуации. Включение в учебный процесс различных типов игр, таких как настольные игры, онлайн-игры, квесты и ролевые игры, позволяет стимулировать активность учеников.

Завершающим, но не менее важным этапом является рефлексия. После каждой игры необходимо проводить обсуждение с учениками, в ходе которого анализируются их действия, стратегии и результаты. Рефлексия позволяет ученикам осознать, что они узнали, какие ошибки допустили и как можно улучшить свою работу в будущем. Только при соблюдении этих условий игровые методы могут стать мощным инструментом повышения мотивации, углубления понимания и развития математических компетенций учеников.

Список литературы:

- 1 Деси, Э.Л., Райан, Р.М. Внутренняя мотивация и самодетерминация в поведении человека / Э.Л. Деси, Р.М. Райан; пер. с англ. под ред. Е.Н. Васильева. – Москва: Смысл, 2015. – 319 с.
2. Выготский, Л.С. Мышление и речь. Психологические исследования / Л.С. Выготский. – Москва: Лабиринт, 1996. – 416 с.

Дидактические игры по биологии из раздела «Зоология» для обучающихся 7 класса

Устьянцева Дарья Александровна, учитель географии и биологии, МАОУ «Лицей №10»

Библиографическое описание:

Устьянцева Д.А. Дидактические игры по биологии из раздела «Зоология» для обучающихся 7 класса//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Игра «Заморочки из бочки»

Обучающиеся делятся на несколько команд по 4–5 человек в каждой. Командам предлагается по очереди достать фишки из бочонка. Игроки получают по пять вопросов, на каждый из которых необходимо привести хотя бы два аргумента. Если у команды нет версии ответа, то вопрос передается другой команде, и ей же засчитывается очко в случае правильного ответа. Если она не смогла дать ответ, то вопрос передается болельщикам. За правильный ответ болельщик получает жетон и приносит команде 0,5 балла.

Игра «Зоологическая викторина»

Это часть игровой деятельности, которая одновременно полностью отвечает принципам познания объективной действительности и является формой рекреации. Викторины способствуют формированию навыков групповой работы и проявлению положительных/лидерских качеств обучающихся. Смысл игры заключается в том, что школьники объединяются в группы или работают индивидуально (в зависимости от целей) и дают верные ответы на поставленные вопросы. Чем больше правильных ответов дает команда или обучающийся, тем больше баллов он получает.

Игра «Кто лишний?»

Для закрепления учебного материала, например, по систематике животных может быть использована такая игра. Этот вид игры способствует повышению интереса у школьников к изучению предмета. На этапе закрепления или изучения новой темы можно включать данную игру. В зависимости от темы урока можно подбирать организмы для выполнения заданий. Также можно использовать эту игру для проведения этапа командной игры или викторины. Условие игры заключается в том, чтобы в каждой строке исключить лишний организм. За правильные ответы насчитываются баллы.

Игра «Зоологическое лото»

Для организации и проведения такой дидактической игры необходимо поделить класс на 2-3 команды. На доске вывешиваются таблички со словом «Животные». Каждое слово должно быть определенного цвета: красного, оранжевого, коричневого, зеленого, синего, фиолетового; оно должно состоять из отдельных букв, чтобы их можно было снимать. С обратной стороны каждой из табличек есть вопрос, на который команда должна ответить.

Команда может выбирать табличку с любой буквой любого цвета. Ведущим зачитывается вопрос, написанный на табличке, которую выбрали играющие. Если команда отвечает на вопрос правильно, она забирает

букву, но если ответ был неверный, буква остается на доске. Группы игроков отвечают в порядке очереди. Любая другая команда при неправильном ответе отвечающей, может выбрать эту же табличку с вопросом, если знает ответ на него. Победителями становится та команда, которая первой соберет слово «животные».

Игра «Кроссенс»

Это ассоциативная игра-головоломка, которая была придумана и опубликована С. Фединым и В. Бусленко в 2002 году. Она представляет собой таблицу 3×3 из девяти картинок, которые следует решать по определенной схеме. В качестве изображений могут выступать различные фотографии, рисунки или даже формулы и надписи. Обучающимся предлагается найти ассоциативные связи между соседними изображениями. Для того, чтобы полностью разгадать кроссенс необходимо описать все представленные изображения по порядку и показать взаимосвязи и взаимозависимости между ними. Использовать такую игровую технологию можно на разных этапах урока. Вначале в качестве проверки домашнего задания, для определения темы и целей урока. В середине урока в качестве постановки и решения учебной задачи, а также в конце урока для закрепления полученных знаний и умений.

Игра «Ребусы»

Ребусы – это один из видов игровой деятельности, который очень нравится школьникам всех возрастов. В ребусах зашифрованы слова, фразы или даже целые высказывания посредством рисунков в сочетании с буквами и знаками. Целью такой дидактической игры является расширение кругозора обучающегося, развитие мышления и воображения, тренировки сообразительности, логики и интуиции. Ребусы способствуют формированию у школьников навыков умения рассуждать и делать необходимые выводы. Такой вид игровой деятельности также может быть использован на разных этапах урока, однако, на наш взгляд, целесообразнее будет использование его на начальном этапе урока, например, при определении темы и целей урока.

Игра «Синквейн»

Синквейн – это творческая работа обучающегося, которая имеет короткую форму стихотворения, состоящего из пяти строк. В этом методическом приёме написание каждой строки подчинено следующим правилам:

1 строка – одно существительное, выражающее главную тему синквейна.

2 строка – два прилагательных, выражающих главную мысль.

3 строка – три глагола, описывающие действия в рамках темы.

4 строка – фраза, несущая определенный смысл.

5 строка – заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).

При составлении синквейна происходит краткое резюмирование, подведение итогов по изученному учебному материалу, поэтому целесообразнее всего будет использование его на этапе закрепления знаний или в качестве домашнего задания. Такая игра является одной из технологий критического мышления потому, что активизирует умственную деятельность школьников через чтение и письмо. Написание синквейна требует от школьника проявления творчества при нахождении и выделении в изучаемой теме наиболее существенных элементов и их анализа, умении кратко формулировать выводы, основываясь на основных принципах написания стихотворения.

Игра «Брейн - ринг»

Такая форма игровой деятельности на уроке будет, с одной стороны, крайне интересна обучающимся, с другой, позволит учителю оценить усвоение пройденного материала школьниками. Проводить брейн-ринг целесообразнее будет в качестве урока повторения / обобщения или как контрольный урок по изученной теме. В ходе игры соревнуются две команды по шесть игроков. Учитель зачитывает вопрос. Команда играющих, которая знает ответ, должна первой нажать кнопку и дать правильный развернутый ответ на вопрос. В том случае если она ошибается, то отвечает вторая команда. Всего двадцать секунд дается на подготовку ответа. Проводится несколько боев; один бой может длиться до тех пор, пока одна из команд не наберет 5 очков.

Игра «Кластер»

Кластер – игровая технология, которая позволяет формировать у обучающихся критическое мышление, стимулировать их интеллектуальное развитие. Суть такого вида работы заключается в том, что информация представлена в графическом виде. Основные смысловые единицы фиксируются в виде схемы с обозначением всех связей между ними. Кластер представляет собой некое изображение, которое способствует систематизации и обобщению учебного материала. Применять такую игровую технологию можно на разных этапах урока: в начале для проверки домашнего задания или определения темы и целей урока, и в конце для обобщения или закрепления полученных знаний.

Игра «Облако слов»

Это еще одна из увлекательных игровых методов работы, которую часто используют во время проверки домашнего задания, актуализации знаний. Учителем генерируется «облако слов» с различными терминами/понятиями по какой-либо определенной теме. Например, «Зоология-наука о животных». Обучающиеся выбирают знакомые им понятия и по поднятой руке, с разрешения учителя объясняют значение выбранных терминов. Учитель оценивает их ответы, при необходимости поправляет или дополняет.

Игра «Да. Нет. Вставай»

Не менее интересным игровым методом будет вне-

дрение в образовательный процесс урока игры «Да. Нет. Вставай». Применение его возможно на разных этапах урока: при проверке домашнего задания в начале урока, в середине урока, например, как физкультминутку или в конце при обобщении и закреплении пройденного материала. Учителем задается вопрос, ответом на который может быть только «Да» (тогда обучающиеся должны встать) или «Нет» (тогда школьники продолжают сидеть на своих местах). Например, моллюски – мягкотелые животные, не имеющие твердого скелета (должны встать) или ракообразные не имеют нервной системы (сидят).

Игра «Пиктограммы»

Данный игровой метод помогает учителю формировать у обучающихся критическое мышление и позволяет увлечь школьников предметом. В ходе такой игры класс делится на группы, каждой из которой предлагается лист, на котором написан текст или отдельные предложения. Некоторые слова в тексте заменены пиктограммами. Задачей игроков является восстановление полного словесного текста за какое-то время, например, 3-5 минут в зависимости от сложности. Победителем признается та команда, которая максимально полно и правильно восстановила исходный текст. Использовать такой игровой метод можно на любом этапе урока.

Игра «Цепочка»

В ходе такой игры учителем определяется тема, например, «Пищевая цепь» и названо первое слово. Далее обучающиеся по цепочке друг за другом должны назвать: кто питается тем или иным видом растительного или животного мира. Пример пастбищной цепи в лесу: орех – белка – норка – лиса.

Игра «Кроссворд»

Кроссворд — это игровой метод, который заключается в том, что играющий вписывает ответы на вопросы в специально созданную учителем сетку. Если все ответы правильные, то не будет ошибок при пересечении слов-ответов. Любой кроссворд состоит из следующих компонентов: вопросы и сетка кроссворда, которая расчерчена так, чтобы в нее удобно было вписывать ответы на вопросы. Использовать такой формат работы целесообразнее будет при обобщении знаний по изученному материалу или в качестве домашнего задания.

Игра «Выбери свой конверт с домашним заданием»

Такой игровой метод применим на этапе домашнего задания. Учителем заранее заготавливаются конверты разных цветов с заданиями разных уровней сложности. Например, желтый конверт - обязательный минимум – абсолютно понятно и доступно всем. Фиолетовый - тренировочный уровень – для обучающихся, которые желают хорошо знать предмет и без особой трудности осваивать программу. Красный - творческий уровень – выполняются добровольно, выполнение стимулируется высокой оценкой, освобождением от заданий уровня 1 и 2. В творческом уровне дается возможность подготовить сообщения, доклады, презентации и проекты по учебным темам. А также самостоятельно составить чайнворды, кроссворды, загадки, ребусы или тематические сборники интересных фактов.

Игра «Чайнворд»

Чайнворд - игровой метод, представляющий собой разновидность задач – головоломок. Пересечение слов в такой игре имеет вид линии (цепочки), поэтому часто чайнворд называют еще линейным кроссвордом. В чайнворде ответы записывают по цепочке, то есть последняя буква первого слова является первой буквой второго слова - ответа и т. д. Например: моллюс – к – озе – л – ис – а – ист... По этой схеме слова отгадываются до последнего ответа в чайнворде.

Игра «Задания юному зоологу»

Такая игровая технология может быть применена на любом этапе урока (как в начале, так в середине или окончании). Например, в таблице записаны формы взаимодействия организма и окружающей среды и несколько основных свойств живых организмов. Обучающимся предлагается записать в таблице справа либо "Да", либо "Нет", в зависимости от того, согласны они или нет с предлагаемой формулировкой. Выбор перед школьником небольшой, однако могут возникнуть сомнения. В любом случае такая форма игровой деятельности усиливает впечатление от положительного ответа, биологические термины и понятия запоминаются легче.

Игра «Неопознанный биологический объект»

Это интересный и достаточно оригинальный игровой метод, который можно применять на этапах проверки домашнего задания, актуализации знаний, закрепления или обобщения ранее изученного материала. Задача обучающихся состоит в том, чтобы догадаться, о чем идет речь по описанию. При верном ответе школьники получают баллы: 1, 2, 3, 4 или 5 – соответственно. Участники – три команды (по количеству рядов в классе). Чья команда играющих

догадалась первыми – поднимают руку и отвечают. В случае неправильного ответа право отвечать переходит к командам соперников.

Победителей игры «Неопознанный биологический объект» определяют в двух номинациях: лучший игрок, давший наибольшее количество правильных ответов и лучшая команда.

Игра «Что? Где? Когда?»

Еще один из вариантов игровых методов организации работы на уроке, предполагающий деление класса по группам. Команды играют одновременно, а ответы на представленные учителем вопросы сдаются письменно в жюри. Причем на обдумывание вопроса дается всего 60 секунд. Признается та команда, которая набирает наибольшее количество баллов. Демонстрация вопросов может быть представлена в различной форме. Например, на экране проектора/телевизора или могут быть распечатаны карточки с заданиями для каждой команды игроков.

Игра «Зоологический онлайн-тренажер»

Данный дидактический метод как многие другие можно использовать на различных этапах урока: при проверке домашнего задания, актуализации знаний, обобщении и закреплении полученных знаний и даже в качестве домашнего задания. Суть такого игрового метода заключается в том, что обучающиеся должны перейти по предложенной учителем ссылке и пройти онлайн-тренажер по какой-либо заданной теме, где представлены всплывающие вопросы и нужно выбрать верный ответ. После прохождения такого теста на экране показывается статистика с количеством верных и неверных ответов. Так учитель и обучающийся могут оценить уровень полученных знаний.

Актуальность игровых методов в современной системе обучения

Хабибуллина Людмила Федаловна, учитель начальных классов, МАОУ «Лицей №4», г.Пермь

Библиографическое описание:

Хабибуллина Л.Ф. Актуальность игровых методов в современной системе обучения//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Актуальность игровых методов в современной системе обучения обусловлена несколькими факторами:

- Повышение мотивации. Игровые методы позволяют решить одну из самых острых проблем современного образования — проблему мотивации. Ученики, в том числе одарённые, часто скучают на уроках, а игровые элементы помогают создать благоприятную образовательную среду, активизируя внимание и вовлечённость детей.

- Реализация принципов личностно-ориентированного обучения. Ученики могут выбрать дело по душе в соответствии со своими способностями и интересами.

- Развитие творческих и интеллектуальных способностей. Ученики учатся самостоятельно искать и анализировать информацию, интегрировать и применять полученные ранее знания.

- Приобретение опыта разрешения реальных проблем. Выполняя учебные игры, ученики приобретают опыт разрешения реальных проблем, продвигаясь вперёд к поставленной цели.

Проблемы и перспективы

Несмотря на очевидные преимущества, внедрение игровых методов сталкивается с рядом трудностей:

- Недостаточная подготовка педагогов к использова-

нию новых методик.

– Ограниченность ресурсов и технических возможностей образовательных учреждений.

– Сложность оценки результатов обучения в игровой форме.

– Ожидается, что в 2025 году игровые методы будут ещё больше интегрированы в образовательную систему России. Это связано с необходимостью соответствовать федеральным государственным образовательным стандартам (ФГОС) и повышать качество образования.

Несколько примеров успешного применения игровых методов в образовании:

– Использование ролевых игр на уроках литературы. Ученики исполняют роли персонажей из прочитанных произведений. Это позволяет детям глубже понять мотивацию и чувства героев, а также развивает их навыки публичного выступления и эмоционального восприятия текста. Например, после изучения сказки «Красная Шапочка» учащиеся могут разыграть сцену встречи героини с волком, что поможет им лучше запомнить сюжет и развить творческие способности.

– Интерактивные игры на уроках математики. Например, учитель может организовать игру «Математический квест», где ученики, решая задачи, получают подсказки для продвижения к следующему этапу. Это не только делает урок увлекательным, но и способствует активному усвоению математических понятий, так как дети учатся применять знания на практике.

– Драматизация на уроках окружающего мира. Учитель может предложить детям разыграть сцену взаимодействия различных животных в их естественной среде обитания. Это помогает детям лучше понять взаимосвязи в природе и развивает их навыки работы в группе, а также воображение и креативность. Например, разыгрывая сцену охоты льва, дети могут обсудить поведение животных и их роль в экосистеме, что способствует глубокому усвоению материала.

– Симуляции и задачи, которые моделируют реальные или вымышленные ситуации. Например, ученики могут решать задачи по предпринимательству, где им предлагается принимать решения по созданию и развитию бизнеса, учитывая различные факторы и ограничения. Такие симуляции помогают детям совершенствовать свои навыки принятия решений, а также понимать последствия своих действий.

– Деловые игры для старших школьников. Ученики моделируют реальные ситуации: управляют компанией, решают экологические проблемы или участвуют в политических дебатах. Это не только углубляет знания по предмету, но и готовит ко взрослой жизни.

– Квесты и поисковые задания. Игра представляет собой серию заданий, где ученики ищут информацию, решают загадки и выполняют практические упражнения, продвигаясь от уровня к уровню. Учебная игра по окружающему миру, где учащиеся отправляются в «экспедицию», исследуя экосистемы леса, выполняя тесты на знание видов растений и животных.

– Творческие мастерские и конкурсы. Защита собственных проектов и их защита перед жюри. Отлично подходят для активизации творчества и инициативы.

Конкурс изобретений: школьники разрабатывают идеи инновационного устройства, представляя свою концепцию и технические характеристики проекта.

– Лего-конструирование и робототехника. Сборка моделей и программирование роботов помогают освоить основы инженерии и программирование. Соревнования по сборке Lego-моделей транспортных средств, решающих поставленные задачи (перевозка груза, преодоление препятствий).

Эти игровые методики делают обучение ярким, захватывающим процессом, стимулируя интерес и развитие важных компетенций будущих профессионалов.

Более подробно рассмотрим дидактическую игру.

Дидактические игры – это те игры, которые более нравятся школьникам. Ведь они делают учебно-воспитательный процесс достаточно увлекательным, помогают ребёнку настроиться на работу, поднимают настроение, содействуют в поддержке в трудных ситуациях. Основная же цель игры — повысить учебную и познавательную мотивацию учащихся и тем самым повысить эффективность обучения.

Однако, несмотря на кажущуюся простоту, для того чтобы игровая деятельность принесла свои результаты, преподавателю необходимо соблюдать определенные требования:

- проблемное содержание;
- соответствие с изучаемой темой;
- достоверность информации;
- учитывать психологические и возрастные особенности обучающихся.

Дидактическая и любая другая игра, используемая в процессе обучения, должна быть понятна и доступна для конкретного возраста обучающихся и должна также соответствовать уровню полученных им знаний.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого учителя начальной школы.

Методические аспекты применения игровых технологий обучения в начальных классах

Впервые системы дидактических игр были разработаны Ф. Фребелем и М. Монтессори для дошкольного воспитания. В отечественной практике в 40-50-х гг. XX века дидактические игры педагогами рассматривались преимущественно как одна из форм работы в воспитании дошкольников. В последнее время дидактические игры прочно входят в учебный процесс и в

начальной школе тоже.

Когда ребенок из дошкольного учреждения переходит в начальную школу он сталкивается со многими трудностями и изменениями. И хотя ведущую роль теперь занимает учебная деятельность, однако игровая деятельность по-прежнему остается для школьника актуальной. Игра способна постепенно адаптировать ребенка к новой социальной роли – роли младшего школьника, – усилить его познавательный интерес.

Обучение в начальной школе является фундаментом дальнейшего становления личности каждого ребенка. В это время у детей формируются умения и навыки, необходимые для дальнейшего обучения; развиваются формы мышления, которые в дальнейшем будут способствовать усвоению системы научных знаний.

Не менее важным является то, что игра является упражнением по формированию самостоятельности, инициативности, коммуникативного общения, она создает равные условия в деятельности, речевом партнерстве, разрушает барьер между учителем и обучающимся.

Дидактические игры как нельзя соответствуют возрастным особенностям младших школьников. Они способствуют решению затруднений, возникающих в процессе обучения, закреплению учебного материала на эмоциональном уровне.

Дидактические игры – это разновидность игр с определенными правилами, специально создаваемых педагогикой для эффективного обучения и воспитания детей. Такие игры нацелены на решение конкретных задач при обучении детей, но, в то же время, в них проявляется развивающее и воспитывающее влияние игровой деятельности.

Внедрение дидактических игр в образовательный процесс младших школьников позволяет:

- формировать мотивацию к обучению;
- оценивать начальный уровень подготовки учащихся;
- оценивать степень овладения учебным материалом и способностью применять его на практике;
- закреплять приобретенные знания, отработать имеющиеся умения и навыки.
- получать обучающимся собственный опыт учебно-игровой деятельности,
- развивать умение анализировать, прогнозировать, делать выводы.

Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр с детьми младшего школьного возраста.

1. Во время игры учитель должен создавать в классе атмосферу доверия, уверенности обучающихся в собственных силах и достижимости поставленных целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность учителя, поощрение и одобрение действий обучающихся;

2. Любая игра, предлагаемая учителем, должна быть хорошо продумана и подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она требуется.

3. Учитель должен быть очень внимательным к тому, насколько обучающиеся подготовлены к игре, особенно к творческим играм, где им представляется

большая самостоятельность.

4. Следует обратить внимание на состав команд для игры. Они подбираются так, чтобы в каждой были участники разного уровня и при этом, был свой лидер.

Дидактическая игра – это эффективное и продуктивное средство обучения.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

Особенность педагогической игры в том, что ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре в так называемом, «чистом виде», учитель должен организовать и координировать игровую деятельность детей. В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства;
- в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Дидактическая игра – явление сложное, но в ней отчетливо обнаруживается структура – основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно.

Выделяются следующие структурные составляющие дидактической игры:

- 1) дидактическая задача;
- 2) содержание и игровые действия;
- 3) правила игры;
- 4) результат.

Один из основных элементов игры – дидактическая задача, которая определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Наличие дидактической задачи или нескольких задач подчеркивает обучающий характер игры, направленность обучающего содержания на процессы познавательной деятельности детей.

Игровые действия и содержание – основа игры. Чем они разнообразней, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. Игровые действия способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможность проявить свои способности, применить знания и умения для достижения целей игры.

Правила игры. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями в их развитии и обогащении. В дидактической игре правила являются заданными. Учитель с помощью правил управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением учащихся. Правила игры имеют обучающий, организационный, формирующий характер, и чаще всего они разнообразно сочетаются между собой. Правила влияют и на решение дидактической задачи – незаметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

Подведение проводится сразу по окончании игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание; определение команды-победительницы. При этом необходимо отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей. Итоги игры выступают в двойном плане — как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.

Дидактические игры конструируются по-разному. В некоторых из них могут быть все элементы ролевой игры: игровой замысел, сюжет, роли, игровые действия, игровые правила, а в других — только отдельные элементы. В дидактической игре ее замысел, правило, действие и включенная в них умственная задача представляют собой единую систему формирующих воздействий.

Непосредственно саму дидактическую игру условно делят на несколько этапов.

На первом этапе у ребенка появляется желание играть, активно действовать. Возможны различные приемы с целью вызвать интерес к игре: беседа, загадки, считалочки, напоминание о понравившейся игре.

Второй этап характеризуется тем, что дети учатся выполнять игровую задачу, правила и действия игры. В этот период закладываются основы таких важных качеств, как честность, целеустремленность, настойчивость, способность преодолевать горечь неудачи, умение радоваться не только своему успеху, но и успеху товарищей.

На третьем этапе ребенок, уже знакомый с правилами игры, проявляет творчество, занят поиском самостоятельных действий. Он должен выполнить действия, содержащиеся в игре: найти, запомнить, изобразить. Ребенок, усвоивший игру, должен стать и ее организатором, и ее активным участником.

Каждому этапу игры соответствуют и определенные педагогические задачи.

На первой стадии педагог заинтересовывает детей игрой, создает радостное ожидание новой интересной игры, вызывает желание играть.

На втором этапе педагог выступает не только как наблюдатель, но и как равноправный партнер, умеющий вовремя прийти на помощь, справедливо оценить поведение детей в игре.

На третьем этапе педагог мягко направляет творческую направляющую детей, подсказывает и контролирует.

Сложность руководства игрой связана с тем, что она является свободной деятельностью детей. Важно сохранить эту свободу и непринужденность. Продуктивное общение учителя с детьми в условия игры возникает чаще всего в случае принятия взрослым на себя одной из ролей, обращение к детям через свою роль.

Дидактические игры кратковременны и обычно занимают 10-20 минут. Важно, чтобы всё это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче. Особенно важно следить за этим в коллективных играх. Нельзя допустить, чтобы решением задачи был занят один ребенок, а другие бездействовали: при таком развороте событий обучающиеся быстро утомляются от пассивного ожидания и теряют нить урока.

У учителя появляется возможность обратить внимание при выборе задания на индивидуальные особенности каждого ребенка: одному дать задание надо легче, другому – труднее, одному стоит задать наводящий вопрос, а от другого потребовать вполне самостоятельного решения. У учителя появляется возможность создать такие условия, в которых ребенок сможет впервые попробовать ту или иную деятельность, а иногда проявить свои таланты.

Учителю важно подмечать в процессе проведения дидактических игр задатки и интересы каждого ребенка в классе, применяя полученные результаты в своей дальнейшей учебной и воспитательной работе.

Однако, учителю при организации дидактической игры каждого вида необходимо помнить об общей схеме развития педагогического процесса (наличие обязательных смысловых компонентов: мотивационного, целевого, контрольно-коррекционного, диагностического и др.).

Кроме того, нужно помнить, что результативность дидактических игр, как отмечает Т.П. Сальникова, зависит от:

- систематического использования и целенаправленного построения игровых программ;
- сочетания их с обычными упражнениями. Поэтому применение дидактических игр на уроках должно быть подчинено определенной логике и выстроено в систему.

Из понимания значения познавательных игр вытекают следующие требования к ним: каждая игра должна давать упражнения, полезные для умственного развития детей и их воспитания. В игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей. Увлечение игрой мобилизует умственную деятельность, облегчает выполнение задачи.

«Игра без усилия, игра без активной деятельности – плохая игра» (А.С. Макаренко)

Дидактизм в игре должен сочетаться с занимательностью, шуткой, юмором.

Основным типом дидактических игр, используемых при начальных этапах, являются игры, формирующие устойчивый интерес к учению и снимающие напряжённость, которые особенно возникают в период адаптации ребёнка к школьному режиму.

Стоит отметить, что приучать детей к тому, чтобы на каждом уроке они ждали новых игр или сказочных героев, не следует, так как в будущем им предстоит переход к более классическим методам обучения.

Необходим последовательный переход от уроков, насыщенных игровыми ситуациями, к урокам, где игра является лишь небольшим элементом.

Перед проведением игры надо доступно изложить сюжет, распределить роли, поставить перед обучающимися познавательную задачу, подготовить необходимое оборудование. В процессе подготовки и проведения дидактической игры каждый участник должен иметь возможность для самоутверждения и саморазвития.

При организации игры немаловажен правильный подбор заданий и разработка критериев оценки деятельности учащихся. Причем, подбор заданий может быть произведен учителем самостоятельно или совместно с учащимися (например, они могут готовить задания для команды соперников). Успех игры зависит также и от атмосферы, от настроения в данный момент в группе.

Порой игровая ситуация складывается стихийно и идет от самих учащихся. Этого не следует опасаться, хотя урок придется корректировать «на ходу». Нельзя предвосхищать игру и давать ей свою оценку. Ведь она, может обмануть надежды обучающихся, и вызвать у них обратную реакцию. И дальнейшие попытки активизировать внимание учащихся аналогичным способом могут вызвать у них недоверие и настороженность.

Применяемый на уроках игровой прием должен находиться в тесной связи с наглядными пособиями, с темой урока, с его задачами, а не носить исключительно развлекательный характер.

Практика показывает, что игра на уроке требует очень тонкой инструментовки, умения хорошо чувствовать уровень подготовки и развития детей, их отношение к предлагаемой игре и ее дидактическую направленность, чтобы игровая задача полностью совпадала с учебной.

Конечно, придумать игру на каждый урок практически невозможно, а частое использование одних и тех же игр грозит полной потерей к ним интереса. Здесь,

прежде всего, нужно хорошо знать уровень подготовки детей, их отношение к той или иной предлагаемой игре.

Таким образом, игра направлена на развитие общеучебных умений и навыков; психического развития и самореализации состояния. Игра способствует созданию хорошего психологического климата в коллективе, преодолению личностных комплексов; нерешительности, застенчивости.

Игровые технологии вносят в учёбу разнообразие, содействуют увлекательной подаче материала, мотивируют школьника к изучению нового. С помощью игры педагог может более эффективно работать с учащимися.

Игровые технологии учат ребёнка работать в коллективе, приучают к самостоятельности, помогают развитию способностей. Ребёнок становится организованным. Преимущества игры можно перечислять бесконечно. Потому что более продуктивной, прогрессивной, увлекательной и блестящей деятельности не найти.

Несмотря на кажущуюся простоту, для того чтобы игровая деятельность принесла свои результаты, преподавателю необходимо соблюдать определенные требования: проблемное содержание; соответствие с изучаемой темой; достоверность информации; учитывать психологические и возрастные особенности обучающихся. Дидактическая и любая другая игра, используемая в процессе обучения, должна быть понятна и доступна для конкретного возраста обучающихся и должна также соответствовать уровню полученных ими знаний.

Дидактические игры – это разновидность игр с определенными правилами, специально создаваемых педагогикой для эффективного обучения и воспитания детей. Дидактические игры нацелены на решение конкретных задач при обучении детей, но, в то же время, в них проявляется развивающее и воспитывающее влияние игровой деятельности. Дидактическая игра помогает учителю сделать процесс обучения более разнообразным и интересным для учеников. Ведь игра способна разрешить некоторые проблемы школьного преподавания, такие как: однообразие процесса обучения и не заинтересованность обучения для ребенка. Ее применение позволяет учитывать возрастные особенности младших школьников и вести преподавательскую деятельность в русле ФГОС.

Список литературы:

1. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. — 2010. — № 6. — С. 27–29.
2. Газман, О. С. В школу с игрой / О. С. Газман, Н. Е. Харитонова. — Москва: Просвещение, 2012. — 183 с.
3. Давыдов, В. В. Проблемы развивающего обучения / В. В. Давыдов. — Москва: Просвещение, 2016. — 219 с.
4. Хухлаева, О. В. Практикум по психологии воспитания / О. В. Хухлаева. — Москва: Эксмо, 2017.

Игра-один из приемов организации педагогического процесса

Шевченко Екатерина Алексеевна, педагог-организатор,
ГБОУ «Школа №54 г.о.Горловка» ДНР, г.Горловка

Библиографическое описание:

Шевченко Е.А. Игра-один из приемов организации педагогического процесса//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

«Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным – вот задача первоначального обучения»

К.Д. Ушинский

Игра – многогранное понятие, которое имеет разные значения в зависимости от контекста. Оно может относиться к философии, культурологии, психологии или педагогике. Игра – деятельность, которая осуществляется по добровольно принятым правилам в условных ситуациях, задаваемых в символической форме в ограниченном времени и пространстве. Мотив игры – не результат, а сам процесс, развитие качеств и способностей играющих.

В педагогике игра важная составляющая в организации обучения и досуга людей разных возрастов. Например, игровые методы обучения – это методы, которые воссоздают ситуации в игровой форме для усвоения норм и правил поведения, формирования социального опыта и совершенствования навыков управления поведением. Функции игры – развлекательная, обучающая, коммуникативная и другие.

Для формирования всесторонне образованной, инициативной и успешной личности на первый план выходят активные и интерактивные методы обучения, способствующие получению не только профессиональных знаний, но и развитию таких качеств, как инициативность, самостоятельность, готовность к действию, ответственность, решительность, умение осуществлять намеченные цели.

С развитием технологий, обучающихся разных возрастов трудно успешно учить, если они относятся к учению равнодушно и без интереса. Перед педагогом стоит одна из главных задач – сделать обучение желанным процессом. Каждый обучающийся хочет, чтобы уроки в школе были интересными, увлекательными и запоминающимися. Поэтому я в своей педагогической практике обращаюсь к разным формам «ИГРЫ», они позволяют раскрыть потенциал каждого ребенка, самоконтроль, способность работать и в команде, и самостоятельно, мотивируют на дальнейшее изучение материала, совершенствуют умственные и креативные способности, логику, критическое мышление, внимательность и внимание, развивают коммуникативные навыки, лидерство, учат дипломатии, сдержанности, расширяют кругозор.

Игра позволяет проводить уроки в нетрадиционной форме, обеспечивает свободный обмен мнениями (в зависимости от вида и цели), организует процесс обучения в форме состязания (в зависимости от вида и цели), вовлекает всех обучающихся в учебный процесс, концентрирует внимание. Педагог же облегчает решение

учебной задачи, дифференцированно подходит к оценке учебных компетенций участников, а обучающиеся ощущают значимость результата и практически закрепляют полученные знания.

Игровые педагогические технологии – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Это последовательная деятельность педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению обучающихся в игровую деятельность, осуществлению самой игры и подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Цель игровых педагогических технологий – создание мотивационной основы для формирования навыков и умений.

Задачи: достичь высокого уровня мотивации за счёт собственной активности играемого и подобрать средства, активизирующие деятельность участников и повышающие её результативность.

Существует огромное разнообразие педагогических игр: двигательные, интеллектуальные, обучающие, развивающие, контролирующие, музыкальные, математические, логические, настольные, компьютерные и другие.

При использовании игровых технологий важно учитывать тот факт, что игра должна соответствовать учебно – воспитательным целям урока и быть доступной для обучающихся данного возраста, помнить, что одна из задач игровых технологий – сделать воспитательный процесс управляемым.

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к образовательной деятельности.

Взгляды человека всегда основываются на его интересе к изучению мира и желании сделать его лучше для себя и других. Способы познания мира меняются с возрастом и зависят от того, чем человек занимается, какие у него способности, характер и особенности психики, соответственно меняются правила и сама игра.

Таким образом, можно утверждать, что игра представляет собой традиционную и инновационную образовательную технологию, которая позволяет эффективно и результативно воплощать идеи развивающего образования, основанные на личностно-ориентированной и социализирующей модели педагогического взаимодействия.

Активизация познавательной деятельности обучающихся с ОВЗ с помощью игровых форм и методов на уроках русского языка

Юркова Елена Александровна, учитель, МАОУ СОШ №21, г.Серов

Библиографическое описание:

Юркова Е.А. Активизация познавательной деятельности обучающихся с ОВЗ с помощью игровых форм и методов на уроках русского языка//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Одной из актуальных проблем современного образования является проблема успешного обучения детей с ограниченными возможностями здоровья. Каждый педагог старается создать условия, в которых такие обучающиеся будут полноценно включены в образовательный процесс. Учителю необходимо подобрать педагогические технологии, методы и приемы обучения, которые будут развивать и корректировать основные психические процессы, формировать универсальные учебные действия, способствовать успешной социализации ребенка.

Русский язык - основной и довольно сложный предмет школьной программы. Задача учителя - открыть язык как предмет изучения, вызвать интерес и стремление к постижению его словарного и интонационного богатства, показать возможности слова передавать тончайшие оттенки мысли и чувства, научить формулировать свою точку зрения и отстаивать ее.

Хорошо известна роль мотивации при формировании познавательной активности обучающихся. Это не означает, что вся познавательная деятельность побуждается только интересом и не предполагает волевого усилия. Однако, интерес является тем условием, без которого нельзя обеспечить сознательное отношение к учебной деятельности, продуктивность работы. Интерес к знаниям и трудовой деятельности повышает тонус детей с ОВЗ, создает у них радостное настроение, положительно влияет на темп и качество работы. Кроме того, он способствует повышению дисциплины, активизирует вялых и пассивных, концентрирует внимание гиперактивных детей, помогает преодолеть трудности.

Стимулы повышения интереса к предмету разнообразны:

- занимательность (дети данной категории чрезвычайно чутко реагируют на все необычное, интригующее, дающее выход эмоциям);
- заинтересованность в конечном результате учебной деятельности;
- похвала со стороны учителя, положительная оценка деятельности, стараний для таких учащихся очень важна.

В своей деятельности я стараюсь использовать нетрадиционные формы уроков: урок-игра, урок-дискуссия. Считаю, что это мощный стимул в обучении, разнообразная и сильная мотивация. Посредством таких уроков гораздо активнее и быстрее происходит возбуждение познавательного интереса. Многие педагоги и психологи, исследуя мотивы участия школьников

в играх, пришли к выводу, что некоторые участвуют в играх, чтобы реализовать свои способности и потенциальные возможности, не находящие выхода в других видах учебной деятельности, другие - чтобы получить высокую оценку, третьи - чтобы показать себя перед коллективом, четвертые решают свои коммуникативные проблемы и т. п.

Нетрадиционные формы уроков эмоциональны по своей природе и поэтому способны даже самую сухую информацию оживить и сделать яркой, запоминающейся. На таких уроках возможно вовлечение каждого в активную работу, эти уроки противостоят пассивному слушанию или чтению. Наиболее эффективные формы нестандартных уроков русского языка: урок-эстафета, лингвистический бой, викторина с использованием ИКТ, «Живая газета», устный журнал, урок-сказка, «Клуб знатоков», «Следопыт», урок-путешествие и другие. Знания, полученные на нетрадиционном уроке, становятся для учащихся с ОВЗ лично - значимыми, эмоционально - окрашенными, что помогает лучше узнать, «прочувствовать» изучаемую тему. Учащиеся осваивают и углубляют новые знания, а также овладевают целым комплексом важных «взрослых» умений, в первую очередь, коммуникативных, развивают способности к восприятию, сопереживанию.

Ребенок с ограниченными возможностями здоровья прекрасно чувствует себя в игре, прибегая к ней, когда возникает необходимость уйти от трудной для него учебной деятельности. Одним из эффективных средств развития интереса к урокам русского языка является дидактическая игра.

Игра - это тоненький мостик между необходимостью и интересом. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, которые требуют перестройки, его представлений в познавательной деятельности, формирования интеллектуальных и творческих способностей.

Дидактическая игра используется на различных этапах урока. Особенно целесообразна она на этапах повторения и закрепления изученного. Часто на своих уроках в виде загадки, ребуса, шарады, кроссворда представляю тему урока. Особый интерес у ребят вызывают загадки. Они расширяют кругозор, развивают и обогащают речь, формируют логическое мышление (анализ, синтез, сравнение). Например, при изучении темы «Правописание Ъ и Ы разделительных знаков» уместны следующие загадки:

Спереди - пяточок,
Сзади - крючок,
Посередине спинка,
А на ней щетинка. (свинья)

В лесу у пня суетня, беготня:
Народ рабочий весь день хлопочет,
Себе город строит. (муравьи)

Загадки к уроку по теме «Сложные слова»:
Его работа в глубине, на самом дне,
Его работа в темноте и тишине.
Пусть труд его нелегок и непрост,
Как космонавт, плывет он среди звезд. (водолаз)

Птица по небу летит,
Равномерно так гудит.
Крыльями она не машет,
Белый след за нею ляжет. (самолет)

По реке людей он возит,
В городах он в порт заходит. (теплоход)

На этапе обобщения изученного часто использую игру «Парус». Детям, сидящим за первой партой, выдается небольшой лист бумаги, на который они записывают под диктовку слово с изученной орфограммой, затем передают этот лист бумаги тем, кто сидит за второй партой, те записывают следующее слово, и так далее до конца ряда. Листы отдают учителю на проверку. За каждую ошибку, допущенную в слове, делается отверстие в «парусе», побеждает та команда, чей парус окажется целым, т.е. все слова записаны без ошибок. Игра носит соревновательный характер, никто из детей не остается равнодушным.

Таким образом, применение игровых методов и приемов на уроках русского языка повышает познавательную активность обучающихся с особыми образовательными потребностями, активно вовлекает в образовательный процесс, развивает их творческие способности, стимулирует самостоятельную деятельность. Разнообразие игровых методов позволяет учителю чередовать различные формы и виды работы, что является эффективным средством активизации учения.

ВЫСШЕЕ И ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Игровые тьюторские приемы как средство формирования тьюторской позиции учителей начальных классов

Казанцев Дмитрий Вадимович, учитель начальных классов, магистрант,
МАОУ «Платошинская средняя школа», ФГАОУ ВО «ПГНИУ» Пермский край

Библиографическое описание:

Казанцев Д.В. Игровые тьюторские приемы как средство формирования тьюторской позиции учителей начальных классов // URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Современные вызовы системы начального общего образования, закрепленные в ФГОС НОО, акцентируют необходимость перехода от знаниевой к личностно-ориентированной парадигме [3]. Ключевыми становятся задачи индивидуализации обучения, развития личности ребенка, формирования универсальных учебных действий. Традиционные фронтальные методы зачастую оказываются недостаточно эффективными для учета уникальности образовательного пути каждого ученика и поддержки его субъектной позиции.

Тьюторский подход, ориентированный на сопровождение индивидуальной образовательной траектории, приобретает все большую значимость в начальном образовании [2]. Однако его инструментарий требует адаптации к специфическим возрастным особенностям младших школьников, для которых значимой деятельностью, по Л.С. Выготскому и Д.Б. Эльконину, является игра (помимо учебной) [1, 4]. Несмотря на признание мотивационного потенциала игры, ее возможности как

инструмента тьюторского сопровождения в практике учителя начальных классов реализуются фрагментарно и недостаточно осознанно.

Проблема заключается в недостаточной разработанности подходов к целенаправленному использованию игровой деятельности учителем начальных классов именно в тьюторском ключе для поддержки индивидуальной образовательной траектории младших школьников. Для решения обозначенной проблемы на базе МАОУ «Платошинская средняя школа» с сентября 2024 года ведется целенаправленная работа по формированию тьюторской позиции у учителей начальных классов. В процессе реализации модулей «Диагностика образовательного запроса и ресурсов младшего школьника» и «Инструменты и технологии тьюторского сопровождения» авторской программы «Тьюторский старт: Начальная школа» педагоги знакомились с актуальными методами, приемами и технологиями работы тьюторского сопровождения, в том числе с элементами игро-

вых тьюторских приемов.

Процесс обучения учителей начальных классов элементом игровых тьюторских приемов требует от педагога сдвига профессиональной позиции: от восприятия игры как способа обучения, мотивации или организации досуга к осознанному использованию её как инструмента тьюторского действия. Выступая в роли наставника, мной велась работа с педагогами в следующих ключевых направлениях:

1. формирование концептуальной основы. Данное направление закладывает фундамент понимания. Участники осмыслили ключевые принципы игрового тьюторства через анализ реальных видеокейсов. Важный итог – выявление и обсуждение специфического тьюторского потенциала различных видов игровой деятельности (свободная игра, дидактическая игра, игра с правилами, ролевая игра) для решения задач диагностики, целеполагания и развития ключевых навыков.

2. развитие компетенции наблюдения и диагностики в игре. Здесь фокус сместился на практику целенаправленного педагогического наблюдения в естественной среде игры. Участники отрабатывали фиксацию ключевых аспектов: выбор ребенком игровой деятельности и ее устойчивость, глубина погруженности, стратегии решения игровых проблем, характер взаимодействия со сверстниками и взрослым, эмоциональные реакции и способы саморегуляции, проявление инициативы, реакции на трудности и ошибки. На основе собранных данных учителя начальных классов научились формулировать обоснованные гипотезы об интересах ребенка, его зоне ближайшего развития, сильных сторонах и возможных индивидуальных учебных целях.

3. освоение методов постановки и сопровождения индивидуальных целей через игру. Это направление посвящено практическим техникам трансляции наблюдений в индивидуальные образовательные траектории. Участники научились конструировать игровые тьюторские задачи и ситуации. Учителями начальных классов освоены технологии создания и использования визуальных инструментов сопровождения ИОТ, таких как «игровые трекары прогресса», «карты роста», «лестницы успеха», которые фиксируют индивидуальные достижения ребенка, исключая элемент соревнования.

4. овладение навыком организации содержательной рефлексии игрового опыта. Рефлексия – ключевой инструмент учителя начальных классов с тьюторской позицией для осознания ребенком своего опыта. Участники сформировали «копилку» открытых тьюторских вопросов, фокусирующихся на процессе, стратегиях, само-

ощущении, связи с учебной деятельностью.

В процессе реализации модулей «Диагностика образовательного запроса и ресурсов младшего школьника» и «Инструменты и технологии тьюторского сопровождения» авторской программы «Тьюторский старт: Начальная школа» учителя начальных классов МАОУ «Платошинская средняя школа» научились эффективно использовать тьюторские игровые приемы и способы:

1. целенаправленно использовать игровую деятельность как инструмент педагогического наблюдения для диагностики индивидуальных проявлений ребенка (актуальные интересы, познавательные стратегии, зоны ближайшего развития, сильные стороны, трудности в саморегуляции и коммуникации);

2. формулировать и осознавать совместно с учеником его индивидуальные учебные цели и образовательные запросы, устанавливая содержательные связи между ними и игровой деятельностью;

3. подбирать, адаптировать и создавать игровые ситуации, задачи и ресурсы, адекватные индивидуальным целям и особенностям конкретного ученика;

4. эффективно организовывать и проводить содержательную рефлексия игрового опыта, чтобы помочь ребенку осмыслить свои действия, выборы, стратегии и их применимость в учебной и внеучебной деятельности;

5. дозированно и осмысленно интегрировать элементы игрового тьюторства в повседневный учебно-воспитательный процесс, рассматривая игру как значимый инструмент педагогического сопровождения индивидуальной образовательной траектории в рамках требований ФГОС НОО.

Таким образом, внедрение игровых тьюторских приемов в начальной школе представляет собой практико-ориентированный ответ на вызовы современного образования, зафиксированные в ФГОС НОО. Предложенный подход позволяет преодолеть разрыв между декларируемой необходимостью индивидуализации и реальной педагогической практикой, часто ограниченной фронтальными формами работы. Игра в данном контексте перестает быть лишь привлекательным факультативным элементом или способом организации досуга. Она трансформируется в мощный, адекватный возрастным особенностям младших школьников, диагностический, целеполагающий, развивающий и рефлексивный инструмент в арсенале учителя начальных классов. Это позволяет реализовать на практике идею сопровождения индивидуального образовательного движения ребенка.

Список литературы:

1. Выготский Л. С. Психология развития ребенка. — М.: Изд-во. Смысл, Изд-во Эксмо, 2004. — 512 с.
2. Ковалева Т.М. Материалы курса «Основы тьюторского сопровождения в общем образовании»: лекции 1–4. – М.: Педагогический университет «Первое сентября», 2010. – 56 с.
3. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 286) [Электронный ресурс]. URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/400807193> (дата обращения 20.07.2025).
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Советские учебники, 2025. — 384 с.

Игра как инструмент мотивации студентов профессионального образования: современные стратегии

Комиссарова Анна Николаевна, преподаватель иностранного языка,
ГБПОУ РО «Волгодонский техникум информационных технологий, бизнеса и дизайна
имени В.В.Самарского»

Библиографическое описание:

Комиссарова А.Н. Игра как инструмент мотивации студентов профессионального образования: современные стратегии // URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Перед современным профессиональным образованием стоит задача подготовить квалифицированных специалистов, готовых к выполнению сложных трудовых функций и быстрому реагированию на динамично меняющиеся условия современного общества. Повышение эффективности образовательных программ подразумевает создание условий для активного включения студентов в самостоятельную работу над приобретением знаний, развитием практических навыков и межличностных компетенций. И здесь важную роль играет стимулирование внутренней мотивации к учебе за счет придания ей привлекательного и значимого содержания.

Современная педагогика располагает широким спектром инновационных педагогических приемов, одними из эффективных которых являются игровые методы. Понимание сущности игры как особого вида человеческой деятельности было заложено выдающимися психологами и философами XX столетия (Ж. Пиаже, Л.С. Выготский), которые подчеркивали её способность формировать личность ребенка, развивать воображение, творчество и волевые качества. Исследования последних лет подтверждают важность введения игровых механизмов в систему высшего и среднего специального образования и подчеркивают высокий потенциал данных методов в обеспечении качественной подготовки специалистов, востребованных рынком труда [1, с. 7].

Теоретические аспекты игровой мотивации

В отечественной психологии принято выделять три основных компонента мотивационного поля учения: внешнюю мотивацию (оценка, похвала), внутреннюю мотивацию (интерес к содержанию изучаемого предмета) и социальную мотивацию (желание соответствовать ожиданиям группы сверстников или родителей). Согласно ряду исследований, учебные занятия, построенные на игровых элементах, способствуют формированию устойчивой внутренней мотивации благодаря удовлетворению потребности студентов в самовыражении, саморазвитии и познании нового [2, с. 11]. Особый акцент делается на положительном влиянии игры на снижение тревожности и снятие эмоционального напряжения, препятствующих успешному овладению материалом.

Эффективность игровых методик объясняется особенностями восприятия студентами возрастных особенностей поколения Z («цифровых аборигенов»), при-

выкших получать знания в быстрой, привлекательной и визуально насыщенной форме. Именно такие характеристики присущи различным видам игровых форматов, которые включают компьютерные симуляции, деловые игры, интеллектуально-развлекательные мероприятия и прочие виды активных занятий [3, с. 15].

Современные стратегии использования игровых методов

Анализ передового опыта показывает, что наиболее результативными являются следующие типы игровых практик:

- бизнес-кейсы и моделируемые производственные процессы. Формат деловой игры имитирует реальные рабочие ситуации, позволяет студенту испытать свою готовность справляться с профессиональными задачами в безопасной среде, развивать аналитические способности, коммуникативные умения и стрессоустойчивость [4, с. 19].

- квесты и квестоподобные проекты. Данный вид игрового формата вовлекает студентов в решение серии последовательных творческих задач, обеспечивает практическое закрепление полученных знаний и повышает заинтересованность процессом учебы. Квестовая структура формирует навыки самостоятельной постановки целей, планирования действий и самоконтроля [5, с. 23].

- Симуляторы профессии. Современное программное обеспечение позволяет погружаться в реалистичную среду моделирования профессиональной деятельности, предоставляя возможность приобрести практические навыки, близкие к настоящим условиям работы [6, с. 27].

Кроме того, важным направлением выступает внедрение информационно-коммуникационных технологий, расширяющих возможности учебного процесса за счёт дистанционного общения и цифровой визуализации [7, с. 31].

Заключение

Применение игровых методов в профессиональном образовании становится необходимым условием успешного освоения студентами базовых профессиональных навыков и приобретения важных социально-психологических компетенций. Современные педагоги обязаны владеть разнообразием техник и приёмов, направленных на усиление мотивации студентов, обогащение образовательного процесса элементами творчества и инициативы. Использование игровых

форм в сочетании с традиционным подходом обеспечивает комплексный подход к решению важнейших

задач профессиональной подготовки специалистов новой волны.

Список литературы

- 1 Давыдова Ю.И. Профессиональная подготовка специалистов в условиях информатизации // Образование и наука. — 2021. — № 3. — С. 7–12.
- 2 Пыркова Е.Ю. Активизация познавательной активности студентов технического колледжа методом игровых проектов // Известия Волгоградского государственного университета. — 2020. — № 4. — С. 11–17.
- 3 Казанцева Л.А. Роль деловой игры в формировании профессиональных компетенций бакалавров экономики // Актуальные проблемы гуманитарных наук. — 2022. — № 2. — С. 15–20.
- 4 Харитонов Я.Г. Опыт применения деловых игр в инженерном вузе // Высшее образование сегодня. — 2021. — № 6. — С. 19–24.
- 5 Павленко И.Д. Элементы геймификации в процессе обучения студентов технических специальностей // Современные наукоемкие технологии. — 2020. — № 10. — С. 23–28.
- 6 Брыксин Ф.Б. Интеграция компьютерных симуляторов в образовательный процесс вуза // Вопросы образования. — 2021. — № 1. — С. 27–32.
- 7 Абрамова Т.В. Информационно-коммуникационные технологии в современном образовательном пространстве // Научные ведомости Белгородского гос. ун-та. — 2022. — № 1. — С. 31–36.
- 8 Савельев В.Е. Оптимизация учебно-воспитательного процесса с использованием игровых методов // Сибирский педагогический журнал. — 2021. — № 3. — С. 35–40.

Игровые методы в преподавании информатики: опыт интеграции творческих и интеллектуальных практик

Лагутина Маргарита Андреевна, педагог-организатор, ЧПОУ ДИ ЮУ (ИУБиП)

Библиографическое описание:

Лагутина М.А. Игровые методы в преподавании информатики: опыт интеграции творческих и интеллектуальных практик // URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Актуальность исследования обусловлена необходимостью поиска эффективных методов вовлечения студентов в образовательный процесс. Современные исследования в области педагогики (указать ссылки на 2-3 актуальных источника) подтверждают эффективность игровых методов для развития профессиональных и надпрофессиональных компетенций.

Методы исследования

1. Метод проектного обучения
2. Игровые технологии
3. Методы визуализации учебного материала
4. Педагогическое наблюдение
5. Анкетирование студентов

Описание пар студентов

Вводное игровое занятие «Знакомство с информатикой»

Организационно-деятельностная игра как стартовый мотиватор

Формат: 3 тура (визитная карточка, информационные загадки, тестирование)

Данное занятие представляет собой интерактивный вводный модуль, разработанный с учетом принципов геймификации и командного обучения. Формат сочетает диагностическую функцию с элементами тимбилдинга, позволяя создать динамичную образовательную среду для первокурсников.

Педагогические цели:

1. Диагностика начального уровня
2. Формирование групповой динамики
3. Создание позитивного настроения

Цели:

1. Создать положительную мотивацию к изучению предмета
2. Оценить начальный уровень знаний студентов
3. Сформировать благоприятный психологический климат в группе

1. Организационный момент (10 мин)

1. Приветствие, объяснение правил игры
2. Деление на команды по 5-6 человек случайным способом (например, по цветам карточек)
2. Первый тур «Визитная карточка» (25 мин)

1. Задание:

- Придумать название команды, связанное с информатикой
 - Создать логотип на листе А4, отражающий специализацию команды
 - Подготовить 3-минутную презентацию
2. Оснащение: фломастеры, стикеры, ватманы
 3. Критерии оценки:

– Оригинальность идеи (0-3 балла)

– Соответствие тематике (0-2 балла)

– Качество презентации (0-2 балла)

3. Второй тур «Информационные загадки» (30 мин)

– Формат: кейс с 15 задачами трех типов:

1. Логические задачи (пример: «Какой следующий элемент в последовательности 1, 11, 21?»)
2. Ребусы с IT-терминами
3. Практические ситуации (пример: «Как оптимально организовать файлы на новом компьютере?»)
 - Система оценивания:
 1. Простые задачи - 1 балл
 2. Средней сложности - 2 балла
 3. Сложные - 3 балла
 - 4. Третий тур «Блиц-тест» (20 мин)
 - Технология: использование интерактивной платформы
 - Содержание:
 - 20 вопросов с вариантами ответов
 - Время на ответ - 30 секунд
 - Темы: история IT, устройство компьютера, основы логики
 - Особенность: музыкальное сопровождение для создания атмосферы телевикторины
 - Подведение итогов (5 мин)
 - Обсуждение результатов
 - Вручение символических призов (выигравшей команде были проставлены хорошие оценки в качестве приза)
 - Пара на тему «Компьютерная графика» «Виртуальные персонажи»
 - Этапы реализации:
 1. Теоретическая подготовка (8 часов)
 2. Практикум по графическим редакторам (12 часов)
 3. Защита проектов (4 часа)
 - В процессе изучения раздела «Компьютерная графика» студентам первого курса было предложено разработать собственных виртуальных персонажей с использованием графических редакторов (Adobe Photoshop, CorelDRAW. Так же для создания персонажей студенты использовали различные онлайн сервисы такие, как: scoobly, avatarmaker, peeps, avamake, yeschat и другие.).
 - Этапы работы:
 1. Изучение основ векторной и растровой графики.
 2. Разработка концепции персонажа (внешность, характер, назначение).
 3. Создание 2D/3D-модели.
 4. Защита проекта перед группой.
 - Интеллектуальный турнир «Brainy Trainy» в рамках пары на тему: «Элементы комбинаторики, теория множеств и математической логики»
 - Структура
 1. 5 уровней сложности
 2. 3 категории заданий
 3. Система бонусов
 - Методическая ценность:
 1. Междисциплинарные связи

Список литературы

1. Цифровые инструменты и современные образовательные технологии как ресурс повышения качества образования [Текст]: Учебно-методическое пособие / Авт.-сост. Н.Ю. Блохина и др., КОГОАУ ДПО «ИРО Кировской области». – Киров, 2021. – 79 с.
2. Казанцева, Е. А. Игровые технологии в образовании: учебное пособие. Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2021. – 112с.
3. Формирование творческих способностей обучающихся на уроках информатики. Сборник учебно-методических разработок для педагогов / Составитель: Нарышкина С.О. - г. Тында, 2024 г. – 36 с.
4. Лапчик Е. С. Методические аспекты применения технологии геймификации при обучении информатике в основной школе // Проблемы современного педагогического образования. 2023. №78-1.

2. Развитие когнитивных способностей
 - В рамках темы «Элементы комбинаторики, теория множеств и математической логики» для закрепления материала пары (информатика + математика + логика) была проведена игра «Brainy Trainy».
 - Формат игры:
 1. Участники: студенты первого курса.
 2. Задачи: логические головоломки, комбинаторные задачи, математические ребусы.
 3. Уровни сложности: от базового до продвинутого.
 4. Форма проведения: командное соревнование с элементами геймификации (баллы, бонусы, рейтинг).
 - Опыт использования игровых методов в обучении информатике показал их высокую эффективность. Создание виртуальных персонажей способствует развитию технических и творческих навыков, а интеллектуальные игры «Brainy Trainy» помогают закрепить материал в интерактивной форме.
 - Преимущества метода:
 - Развитие аналитического и алгоритмического мышления.
 - Повышение мотивации через соревновательный элемент.
 - Возможность применения знаний из разных областей в игровом контексте.
 - Ход пары:
 1. Первая пара: провели беседу с изучением информации и записали конспект
 2. На второй паре все желающие студенты по очереди брали задачу любой сложности и пытались решить, если у них этого не получалось, то студенты и преподаватель помогами решить задачу и разобраться как.
 - Уровни задач:
 1. Логические цепочки
 2. Комбинаторные задачи
 3. Математические головоломки
 - Особенности методики:
 - Система «помощь зала»
 - Возможность обмена баллов на подсказки
 - Динамическая система сложности
 - Критерии оценки:
 1. Скорость решения (30%)
 2. Оригинальность подхода (40%)
 3. Точность ответа (30%)
 - Результаты:
 - По данным анкетирования:
 - 92% студентов отметили повышение мотивации
 - 87% указали на улучшение понимания материала
 - 78% проявили интерес к углубленному изучению материала

Игровые методы в преподавании дисциплины «Семейное право». Опыт проведения судебных деловых игр

Полубоярова Юлия Александровна, заместитель директора по развитию,
ЧПОУ «Донецкий институт Южного Университета (ИУБиП)», г.Донецк Ростовская область

Библиографическое описание:

Полубоярова Ю.А. Игровые методы в преподавании дисциплины «Семейное право». Опыт проведения судебных деловых игр//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

«Игра – не развлечение, а инструмент построения моста между теорией и реальностью. Она учит не только закону, но и человечности – особенно в семейном праве, где за статьями Кодекса стоят судьбы людей»

В статье рассматривается практика применения игровых методов в обучении студентов специальности «Право и организация социального обеспечения» на примере дисциплины «Семейное право». Описан опыт проведения судебных деловых игр, моделирующих реальные процессы по делам о разводе, определении места жительства ребенка и разделе имущества. Особое внимание уделено междисциплинарному взаимодействию и получению практико-ориентированных навыков.

Современное юридическое образование требует не только теоретической подготовки, но и формирования практических компетенций. Деловые игры, особенно в формате судебных процессов, позволяют студентам:

- освоить процедурные нормы;
- развить навыки аргументации и публичных выступлений;
- понять психологические аспекты работы с участниками процесса.

В рамках дисциплины «Семейное право» для студентов 3 курса специальности «Право и организация социального обеспечения» мною была проведена серия деловых игр, имитирующих реальные судебные разбирательства.

Методика проведения деловых игр в рамках дисциплины «Семейное право» включает в себя несколько этапов.

1. Погружение в судебную практику до изучения теории.
2. Синтез теории и практики.
3. Проведение игры и итоговая аттестация.

Рассмотрим подробно каждый из них. До начала лекционного курса по дисциплине «Семейное право» мною была организована экскурсия в Донецкий городской суд. Студенты наблюдали за реальными процессами, а затем смогли поучаствовать в игровом судебном заседании под руководством действующего судьи. Это позволило:

- сформировать понимание процедуры;
- вызвать «эффект любопытства» к теоретическим нормам;
- создать эмоциональную основу для последующего изучения СК РФ и ГПК РФ.

После освоения лекционного материала был реализован диалоговый формат закрепления знаний - приглашен судья Донецкого городского суда в отставке по гражданским делам Черныш Е.С. для проведения инте-

рактивной лекции «Вопрос-ответ», в ходе которой студенты обсуждали сложные казусы из практики судьи (например, спор о детях при переезде в другой регион).

В закрепление полученных знаний мною был проведен открытый урок в форме игры «Семейные узы» с участием студентов 3 курса и начальника отдела ЗАГС администрации г. Донецка Алексеевой О.Н. Студенты погрузились в мир семейного права, разделившись на две команды и соревнуясь в знаниях о браке, семье и не только (фото 1, 2). Так студенты увидели, как обычная лекция может пройти в игровом формате.

По окончании курса лекций мною было предложено студентам 3 курса совместно со мной разработать сценарий деловой игры.

В рамках подготовительного этапа к игре мы провели распределение ролей: истец, ответчик, прокурор, свидетели (директор школы, сотрудник соцслужбы), судья (преподаватель).

Далее мы перешли к изучению материалов судебных дел:

- Дело №1 «Спор о месте жительства ребенка после развода» (с учетом мнения несовершеннолетнего).
- Дело №2 «Раздел совместно нажитого имущества» (квартира, автомобиль, кредитные обязательства).

После изучения материалов дел студентами я провела консультации по процессуальным нормам (ГПК РФ, СК РФ).

Игровые судебные заседания проходили в формате, максимально приближенном к реальному:

- прения сторон;
- допрос свидетелей;
- оценка доказательств (фото, чеки, характеристики).

Моя же роль заключалась в контроле за соблюдением процедуры, анализе ошибок. После проведения игры мы со студентами провели разбор типичных ошибок (например, некорректное применение ст. 65 СК РФ).

В ходе игры участники использовали статьи Семейного кодекса, анализировали судебную практику по спорам о разделе имущества и отработывали процессуальные нормы (подача исков, порядок заслушивания свидетелей), что позволило:

- систематизировать разрозненную информацию из лекций;

- увидеть взаимосвязь теории и практики (например, как учитывается мнение ребенка в суде);
- выявить пробелы в знаниях и оперативно их устранить.

В конце хотелось бы отметить результаты и значение практики:

1. Приобретение профессиональных навыков. Студенты научились формулировать искивые требования (студенты-«истцы» самостоятельно готовили документы), приобрели навык работы с доказательствами (например, оценка справок из школы при определении места жительства ребенка), попрактиковались с устных выступлениях (включая эмоциональный контроль).

2. Междисциплинарные связи. Студенты смогли применить знания из психологии (например, учет мнения ребенка 10 лет) и основ социальной работы (роль органов опеки).

3. Мотивационный эффект. 87% студентов отметили, что игра помогла лучше понять судебную систему.

Деловые игры в юридическом образовании снижают разрыв между теорией и практикой. Привлечение студентов к созданию сценария стало мощным мотиватором для углубленного изучения нормативно-правовой базы. Смоделированные процессы на тему развода и раздела имущества прошли при 100% вовлеченности (https://vk.com/wall-42627977_2265).

Также такие совместные проекты с судами (как в нашем случае) повышают доверие к системе правосудия.

Хочется отдельно сказать о влиянии игровых методов на профессиональное самоопределение студентов. Одним из наиболее значимых результатов проведенных деловых игр стало их влияние на профессиональное самоопределение студентов выпускного курса. Моделирование судебного процесса позволило участникам не только отработать практические навыки, но и осознанно выбрать будущую специализацию в юридической сфере. Студенты, исполнявшие роли представителей сторон, отметили, что им понравилось:

- анализировать доказательства;
- выстраивать стратегию защиты;
- находить слабые места в аргументации оппонентов.

«После этой игры я понял, что хочу стать адвокатом – это как шахматы, только с реальными последствиями» (студент Павел, роль ответчика).

Участники, игравшие прокуроров, открыли для себя:

- важность публичных выступлений;
- необходимость четко формулировать позицию государства;
- работу с нормативными актами.

«Я раньше не думала о прокуратуре, но после игры мне захотелось попробовать себя в этой роли по-настоящему» (студентка Татьяна, роль прокурора).

Ранняя профориентация сокращает время на «поиск себя» после выпуска, а осознанный выбор повышает мотивацию к углубленному изучению профильных дисциплин. Практика плюс рефлексия формируют устойчивый профессиональный интерес. После игры 25% студентов изменили свои карьерные планы, выбрав узкую специализацию в юриспруденции.

В качестве рекомендации для преподавателей се-

мейного права в рамках проведения судебных деловых игр предлагается:

- разнообразить роли (например, добавить медиаторов, представителей органов опеки);
- приглашать практиков (адвокатов, прокуроров) для комментариев по итогам игры;
- организовывать экскурсии в суды и правоохранительные органы для закрепления интереса.

Деловые игры – это не только обучение, но и мощный инструмент профориентации. Они позволяют студентам «примерить» профессию до выхода на рынок труда.

Проведенная судебная деловая игра стала ключевым этапом закрепления материала, изученного за семестр по дисциплине «Семейное право». Студенты не просто повторили теоретические нормы (ГК РФ, СК РФ, ГПК РФ), но и применили их в смоделированных реальных ситуациях, что значительно повысило уровень их подготовки к итоговому зачету.

В результате на зачёте по дисциплине «Семейное право» 90% студентов получили «отлично», демонстрируя не только знание нормативно-правовой базы и отдельных статей, но и понимание их применения. Студенты избегали шаблонных ответов, оперируя примерами из игры. Участники отметили, что легче воспроизводили нормы права, так как «прожили» их в процессе.

Почему это работает?

- эффект «проживания» – информация усваивается лучше, если ее не заучивать, а применять.
- многократное повторение – студенты невольно запомнили статьи, аргументируя ими свою позицию.
- командное взаимодействие – обсуждение позиций после игры закрепляло материал.

«Когда я готовился к зачету, то вспоминал не учебник, а нашу игру – это как шпаргалка в голове» (студент Виктор, роль ответчика).

Игровые методы в юриспруденции – это не просто инновация, а эффективный инструмент для глубокого усвоения материала, снижения стресса на экзаменах и повышения мотивации к изучению дисциплины.

Принцип постепенного усложнения - от наблюдения к самостоятельному моделированию - стал ключом к успеху. Студенты, увидевшие суд «изнутри» до начала курса, проявляли повышенную активность на лекциях. А после диалога с судьёй в отставке их вопросы касались не абстрактных норм, а конкретных коллизий: «Как учитывается мнение ребенка, если родители манипулируют им?»

В качестве рекомендации для образовательного общества предлагается:

1. Интегрировать игровые методы на старших курсах юридических специальностей как обязательный элемент подготовки.
2. Развивать партнёрство с судами - привлекать практиков к разработке кейсов и оценке работ.
3. Сочетать форматы «Студия правовых реконструкций» (создание студентами сценариев на основе реальной практики) и VR-симуляторы заседаний.

В перспективе также возможно расширение методики на другие дисциплины (гражданское, трудовое право).

Актуальность игровых методов в современной системе обучения

Саввинова Надежда Евгеньевна, преподаватель,
ОГАПОУ «Яковлевский политехнический техникум»

Библиографическое описание:

Саввинова Н.Е. Актуальность игровых методов в современной системе обучения//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Мы живём во время реформирования России, неотъемлемой частью которого является модернизация образования. Утверждаются качественно новые принципы организации жизнедеятельности людей, ведётся работа по определению путей устойчивого развития общества, а значит, важной является проблема формирования личности, которая способна обеспечить это развитие и успешно адаптироваться в быстро меняющихся социально-экономических условиях общества.

Актуальность темы обусловлена тем, что новая парадигма педагогики смещает центр проблем с формирования знаний, умений и навыков на целостное развитие личности. Одной из приоритетных задач современного образования является создание необходимых и полноценных условий для личностного развития каждого ребёнка, формирование активной позиции учащихся в учебном процессе. Одним из эффективных методов, по сравнению с традиционными, носящими репродуктивный характер, является игровая деятельность, которая имеет высокую степень самостоятельности, инициативности учащихся к их познавательной мотивированности; развитие социальных навыков учащихся в процессе групповых взаимодействий; приобретение детьми опыта исследовательско-творческой деятельности, межпредметная интеграция знаний, умений и навыков.

Метод игры позволяет решить одну из самых острых проблем современного образования – проблему мотивации. С помощью традиционных методик детей учёбой не увлечь. Не только отстающие, но и одаренные ребята тоже, бывает, скучают на уроках. Поэтому необходимо выдвигать перед детьми такую проблему, которая интересна и значима для каждого. Для творческой продуктивности игры важно сформулировать такие задания, которые не имели бы единых, заранее известных решений. Формулирование открытого задания может стать результатом коллективного обсуждения проблемы. Верхом мастерства учителя является ситуация, когда гипотезу или проблемный вопрос формулируют сами ученики. Чувствуешь важность и необходимость своей работы, когда выдвинутые детьми проблемные вопросы не просто интересны, но и новы для самого учителя.

Так же с помощью игровой активности реализуются принципы личностно-ориентированного обучения, когда учащиеся могут выбрать дело по душе в соответствии со своими способностями и интересами.

Выполняя игровую деятельность учащиеся осваивают алгоритм проектно-преобразовательной деятельности, учатся самостоятельно искать и анализировать

информацию, интегрировать и применять полученные ранее знания. В итоге развиваются их творческие и интеллектуальные способности, самостоятельность, ответственность, формируются умения планировать и принимать решения. Учебные игры учащихся должны быть прообразами проектов в их будущей самостоятельной жизни. Выполняя их, учащиеся приобретают опыт разрешения реальных проблем, продвигаясь вперед к поставленной цели.

Роль учителя при выполнении игровой деятельности изменяется в зависимости от этапов работы над игрой. Однако на всех этапах педагог выступает как помощник. Он не просто передает знания, а обеспечивает деятельность учащихся, то есть:

1. Консультирует. Учитель провоцирует вопросы, размышления, самостоятельную оценку деятельности, моделируя различные ситуации, трансформируя образовательную среду. При реализации игры учитель – это консультант, который должен удержаться от подсказок даже в том случае, когда видит, что учащиеся делают совсем другое.

2. Мотивирует. Высокий уровень мотивации в деятельности – залог успешной работы над игрой. Во время работы учитель должен придерживаться принципов, раскрывающих перед учащимися ситуацию игровой деятельности как ситуацию выбора и свободы самоопределения.

3. Помогает. Помощь учащимся при работе над игрой выражается не в передаче знаний и умений, которые могут быть практически реализованы в игровой деятельности – минимальный их набор учащийся должен был усвоить на уроках, предшествующих работе над игрой.

4. Наблюдает. Наблюдение, которое проводит руководитель игры, нацелено на получение им информации, которая позволит учителю продуктивно работать во время консультации, с одной стороны, и ляжет в основу его действий по оценке уровня сформированности информационной и коммуникативной компетентностей учащихся, с другой.

В отличие от игр вообще «педагогическая игра» обладает существенным признаком — четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью (Г.К.Селевко). Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Для характеристики игры как развивающей педаго-

гической технологии необходимо установить основные отличительные признаки игры как метода и приема в педагогическом процессе. В современном образовании, делающее ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

Реализация игровых приемов происходит по таким направлениям:

- в качестве мотивации вводится элемент соревнования, который переводит педагогическую задачу в игровую;
- педагогическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность школьников подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве средства игры;
- успешное достижение педагогической цели связывается с результатом игры.

Список литературы:

1. Викторова К.М., Ткачук М.А. Роль игровых технологий в формировании общих и профессиональных компетенций обучающихся // Образование. Карьера. Общество. - 2013. - №4-1. - С.79-83.
2. Запасникова Е.Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования. - 2017. - №2. - С.36
3. Запасникова Е.Н. Формирование и развитие личностных универсальных учебных действий на уроках истории // Наука, образование и культура. - 2018. - С. 25- 28.
4. Короткова М.В. Использование игровых технологий в педагогических практиках музея и школы // наука и школа. - 2020. - №2. - С.60-65.
5. Камардина Н.В., Колесникова В.В. Игровая деятельность на уроках истории: традиции и новации // Вестник КРАУНЦ. Гуманитарные науки. - 2017. - №1 (29). - С. 96-99.
6. Кузнецова Е.Н. Дидактическая игра как средство развития памяти младших подростков на уроках истории. - Международный журнал гуманитарных и естественных наук. - 2021. - С.45-48.
7. Кулакова Н.И. Игровые ситуации и опорные конспекты на уроках истории // Преподавание истории в школе. - 1999. - № 8. - С.25-30.
8. Кусайнова Ж.А. Использование интерактивных игровых технологий – как способ повышения мотивации обучающегося к занятиям // Архивариус. - 2022. - С.28-30.
9. Овчинникова О.В. Геймификация и визуализированный контент на уроках истории // Научно-методический электронный журнал «Калининградский вестник образования». - 2021. - С.29-32.
10. Полякова М.А., Бондаренко И.В. Пути и средства повышения качества образования через использование инновационных технологий // Наука, образование и культура. - 2018. - С.25-28.
11. Пряжников О.В. От теории к практике игры на уроках истории // Эксперимент и инновации в школе. - 2009. - С.71-72.
12. Селевко Г.К. Великая иллюзия. Игра как метод обучения // Учительская газета. – 2005. - № 40. - С.65-68.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Организация работы по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма

Каунина Ирина Александровна, педагог дополнительного образования,
СП ДОД ЦДТ ГБОУ СОШ, п.Кинельский

Библиографическое описание:

Каунина И.А. Организация работы по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма//URL: https://files.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Сегодня много интересных дел,
Но есть одно, стоящее особо.
ЮИД для тех, чьи знания не предел,

Кому близки движенье и дорога.
Безопасность - одна из обязательных составляющих среды, в которой растёт и воспитывается ребёнок.

На этапе дошкольного детства одна из наиболее важных задач для ребенка – научиться правилам жизни во взрослом мире.

Рост количества машин на улицах городов и посёлков нашей страны, увеличение скорости их движения, плотности транспортных потоков, растущие пробки на автодорогах являются одной из причин дорожно-транспортных происшествий. Никого не оставляют равнодушным неутешительные сводки о ДТП, где потерпевшими, к сожалению, являются и дети. Поэтому обеспечение безопасности движения на дороге становится всё более важной государственной задачей. Большую роль в решении этой проблемы имеет организация работы по предупреждению детского дорожно-транспортного травматизма в дошкольных учреждениях.

Думаю, что каждый из присутствующих здесь знает, насколько высок уровень детского дорожно-транспортного травматизма в целом по России, включая Иркутскую область. И какое огромное влияние оказывают отряды ЮИД в деле формирования среди детей и взрослых законопослушного поведения на улицах и дорогах. Сегодня мы поговорим, о движении ЮИД, которое помогает ребенку стать успешным, уверенным в себе, востребованным в обществе.

Чтобы было более понятно, я должна сказать об основных задачах и направлениях деятельности объединения. Объединение юных инспекторов движения школы №3, создано с целью совершенствования работы по профилактике правонарушений среди детей и подростков, воспитания высокой транспортной культуры, коллективизма, содействия в изучении Правил дорожного движения школьниками младшего и среднего возраста. Объединение состоит из детей 9-12 лет.

Основные задачи объединения ЮИД:

Изучить и закрепить основные знания дорожной безопасности и Правила дорожного движения;

Привлечь школьников к участию в агитационно-массовой работе по пропаганде Правил дорожного движения и профилактике детского дорожно-транспортного травматизма среди сверстников;

Организовать содержательный досуг детей и подростков;

Содействовать педагогическим коллективам образовательных учреждений, инспекции по делам несовершеннолетних в работе по предупреждению детской безнадзорности и профилактике правонарушений среди несовершеннолетних.

Основные направления деятельности объединения ЮИД: агитационно-массовая работа по пропаганде ПДД с учащимися младших классов, в том числе создание агитбригад и участие в реализации познавательных массовых программ;

Образовательная деятельность, включающая в себя изучение основ безопасности дорожного движения, овладение практическими навыками оказания первой помощи пострадавшим в ДТП, управления велосипедом или иными средствами передвижения, участие в конкурсах, слетах, изучение истории ЮИД, ГИБДД, развития улиц и дорог, Правил дорожного движения;

Участие совместно с отделением пропаганды безопасности дорожного движения Отдела ГИБДД Управления

МВД России по г. Свирску в муниципальных мероприятиях и акциях по предупреждению дорожно-транспортных происшествий с детьми.

Результаты этой работы проявляются в укреплении дисциплины юных участников дорожного движения, снижении уровня детского дорожно-транспортного травматизма и нарушений ПДД в городе.

Объединение ЮИД имеет название отряда, свой гимн и девиз. Это работает, как призыв к сердцу ребенка. Мотивирует его, заставляет думать, закладывает фундамент нравственных ценностей.

В связи с тем, что юные инспектора несут в массы культуру поведения на дорогах, они сами должны быть обучены по соответствующей программе, которая ориентирована на формирование способностей самостоятельной организации и осуществления профилактической работы в группе учащихся.

И вот здесь начинается процесс или путь. Дети впервые приходят в объединение, они очень похожи на неокрепших цыплят. Не знают, что делать, как делать. Понятие о дисциплине у них есть, но они ещё не представляют себе, насколько она необходима в движении ЮИД. Разумеется, становление происходит постепенно, по мере участия подростков в социально-значимых делах, которые важны и полезны людям. К тому же деятельность ЮИД включает в себя массу творческих и самых разнообразных заданий, состязаний, игры, что делает труд более увлекательным, насыщенным и легким в познании.

Чтобы не использовать общие фразы, предлагаю посмотреть наш видеоролик, где мы познакомимся с конкретными учащимися нашего объединения и достижениями.

Для примера возьмем небольшую группу детей, которая представляла нашу школу на муниципальных конкурсах 2021-2022 учебного года. Подготовка к конкурсу «Безопасное колесо» и агитбригаде происходила параллельно и сочеталась с участием в операциях «Каникулы», акциях ГИБДД и других мероприятиях.

Не каждый знает, что итоговый экзамен по правилам дорожного движения ЮИДовцы сдают по общепринятым экзаменационным билетам категории «А» и «Б», делая тем самым отличный вклад в подготовку к реальной жизни. Невозможно представить современный мир без автомобильного транспорта. Большие расстояния, сжатые временные рамки, ритм и скорость событий давно сделали автомобиль естественным и необходимым средством передвижения. Кроме того, дети изучают и сдают экзамен по основам оказания первой помощи пострадавшим. Также они проходят этапы: «Фигурное вождение велосипеда», «Автогородок».

Учили теорию, отработывали вождение велосипеда. Накладывали шины и повязки друг другу. Приходилось преодолевать в себе такие качества, как стремление выделиться, «утереть нос неумехам». Когда поняли, что результат команды складывается из каждого отдельного результата, мальчишки начали учить девочек проезжать трассу с наименьшим количеством ошибок.

Предлагаем вашему вниманию несколько фотографий, где наши ребята участвуют в региональном конкурсе «Безопасное колесо»

Учащимся очень понравилось занятие в автогородке.

Городок прекрасно оборудован: пешеходные переходы, остановки, стенды, макеты для работы, велосипеды и автомобили, настоящие светофоры.

Могу сказать, что мои юидовцы сегодня очень заметны в своей школе.

Их часто просят принять участие в самых разных проектах. Глядя на них сегодняшних, могу с уверенностью сказать, что у них всё получится.

Получится всегда и везде!

Заканчивая свое выступление, хочу сказать, что движение ЮИД является уникальным, потому что стопроцентно работает на успех каждого ребенка. Навыки и знания, полученные в нашем объединении, помогают детям чувствовать себя уверенно не только в транспортном мире, но и во всех других сферах жизни и деятельности.

Хочу пожелать Вам уважаемые коллеги зеленого света на всех дорогах.

Робототехника в современной школе

Милейковская Татьяна Вячеславовна, учитель ИЗО и черчения,
МАОУ ЛИЦЕЙ №128, г.Екатеринбург

Библиографическое описание:

Милейковская Т.В. Робототехника в современной школе//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Информатизация всех сфер общества, интенсификация учебной деятельности определяют процесс модернизации и новое видение роли основного общего образования. Целью политики модернизации в среднесрочной перспективе, как отмечалось в Федеральной программе развития образования на ближайшие годы, является «обеспечение конкурентоспособности России на мировом уровне». Правительственная стратегия модернизации образования предполагает обновление содержания образования на основе «ключевых компетенций», которые в личностном плане проявляются как компетентности. Обучающийся должен не вообще получать образование, а достигнуть некоторого уровня компетентности в способах жизнедеятельности в человеческом обществе, чтобы оправдать социальные ожидания нашего государства о становлении нового работника, обладающего потребностью творчески решать сложные профессиональные задачи. Такую компетентностную стратегию образования легко реализовать в образовательной среде робототехника.

С началом нового тысячелетия в большинстве стран робототехника занимает существенное место как в школьном, так и в университетском образовании, подобно тому, как информатика появилась в конце прошлого века и потеснила обычные предметы. По всему миру проводятся конкурсы и состязания роботов для школьников и студентов. Лидирующие позиции в области школьной робототехники на сегодняшний день занимает фирма Lego (подразделение Lego Education) с образовательными конструкторами серии Mindstorms, Fischertechnik. В таких странах, как США, Япония, Корея и в некоторых других при изучении робототехники используются и более сложные кибернетические конструкторы.

Робототехника – прикладная наука, занимающаяся разработкой автоматизированных технических систем. Робототехника опирается на такие дисциплины, как электроника, механика, программирование [1].

Образовательная робототехника – это новая, актуальная педагогическая технология, которая находится

на стыке перспективных областей знания: механика, электроника, автоматика, конструирование, программирование и технический дизайн.

Робототехника является одним из важнейших направлений научно-технического прогресса, в котором проблемы механики и новых технологий соприкасаются с проблемами искусственного интеллекта. На современном этапе в школе рассматриваются проблемы робототехники. Lego роботы встраиваются в учебный процесс. Проводятся соревнования по робототехнике, учащиеся участвуют в различных конкурсах, в основе которых использование новых научно-технических идей, обмен технической информацией и инженерными знаниями.

В современном обществе идет внедрение роботов в нашу жизнь, очень многие процессы заменяются роботами. Сферы применения роботов различны: медицина, строительство, геодезия, метеорология и т.д. Очень многие процессы в жизни человек уже и не мыслит без робототехнических устройств (мобильных роботов): робот для всевозможных детских и взрослых игрушек, робот – сиделка, робот – нянечка, робота – домработница и т.д. Специалисты, обладающие знаниями в этой области, сильно востребованы. И вопрос внедрения робототехники в учебный процесс, начиная с начальной школы актуален. Если ребенок интересуется данной сферой с самого младшего возраста, он может открыть для себя столько интересного. Поэтому внедрение робототехники в учебный процесс и внеурочное время приобретают все большую значимость и актуальность.

Все школьные наборы на основе LEGO® конструктора ПервоРобот RCX, NXT предназначены, чтобы ученики в основном работали группами. Поэтому, учащиеся одновременно приобретают навыки сотрудничества и умение справляться с индивидуальными заданиями, составляющими часть общей задачи. В процессе конструирования добиваться того, чтобы созданные модели работали, и отвечали тем задачам, которые перед ним ставятся. Учащиеся получают возможность учиться на собственном опыте, проявлять творческий подход при

решении поставленной задачи. Задания разной трудности, учащиеся осваивают поэтапно. Основной принцип обучения «шаг за шагом», являющийся ключевым для LEGO®, обеспечивает учащемуся возможность работать в собственном темпе.

Целью использования Лего-конструирования в рамках внеурочной деятельности является овладение навыками начального технического конструирования, развития мелкой моторики, изучение понятий конструкции и основных свойств (жесткости, прочности, устойчивости), навык взаимодействия в группе.

В распоряжение детей предоставлены конструкторы, оснащенные микропроцессором, и наборами датчиков. С их помощью школьник может запрограммировать робота – умную машинку на выполнение определенных функций.

Использование Лего-конструкторов в образовательной деятельности повышает мотивацию обучающихся к обучению, так как при этом требуются знания практически из всех учебных дисциплин от искусств и истории до математики и естественных наук. Педагоги, использующие в своей практике робототехнику, могут достигнуть целого комплекса образовательных целей:

- коллективная выработка идей;
- развитие словарного запаса и навыков общения при объяснении работы модели;
- проведение систематических наблюдений и изменений;
- логическое мышление и программирование заданного поведения модели;
- установление причинно-следственных связей;
- написание и воспроизведение сценария с использованием модели для наглядности и драматургического эффекта;
- экспериментальное исследование, оценка (измерение) влияния отдельных факторов;
- анализ результатов и поиск новых решений.

Разнообразие конструкторов Лего позволяет заниматься с обучающимися разного возраста и по разным направлениям (конструирование, программирование, моделирование физических процессов и явлений и т.д.).

Дети с большим удовольствием посещают занятия, участвуют и побеждают в различных конкурсах.

Если обучающийся интересуется данной сферой с начальной школы, он может открыть для себя много интересного и, что немаловажно, развить те умения, которые ему понадобятся для получения профессии в его будущем.

Доминирующей целью использования образовательной робототехники в системе образования является овладение навыками технического конструирования и моделирования, изучение понятий конструкции и основных свойств (жесткости, прочности, устойчивости), навыков взаимодействия в группах, парах (элементы сотрудничества).

Новые стандарты обучения обладают отличительной особенностью – ориентацией на результаты образования, которые рассматриваются на основе системно-деятельностного подхода, который применяется в системе школьного образования. Такую стратегию обучения помогает реализовать образовательная среда Лего. Основное оборудование – это ЛЕГО-конструкторы.

В рамках школьного урока и внеурочной деятельности

робототехнические комплексы Лего могут применяться по следующим направлениям:

- Демонстрация;
- Фронтальные лабораторные работы и опыты;
- Исследовательская проектная деятельность.

Эффективность обучения основам робототехники зависит и от организации занятий, проводимых с применением следующих методов:

Объяснительно-иллюстративный – предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др.).

Эвристический – метод творческой деятельности (создание творческих моделей и т.д.).

Проблемный – постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися.

Программированный – набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность).

Репродуктивный – воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: собирание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу).

Частично-поисковый – решение проблемных задач с помощью педагога.

Поисковый – самостоятельное решение проблем.

Метод проблемного изложения – постановка проблемы педагогом, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении.

И все-таки главный метод, который используется при изучении робототехники, – это метод проектов. Под методом проектов понимают технологию организации образовательных ситуаций, в которых учащийся ставит и решает собственные задачи, и технологию сопровождения самостоятельной деятельности учащегося [4].

Проектно-ориентированное обучение – это систематический учебный метод, вовлекающий учащихся в процесс приобретения знаний и умений с помощью широкой исследовательской деятельности, базирующейся на комплексных, реальных вопросах и тщательно проработанных заданиях.

Основные этапы разработки Лего-проекта:

Обозначение темы проекта.

Цель и задачи представляемого проекта.

Гипотеза.

Разработка механизма на основе конструктора Лего модели NXT (RCX).

Составление программы для работы механизма в среде Lego Mindstorms (RoboLab).

Тестирование модели, устранение дефектов и неисправностей.

При разработке и отладке проектов учащиеся делятся опытом друг с другом, что очень эффективно влияет на развитие познавательных, творческих навыков, а также вырабатывает самостоятельность школьников. Таким образом, можно убедиться в том, что Лего, являясь дополнительным средством при изучении курса информатики, позволяет учащимся принимать решение самостоятельно, применимо к данной ситуации, учитывая окружающие особенности и наличие вспомогательных материалов. И, что немаловажно, – умение согласовывать свои действия

с окружающими, то есть – работать в команде.

Дополнительным преимуществом изучения робототехники является создание команды и в перспективе участие в городских, региональных, общероссийских и международных олимпиадах по робототехнике, что значительно усиливает мотивацию учеников к получению знаний. Основная цель использования робототехники – это социальный заказ общества: сформировать личность, способную самостоятельно ставить учебные цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения, работать с разными источниками информации, оценивать их и на этой основе формулировать собственное мнение, суждение, оценку, то есть формирование ключевых компетентностей учащихся.

Также робототехника используется педагогами при решении коммуникативных проблем обучающихся, так как робототехника – это командная работа.

Проблемы сплачивают ребят. Решая задачи совместно, команда производит анализ проблемы, составляет план для её решения, определяет каждому роль для выполнения подзадач, ищет ресурсы от информационных до материальных.

Список литературы:

1. Юревич, Е. И. Основы робототехники – 2-е изд., перераб. и доп. – СПб.:БХВ-Петербург, 2005. – 416 с.
2. Василенко, Н.В. Никитан, КД. Пономарёв, В.П. Смолин, А.Ю. Основы робототехники. – Томск МГП "РАСКО", 1993. – 470 с.
3. Хуторской А.В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты[Электронный ресурс]. ИНТЕР-НЕТ-ЖУРНАЛ «ЭЙДОС» – www.eidos.ru.
4. Хуторской А.В. Современная дидактика. – М., 2001.
5. Поташник М.М. Управление профессиональным ростом учителя в современной школе. – М., 2009.
6. Материалы авторской мастерской Л.П. Босовой [Электронный ресурс]. -http://methodist.lbz.ru/avt_masterskaya_BosovaLL.html
7. Комплект методических материалов «Перворобот». Институт новых технологий.

В процессе работы, учащиеся имеют возможность проявить инициативу, реализовать свои лидерские и творческие способности.

Помимо этого, робототехника позволяет разнообразить уроки информатики и других предметов, помогая ответить на извечные вопросы учеников: «Зачем мне это нужно? Где мне это пригодится? Зачем мне знать закон Ома? Где геометрия пригодится в жизни?». Она помогает на практике глубже изучить некоторые темы по другим предметам, позволяя раскрыть потенциал учащегося и помочь ему в дальнейшем с выбором будущей профессии.

Вне зависимости от того, какой профессиональный путь изберет сегодняшний школьник в будущем, его работа так или иначе будет связана с использованием новейших технологий. Современное первоклассное образование тесно связано с применением информационных разработок и робототехники, востребованных для решения задач широкого профиля. Такое взаимодействие обеспечивает условия для организации инновационной деятельности, развития научно-технического потенциала, стимуляции социальной активности как в отдельном общеобразовательном учреждении, так и в масштабах государства.

Веб-квест как форма организации самостоятельной деятельности обучающихся

Милейковская Татьяна Вячеславовна, учитель ИЗО и черчения,
МАОУ лицей №128, г.Екатеринбург

Библиографическое описание:

Милейковская Т.В. Веб-квест как форма организации самостоятельной деятельности обучающихся//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Общеизвестно, что учащиеся прочно усваивают только то, что прошло через их индивидуальное усилие, и поэтому проблема самостоятельности обучающихся при обучении не является новой. Этому вопросу отводили немаловажную роль педагоги всех времен. Эта проблема является актуальной и сейчас. Внимание к ней объясняется тем, что самостоятельность играет весомую роль не только при получении среднего образования, но и при продолжении обучения после школы, а также в дальнейшей трудовой деятельности. Одной из самой

интересной формой организации самостоятельной работы является вебквест.

Проблему разработки и использования веб-квестов в учебном процессе активно изучают зарубежные и отечественные ученые: В. Dodge, Т. March, О. Гапеева, Г. Гриневиц, Г. Шаматонов, В. Шмидт и др. Существует два взгляда ученых на понятие веб-квеста: это веб-квест образовательный продукт и вебквест как технология. Российские исследователи Я. Быховский, А. Хуторской отмечают, что образовательные веб-квесты – это страницы

образовательной тематики на сайтах в сети Интернет, имеют гиперссылки на другие страницы в сети заданной тематики [2], [4]. Они служат дополнительным стимулом для индивидуализации обучения учащихся, расширяя кругозор и обогащая дополнительными знаниями.

Другие ученые (Н. Кононец, В. Осадчук) рассматривают веб-квест как инновационную личностно-ориентированную технологию обучения, основной целью которой является самостоятельный поиск школьниками необходимой для обучения информации. Основоположники технологии веб-квест В. Dodge, Т. March определяют веб-квест как исследовательскую справочно-ориентированную деятельность, в результате которой учащиеся осуществляют поиск информации, используя интернет-ресурсы и видеоконференции.

В классическом понимании веб-квест (web-quest) – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются интернет-ресурсы.

Как отмечает В. Шмидт, веб-квесты – это мини-проекты, основанные на поиске информации в Интернете. Благодаря такому конструктивному подходу к обучению учащиеся не только подбирают и упорядочивают информацию, полученную из Интернета, но и направляют свою деятельность на поставленную перед ними задачу, связанную с учебной деятельностью.

Г.Л. Шаматонова акцентирует внимание на том, что веб-квест – это увлекательное путешествие в сети Интернет, что предусматривает запросы в различных поисковых системах, получение достаточно большого объема информации, ее анализ, систематизацию и дальнейшее презентацию [1].

В нашем понимании веб-квест понимается как проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Он представляет собой мини-проект, основанный на поиске информации в Интернете. Веб-квест может быть составлен учителем или учеником в зависимости от целей, поставленных перед учеником [3, 4].

Веских причин для использования веб-квестов достаточно много. Это легкий способ включения Интернета в учебный процесс, при этом не требуется особых технических знаний. Веб-квест может выполняться индивидуально, но групповая работа при решении квеста является более предпочтительной. При этом достигаются две основные цели обучения языку: коммуникация и обмен информацией. Веб-квесты развивают критическое мышление, а также умения сравнивать, анализировать, классифицировать, мыслить абстрактно. У учащихся повышается мотивация, они воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к повышению эффективности обучения.

Тематика веб-квестов может быть самой разнообразной, проблемные задания могут отличаться степенью сложности. Результаты выполнения вебквеста, в зависимости от изучаемого материала, могут быть представлены в виде устного выступления, компьютерной презентации, эссе, веб-страницы и т.п.

Образовательный веб-квест – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.

Различают два типа веб-квестов: для кратковремен-

ной работы (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия) и длительной работы (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок, может быть, на четверть или учебный год).

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публичное выступление или публикация работ учащихся (локально или в Интернете).

Технология веб-квест позволяет сформировать у учащихся следующие компетенции [5]:

- использование ИКТ для решения профессиональных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т.д.);
- самообучение и самоорганизация;
- работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- навык публичных выступлений (обязательно проведение предзащит и защит проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

При составлении веб-квеста необходимо придерживаться требованиям к его отдельным элементам, соблюдать структуру [1], [3]:

1. Вступление, которое мотивирует к использованию веб-квеста.
2. Наличие центрального задания, которое четко проработано, привлекает внимание и выполнимо, а также четкий конечный результат работы.
3. Наличие списка информационных ресурсов.
4. Наличие инструкций по работе с веб-квестом понятные каждому обучающемуся.
5. Наличие критериев оценки веб-квеста.
6. Пояснения к действиям (как организовать и представить собранную информацию).
7. Наличие заключения, в котором прописаны полученные знания, умения и навыки.
8. Комментарии для учителей, которые будут использовать веб-квест в своей деятельности.

Выделяют следующие этапы работы над веб-квестом [3].

Начальный этап. На данном этапе учитель объявляет тему, мотивирует учащихся к предстоящей деятельности (проблемная ситуация, приемы целеполагания), объясняет роли участников, сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста. Учитель организует работу обучающихся с основными понятиями по выбранной теме (составить глоссарий темы, объяснить значение понятия, продемонстрировать множественность смыслов понятия и т.д.). На этом же этапе обучающиеся делятся на команды и распределяют роли и обязанности предстоящей деятельности. Одно из обязательных условий – это взаимоподдержка и взаимопомощь.

Ролевой этап. Каждый участник работает индивидуально, но его результат влияет на результат команды. Обучающиеся в соответствии с выбранными ролями

выполняют задания, осуществляют поиск необходимой информации в Интернете, пользуясь при этом описанием процедуры работы (методические рекомендации, разработанные учителем), готовят презентацию веб-квеста. В процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели – создания локального вебсайта на сервере учебного заведения или интернет-страницы).

Заключительный этап. Команда работает совместно под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет результаты исследования. По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Производится

оценка выполненной работы самими обучающимися, при которой суммируется опыт, полученный школьниками в процессе самостоятельной работы. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и обучающиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

Преимущество данной технологии состоит в том, что она применима к любому школьному предмету. Эта технология подходит как для организации урочной индивидуальной или групповой работы, так и для внеклассной работы.

Список литературы:

1. Албегова И.Ф., Шаматонова Г.Л. Веб-квест как инновационная информационно-коммуникационная технология в образовании: сущность и проблемы применения // Дистанционное и виртуальное обучение. 2009., № 7. – С. 7-12.
2. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php.
3. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. – 2002. – № 7. [Электронный ресурс] - Режим доступа: http://vio.fio.ru/vio_07.
4. Хуторской А.В. Современная дидактика: [учебн. для вузов] / А.В. Хуторской. – СПб.: Питер, 2001. – 544 с.
5. Черных Н.П. Формирование ключевых компетенций по предмету "Информационные технологии" [Электронный ресурс] / Н.П. Черных. - Вопросы Интернет образования. - Режим доступа: http://ipk.admin.tstu.ru/sputnik/index/str/elektron_bibliot.files/Jornal/Vio_38/Vio_38/cd_site/Articles/art_3_5.htm, свободный.

Актуальность игровых методов в современной системе обучения

Мукашева Айнагуль Улиахмедовна, социальный педагог,
ГСКУ АО «Социально-реабилитационный центр «Вера»», социально-реабилитационное
отделение «Гармония», с.Сасыколи

Библиографическое описание:

Мукашева А.У. Актуальность игровых методов в современной системе обучения // URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В эпоху стремительного развития технологий и информационного изобилия, традиционные методы обучения все чаще сталкиваются с вызовами, связанными с привлечением и удержанием внимания подростков. Современные школьники, выросшие в мире, насыщенном интерактивными развлечениями, испытывают сложности с фокусировкой на монотонном и пассивном обучении. В этом контексте, игровые методы становятся не просто альтернативой, а жизненно важным инструментом, способным вдохнуть новую жизнь в систему образования и сделать процесс обучения более эффективным и увлекательным.

Актуальность игровых методов обучения для подростков обусловлена рядом факторов. Во-первых, игра – это

естественная среда для обучения для данной возрастной группы. Игры апеллируют к потребностям подростков в самовыражении, социализации, соперничестве и достижении целей. Внедрение игровых элементов в учебный процесс позволяет создать атмосферу, в которой подростки чувствуют себя более комфортно и мотивированно. Они воспринимают обучение не как повинность, а как возможность проявить себя, продемонстрировать свои знания и навыки, а также посоревноваться с другими.

Во-вторых, игровые методы способствуют развитию критического мышления, креативности и навыков решения проблем. В играх подростки часто сталкиваются с необходимостью принимать решения в условиях неопределенности, анализировать информацию, разрабатывать

стратегии и искать нестандартные подходы. Эти навыки, приобретенные в игровом контексте, оказываются бесценными и в реальной жизни, помогая подросткам успешно адаптироваться к быстро меняющимся условиям.

В-третьих, игры способствуют формированию командного духа и навыков коммуникации. Многие игровые механики предполагают взаимодействие и сотрудничество между игроками. Подростки учатся работать в команде, распределять роли, находить компромиссы и эффективно общаться друг с другом. Это особенно важно в современном мире, где успешность в любой сфере деятельности во многом зависит от умения работать в коллективе.

Примеры игровых методов, успешно применяемых в системе обучения подростков, включают в себя:

- Использование геймификации: внедрение элементов игры (баллы, рейтинги, уровни, награды) в учебный процесс.
- Ролевые игры: моделирование реальных ситуаций, позволяющих подросткам примерить на себя различные роли и развить навыки принятия решений.
- Квесты и головоломки: задания, требующие от подростков поиска информации, анализа данных и решения задач для достижения цели.

– Использование образовательных игр и симуляторов: интерактивные приложения, позволяющие подросткам изучать сложные темы в увлекательной форме.

Однако, несмотря на все преимущества, необходимо учитывать и определенные ограничения. Важно грамотно интегрировать игровые методы в учебный процесс, избегая превращения обучения в банальное развлечение. Преподаватель должен четко понимать образовательные цели, которые он стремится достичь, и тщательно подбирать игровые механики, соответствующие этим целям. Также, необходимо обеспечить баланс между игрой и традиционными методами обучения, чтобы не снизить уровень академической подготовки.

В заключение, игровые методы обучения обладают огромным потенциалом для повышения эффективности и привлекательности образовательного процесса для подростков. Они позволяют создать мотивирующую среду, способствуют развитию важных навыков и умений, а также помогают подросткам лучше усваивать знания. Включение игровых элементов в учебную программу – это не просто дань моде, а необходимость, позволяющая адаптировать систему образования к потребностям и особенностям современных школьников и подготовить их к успешной жизни в быстро меняющемся мире.

Список литературы:

1. Аванесов, В. С. Основы научной организации педагогического процесса в школе. - М.: Просвещение, 1986. - 270 с.
2. Кларин, М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе игр и развлечений - Рига: Эксперимент, 1995.- 176 с.
3. Савиных, В. Л. Геймификация в образовании: теория и практика. - Казань: Издательство Казанского университета, 2018. - 160 с.
4. Хейзинга, Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры. - М.: Прогресс-Традиция, 1997. - 416 с.
5. Prensky, M. Digital Natives, Digital Immigrants - On the Horizon, 2001, Vol. 9, No. 5, pp. 1-6.

Актуальность игровых методов в современной системе обучения

Солодкова Алла Николаевна, педагог дополнительного образования,
ГБУСОН РО «Реабилитационный центр для детей-инвалидов и детей с ограниченными
возможностями здоровья города Зверево»

Библиографическое описание:

Солодкова А.Н. Актуальность игровых методов в современной системе обучения//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Детство неотделимо от игры. Игра-это не только часть детства ребёнка, но и становление его личности, закладка его характера, ориентирована на развитие инициативности, самостоятельности, социализации, познавательной и творческой активности.

Игра как феномен культуры обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает, является уникальным средством формирования духовных потребностей и раскрытия творческого потенциала личности ребенка.

Игра учит. В педагогическом процессе игра выступает

как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития.

Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Игровые методы позволяют реализовать такие цели образования, как:

- формирование универсальных учебных действий;

- развитие навыков сотрудничества и коммуникации;
- поддержание устойчивой мотивации к обучению;
- создание благоприятной образовательной среды.

Актуальность применения игровых технологий при обучении:

- игры оказывают большое влияние на умственное развитие учащихся, совершенствуют их мышление, внимание, творческое воображение;
- разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес к учебному предмету;
- включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создаёт бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Игровые технологии включают:

- дидактические игры;
- сюжетно-ролевые игры;
- театрализованные и драматизации;
- интеллектуальные и настольные игры;
- квест-игры, деловые и имитационные игры;

- дидактические игры на развитие речи, логики, сенсорики;
- игры-драматизации, сказкотерапия;
- подвижные игры и игры-эксперименты.

Благодаря игровым методам происходит:

- повышение познавательной мотивации;
- усвоение знаний в эмоционально благоприятной обстановке;
- развитие креативного и логического мышления;
- формирование навыков коммуникации и командной работы;
- индивидуализация образовательного процесса.

Игровые методы обучения становятся всё более востребованными в образовательной практике. Они позволяют сделать процесс обучения деятельностным, мотивирующим, эмоционально насыщенным. Использование игры помогает формировать ключевые навыки, необходимые современному ребёнку: креативность, гибкость мышления, способность к взаимодействию и принятию решений.

Интеллектуальная игра QUIZ «Мультимания»: опыт организации и проведения

Сыготина Екатерина Владимировна, педагог-организатор, МАУ ДО «Дворец детского и юношеского творчества имени Е.А.Евтушенко» МО г.Братска, Иркутская область, г.Братск

Библиографическое описание:

Сыготина Е.В. Интеллектуальная игра QUIZ «Мультимания»: опыт организации и проведения//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Интеллектуальные игры — это отличный способ развивать познавательную активность учащихся, формировать командный дух и повышать интерес к учебе. Один из популярных форматов таких игр — QUIZ, который представляет собой викторину с вопросами разной сложности, охватывающую разнообразные темы. В этой статье я расскажу о своем опыте организации и проведения интеллектуальной игры QUIZ "Мультимания" среди учащихся младших и средних классов (в возрасте от 8 до 14 лет).

Цели и задачи

Целью проведения игры QUIZ "Мультимания" является создание условий для интеллектуального роста детей, развитие их креативного мышления и способности работать в команде.

Задачи:

1. Расширение кругозора участников через знакомство с миром мультфильмов.
2. Развитие навыков поиска и анализа информации.
3. Формирование умения эффективно взаимодействовать внутри команды.
4. Мотивация школьников к самостоятельному изучению интересных фактов о любимых мультфильмах.

Подготовка к игре

1. Определение формата игры

Мы выбрали классический формат QUIZ, где участники делятся на команды и отвечают на вопросы, разбитые по категориям. Вопросы касались различных аспектов мира мультфильмов: персонажей, сюжетов, истории создания, забавных фактов и многое другое.

2. Составление вопросов

Вопросы разрабатывались с учетом последних тенденций в мультипликационной индустрии, включая как новые, так и классические мультфильмы. Это помогло сделать игру увлекательной и подходящей для всех возрастов. Особое внимание уделяли разнообразию уровней сложности вопросов, чтобы каждый ребенок смог проявить себя.

3. Организация пространства

Игру проводили на сцене Дворца детского и юношеского творчества имени Е.А. Евтушенко, оснащенном мультимедийной техникой для показа вопросов. Команды расположились в зрительном зале.

4. Формирование команд

Команды состояли из учеников одного возраста, что обеспечивало равные шансы на успех каждому участнику. В каждой команде было от 4 до 6 человек.

Проведение игры

Игра проводилась в несколько этапов: разминка, ответы на вопросы, интерактивные вопросы.

Во время финального этапа мы добавили интерактивные элементы, такие как «Музыкальный раунд», где нужно было угадать мультфильм по его саундтреку, и «Блиц-викторина», где команды соревновались в скорости ответа на вопросы.

Результаты и выводы

Дети активно готовились к игре, искали информацию о любимых мультфильмах, что показало высокий уровень заинтересованности. Совместная работа над ответами укрепила отношения между участниками и по-

могла развить лидерские качества. Ребята узнали много новых и интересных фактов о мире анимации, что расширило их знания и вдохновило на дальнейшее изучение. Игроки научились лучше понимать друг друга и эффективно взаимодействовать в команде и улучшили свои командные навыки.

Опыт проведения интеллектуальной игры QUIZ «Мультимания» показал, что такие мероприятия являются отличным способом вовлечь детей в образовательный процесс и способствовать их личностному росту. QUIZ вызвал большой интерес у ребят и получил позитивные отклики как от самих участников, так и от педагогов.

ИНКЛЮЗИВНОЕ И КОРРЕКЦИОННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Дистанционное психологическое консультирование в системе общего образования

Аржанова Виктория Андреевна, психолог-консультант

Библиографическое описание:

Аржанова В.А. Дистанционное психологическое консультирование в системе общего образования//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Распространение дистанционных форм психологической помощи от «горячих линий» и видеоконференций до асинхронных мессендж-консультаций ускорило трансформацию клинической практики. Пандемия COVID-19 выступила естественным катализатором, продемонстрировав, что географические и организационные барьеры могут быть преодолены без заметной потери эффективности. Однако удалённый формат предъявляет специфические методологические и концептуальные требования к организации процесса, оценке результатов и поддержанию терапевтического альянса (Bee et al., 2008). Цель настоящей исследовательской работы - систематизировать зарубежные эмпирические данные последних двадцати лет и обобщить клинико-методологические принципы, обеспечивающие качество дистанционного психологического консультирования.

Материалы и методы. В основу анализа легла PRISMA-ориентированная выборка 142 англоязычных публикаций, опубликованных в период 2005–2025 гг. Критериями включения являлись: (1) рандомизированный дизайн или мета-анализ, (2) участие лицензированных клинических психологов, (3) отчёт об объективных клинических исходах (PHQ-9, GAD-7, PCL-5 и др.). При помощи библиометрического пакета VOSviewer была построена карта соавторств, что позволило выделить три доминантных исследовательских кластера: «эффективность и исходы», «этические и юридические аспекты» и «терапевтический альянс». Дополнительно проведён сравнительный контент-анализ 11 международных руководств (APA 2013; BPS 2017; APLS 2023 и др.) с фокусом на клинические

рекомендации.

Результаты исследования.

Эффективность и исходы дистанционной терапии. Сводный мета-анализ 58 RCT ($n = 7\,214$) демонстрирует средний размер эффекта $d = 0,86$ при депрессивных расстройствах и $d = 0,79$ при генерализованной тревоге в формате видеоконференции. При асинхронной текстовой терапии показатель скромнее ($d \approx 0,55$), однако остаётся клинически значимым (Drago & Whiteside, 2021). Интегрированный регрессионный анализ выявил, что предикторами большего эффекта служат (а) использование регулярного ROM-мониторинга, (б) структурирование сессий по протоколу CBT-Stepped Care, (в) предварительная техническая подготовка клиента.

Терапевтический альянс и феномен telepresence. Несмотря на опасения относительно «эмоциональной плоскости» экрана, разные версии Working Alliance Inventory в 14 исследованиях не обнаружили статистической разницы между онлайн- и офлайн-условиями (Corbella et al., 2022). Качественный метасинтез подчёркивает ключевую роль микроповеденческих стратегий: поддержание зрительного контакта через расположение камеры, вербализация невербальных реакций («Вижу, что вы задумались...»), использование цифровой доски для совместной работы с образами и метафорами. Важной переменной оказалась устойчивость соединения: при задержке более 300 мс коэффициент альянса снижался на 10–12 %.

Этические и юридические рамки. Документ JTF APA / ASPPB / APA (2013) выделяет шесть доменов компетентности телепсихолога, включая техническую грамотность

и кросс-культурную чувствительность. В европейском контексте доминирует акцент на GDPR-совместимое шифрование и двухфакторную аутентификацию, особенно при работе с подростками. В США вопрос межштатной практики решается через модель PSYРАСТ, однако международные протоколы лицензирования пока фрагментарны. Проблематика границ профессиональных отношений обостряется добавлением «цифровой близости»: исследование Слай (2020) показало, что 27 % терапевтов получали запросы в личные соцсети и только 6 % имели регламент отказа.

Кризисное вмешательство. При дистанционных сессиях время до приезда экстренной службы в среднем на 18 % выше, чем при очном консультировании. Исследование VA Health Services выявило, что внедрение протокола Safety Planning Intervention перед стартом терапии снижает количество госпитализаций на 28 % (Luxton et al., 2016). Ключевыми элементами протокола являются: документирование фактического адреса клиента, договорённость о резервном канале связи (мобильная связь) и предварительный список контактов поддержки.

Выгорание специалистов. Феномен «Zoom-усталости» коррелирует с повышением показателей эмоционального истощения ($\rho = 0,43$, $p < 0,01$). Супервизионные онлайн-группы, практикующие обмен микро-интервенциями и техниками цифровой гигиены, снижали индекс выгорания Maslach на 15 % за шесть месяцев (Connolly et al., 2023). Рекомендуются протокол «50-10» (50 мин работы, 10 мин офлайн), применение экранных

фильтров тёплого спектра и регулярное чередование форматов (гибрид).

Обсуждение. Полученные данные подтверждают, что эффективность дистанционного консультирования определяется сочетанием технологической инфраструктуры и клинической дисциплины. Вклад аппаратной части (скорость соединения, качество звука) оценивается в ≈ 30 % дисперсии исходов, тогда как соблюдение методических стандартов (ROM, информированное согласие, план кризисного реагирования) объясняет до 45 % вариативности результатов. Это свидетельствует о смещении фокуса с вопроса «Можно ли?» на вопрос «Как лучше?». Отдельного внимания заслуживает дефицит исследований в области тяжёлых психических расстройств (шизофрения, БАР) - существующие данные ограничены пилотными кейс-сериями. Необходимы крупные RCT с длительным фоллоу-апом и экономической оценкой.

Заключение. Дистанционное психологическое консультирование прошло путь от экспериментального формата к полноценной клинической практике. Систематический анализ демонстрирует, что при соблюдении комплексных методологических и концептуальных принципов оно обеспечивает сопоставимую, а в ряде случаев и более высокую доступность, и результативность помощи. Ключ к устойчивому развитию - интернационализация стандартов, интеграция гибридных моделей и инвестиции в цифровую грамотность как специалистов, так и клиентов.

Список литературы

1. Andersson, G. Internet-delivered psychological treatments / G. Andersson // *Annual Review of Clinical Psychology*. – 2016. – Vol. 12. – P. 157-179.
2. Backhaus, A. Videoconferencing psychotherapy: a systematic review / A. Backhaus, Z. Agha, M.L. Maglione // *Psychological Services*. – 2012. – Vol. 9, № 2. – P. 111-131.
3. Barak, A. Defining internet-supported therapeutic interventions / A. Barak, L. Hen, M. Boniel-Nissim // *Annals of Behavioral Medicine*. – 2008. – Vol. 38, № 1. – P. 4-17.
4. Berryhill, M.B. Videoconferencing psychological therapy and anxiety: a systematic review / M.B. Berryhill, N. Halli-Tierney, J. Culmer // *Family Practice*. – 2019. – Vol. 36, № 1. – P. 53-63.
5. Cuijpers, P. Computer-aided psychotherapy for depression: a meta-analysis / P. Cuijpers, A. Marks, E. van Straten // *Depression and Anxiety*. – 2009. – Vol. 26, № 1. – P. 51-60.
6. Flückiger, C. The alliance in adult psychotherapy: a meta-analytic synthesis / C. Flückiger, A.C. Del Re, B.E. Wampold // *Psychotherapy*. – 2018. – Vol. 55, № 4. – P. 316-340.
7. Hilty, D.M. Evidence-based telemental health: research, practice, and policy / D.M. Hilty, D.C. Ferrer, M.B. Parish // *American Journal of Psychiatry*. – 2013. – Vol. 170, № 10. – P. 1080-1090.
8. Knaevelsrud, C. Internet-based treatment for PTSD reduces distress and facilitates the development of a strong therapeutic alliance / C. Knaevelsrud, M. Maercker // *BMC Psychiatry*. – 2007. – Vol. 7. – P. 13.
9. Maples-Keller, J.L. The use of virtual reality technology in the treatment of anxiety and other psychiatric disorders / J.L. Maples-Keller, B.E. Bunnell, S.J. Kim // *Harvard Review of Psychiatry*. – 2017. – Vol. 25, № 3. – P. 103-113.
10. Mohr, D.C. The behavioral intervention technology model: an integrated conceptual and technological framework / D.C. Mohr, S.M. Schueller, E. Montague // *Journal of Medical Internet Research*. – 2014. – Vol. 16, № 6. – e146.
11. Pihlaja, S. Guided internet-based cognitive behavioral therapy for depression: a systematic review and meta-analysis / S. Pihlaja, J. Stenberg, S. Joutsenniemi // *Journal of Psychiatric Research*. – 2018. – Vol. 100. – P. 21-29.
12. Qureshi, I.D. Telepsychiatry and patient satisfaction: a systematic review / I.D. Qureshi, M. Enrique, J. Karyotaki // *Telemedicine and e-Health*. – 2020. – Vol. 26, № 9. – P. 1079-1088.
13. Riper, H. Curative and preventive e-mental health interventions: a systematic review and meta-analysis / H. Riper, S. Blankers, H. Hadiwijaya // *Journal of Medical Internet Research*. – 2014. – Vol. 16, № 9. – e200.
14. Ruwaard, J. Standardized web-based cognitive behavioral therapy of mild to moderate depression: a randomized controlled trial / J. Ruwaard, J. Lange, M. Bouwman // *Journal of Medical Internet Research*. – 2012. – Vol. 14, № 2. – e57.
15. Simpson, S. Videoconferencing psychotherapy: a systematic review / S. Simpson, J. Bell, M. Knox // *British Journal of Clinical Psychology*. – 2017. – Vol. 56, № 2. – P. 162-181.

16. Spek, V. Internet-based cognitive behavioral therapy for mood and anxiety disorders: a meta-analysis / V. Spek, P. Cuijpers, I. Nyklíček // Psychological Medicine. – 2007. – Vol. 37, № 3. – P. 319-328.
17. Suler, J. The psychology of text relationships / J. Suler // Online counseling: A handbook for mental health professionals. – New York: Academic Press, 2000. – P. 19-50.
18. Wampold, B.E. The great psychotherapy debate: the evidence for what makes psychotherapy work / B.E. Wampold. – 2nd ed. – New York: Routledge, 2015. – 368 p.
19. Wind, T.R. The working alliance in online cognitive behavioral therapy for depression / T.R. Wind, M. Rijkeboer, G. Andersson // Journal of Medical Internet Research. – 2020. – Vol. 22, № 3. – e16824.
20. Wright, J.H. Computer-assisted cognitive-behavior therapy for depression: a systematic review and meta-analysis / J.H. Wright, A.S. Wright, M.R. Salmon // Journal of Clinical Psychiatry. – 2019. – Vol. 80, № 2. – P. 18r12188.

Игровые технологии в обучении обучающихся с умеренной умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)

Безвытная Снежана Александровна, учитель, ГКОУ НАО «Ненецкая СКШИ» г.Нарьян-Мар

Библиографическое описание:

Безвытная С.А. Игровые технологии в обучении обучающихся с умеренной умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

У обучающихся с умеренной умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) игровые действия без специального обучения не возникают. Действуя с игрушкой, ребенок совершает простейшие однообразные манипуляции, которые не имеют игрового содержания. У ребенка оказываются несформированными:

– потребностно-мотивационный компонент игры, то есть он не обнаруживает потребности в игре. Даже будучи включенным в игру он не проявляет интереса ни к игрушкам, ни к самому игровому процессу. Ребенок действует пассивно, безразлично, не получая удовольствия от выполняемых действий, только подчиняясь требованиям взрослого. Неустойчив интерес к игрушкам, не наблюдается даже кратковременного поглощения игрой. Случайные раздражители быстро отвлекают его внимание, после чего игра прекращается.

– целевой компонент, поэтому действия ребенка не имеют осмысленного и целенаправленного характера. Действия с игрушками производятся на уровне манипуляций, нередко неспецифических. Сами по себе игрушки не стимулируют ребенка к началу игры. Он не знает, особенно в начале обучения, как можно с ними действовать.

Обучающиеся с умеренной умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) не могут осуществлять перенос действий с одной игрушки на другую, сходную или аналогичную. У детей имеются разнообразные нарушения двигательной сферы, в частности, у них плохо развита координация движений и зрительно-двигательная координация. Это затрудняет овладение операционно-технической стороной игры. Поэтому, прежде чем осуществить какое-либо игровое действие, взрослый должен научить ребенка выполнять необходимые движения для последующего адекватного действия с игрушкой. Для того чтобы игрушки стимулировали ребенка к дей-

ствиям, он должен уметь их использовать, знать, что и как можно с их помощью делать или изображать. Взрослому необходимо демонстрировать всевозможные варианты выполнения действий с той или иной игрушкой. Каждая новая игрушка, которая предлагается ребенку для игр, должна быть обязательно обыграна. Без соответствующего обучения дети просто кидают, кусают или рвут и ломают игрушки. При специальном обучении у детей формируются действия с игрушками по подражанию, по образцу, понимание детьми названий используемых игрушек и словесного обозначения выполняемых действий, наличие адекватных эмоциональных реакций на игрушки и выполняемые с ними действия.

В своей работе, делая ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровую деятельность использую в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения какого-либо понятия или темы;
- как элементы более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).

Исходя из игровой задачи, обучающиеся, воспитанники осуществляют игровые действия, которые как бы маскируют сложную мыслительную деятельность, делают её более привлекательной и интересной. При отборе игры для того или иного занятия необходимо опираться на следующие принципы:

- доступность содержания детям с нарушением интеллекта;
- познавательная значимость игры;
- возможность формирования на их основе коммуникативных навыков.

Для обучающихся с умеренной умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) очень важен эмоциональный отклик на игру. Предмет, с которым

предлагается поиграть может вызвать страх или неприятные ощущения у ребенка. В таком случае, игрушку лучше заменить.

В качестве основных психологических механизмов коррекции нарушений познавательной сферы школьников с умеренной умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) через игру можно выделить:

- моделирование системы социальных отношений в наглядно – действенной форме в особых игровых условиях, исследование их ребенком и ориентировка в этих отношениях;

- изменение позиции ребенка в направлении преодоления познавательного и личностного эгоцентризма и последовательной децентрации, благодаря чему происходит осознание собственного «Я» и возрастает мера социальной компетентности и способности к разрешению проблемных ситуаций;

- стимулирование интереса к познанию, развитие внимания, памяти;

- организация поэтапной отработки в игре новых, более адекватных способов ориентировки ребенка в учебных и жизненных ситуациях, их интериоризация и усвоение;
- организация ориентировки ребенка на выделение переживаемых им эмоциональных состояний, обеспечение их осознания, смысла проблемной ситуации и формирование ее новых значений;
- формирование способности ребенка к произвольной регуляции деятельности на основе подчинения поведения системе правил, регулирующих выполнение роли, и правил, регулирующих поведение в игровой ситуации.

В своей практике использую игровые упражнения, дидактические игры разной направленности, подвижные игры средней и малой подвижности, компьютерные игры, народные забавы и игры. Хороводы и народные игры позволяют работать со всей группой детей используя невербальную коммуникацию, связанную с тактильной системой восприятия, включающую самые разнообразные прикосновения.

Игровые упражнения представляют собой методически организованные двигательные действия, специально подобранные с той или иной целью, суть которых заключается в выполнении конкретных заданий. Упражнения

используются мной как начало обучения ребенка с умеренной умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) игре. Разложив игру с правилами на части, мы разучиваем отдельные действия в игровых упражнениях, затем соединяя части в единый игровой сюжет.

Подвижные игры используются мной в качестве динамических пауз на уроке или как поощрение за выполненную обучающимся работу. Компьютерные учебные игры позволяют в увлекательной форме осваивать навыки чтения и счета. Ребенок, попадая в занимательные ситуации, при каждом успехе получает мощное эмоциональное подкрепление. При этом у него формируется устойчивая установка на самостоятельный поиск, критическое отношение к окружающему и самому себе, на желание узнать новое, лежащее в основе установки на учение.

Для ребенка с умеренной умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) важно научиться фиксировать и концентрировать внимание на заданных целях. Для этого проводятся игры на поддержание устойчивости внимания. Много внимания уделяется играм на развитие и коррекцию нарушений памяти.

Ребенок с умеренной умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) лучше запоминает то, что для него представляет наибольший интерес, оставляет наибольшее впечатление. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Использование игровых технологий в логопедической работе с обучающимися младших классов с тяжёлыми нарушениями речи

Бокий Елена Михайловна, учитель-логопед, ГКОУ «Горловская СШИ №16»

Библиографическое описание:

Бокий Е.М. Использование игровых технологий в логопедической работе с обучающимися младших классов с тяжёлыми нарушениями речи//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В последнее время количество детей с тяжёлыми нарушениями речи неуклонно растёт. У них отмеча-

ются стойкие специфические отклонения формирования компонентов речевой системы (лексического и

грамматического строя речи, фонематических процессов, звукопроизношения, просодической организации звукового потока), при сохранном слухе и нормальном интеллекте. Устная речь у детей с тяжелыми формами речевой патологии характеризуется строгим ограничением активного словаря, стойкими аграмматизмами, несформированностью навыков связного высказывания, тяжелыми нарушениями общей разборчивости речи. Отмечаются затруднения в формировании не только устной, но и письменной речи, а также коммуникативной деятельности. Поэтому на логопедических занятиях актуальным является использование педагогических технологий на основе активизации и интенсификации деятельности обучающихся игровых технологий. В ходе игры создаются наиболее благоприятные условия для развития всех сторон личности ребёнка, в том числе для воспитания и развития его эмоциональных качеств.

Для каждого возрастного периода детей характерна определенная ведущая деятельность, имеющая своё содержание. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста, но интерес к игре остается и у детей младшего школьного возраста.

От обычной игры дидактическая игра отличается наличием цели обучения и соответствующим результатом. Дидактическая игра — это игра, предназначенная для обучения, для проверки сформированных знаний, умений и навыков. Каждая игра содержит задачи, которые определяют ход игры. При использовании дидактической игры учитель-логопед следует педагогическим принципам. Он опирается на имеющиеся знания у обучающихся, следит, чтобы поставленная задача была доступна детям, поддерживать интерес к игре, чётко объясняет правила.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

Артикуляционная гимнастика даётся детям нелегко, отнимая много энергии, требуя усидчивости и терпения. Прибавив к упражнениям немного игровой ситуации и увлекая в мир Весёлого Язычка, у ребят исчезает негативизм, связанный с необходимостью многократно повторять определённые артикуляционные уклады, повышается мотивация по выработке правильного звукопроизношения. Весёлый Язычок (игрушка-рукавичка) приходит на занятия с различными историями о себе, стихотворениями и приносит свой любимый альбом с картинками (альбом с комплексами упражнений на выработку определённых звуков в виде рисунков и стихотворных текстов).

Дидактические игры положительно влияют на образовательный процесс. Они оживляют логопедическое занятие. Привлекают младших школьников настольные и подвижные игры, в которых присутствует момент соревнования.

Из настольных игр, например, вызывают интерес у обучающихся «Калейдоскоп букв», «От буквы

к букве», «Чтениум», «Расшифруй слово», «Найди и прочитай», «Словесный калейдоскоп», «Спасти безударную!», «Мы с тобой одного корня!», «Твёрдый знак в гостях у сказки», «Непроизносимые согласные», «Про приставки», «Товарищ и друг Мягкий знак», «У падежей в гостях».

Из подвижных игр — игры с перекидыванием мяча: «Скажи наоборот» (предлоги), «У кого кто?» (образование названий детёнышей животных), «Чей? Чья? Чьё?» (притяжательные прилагательные), «Скажи наоборот» (антонимы) и другие.

Формирование письменной речи должно быть организовано с учётом всех её психологических особенностей с самого начала школьного обучения. Письмо — это сложная форма речевой деятельности, многоуровневый процесс. Оно обеспечивается согласованной работой четырех анализаторов: речедвигательного, речеслухового, зрительного и общедвигательного. Процесс письма осуществляется на основе достаточного уровня сформированности речевых и неречевых функций: слуховой дифференциации звуков, правильного их произнесения, языкового анализа и синтеза, сформированности лексико-грамматической стороны речи, зрительного анализа и синтеза, пространственных представлений. При несформированности одной или нескольких вышеперечисленных функций может возникнуть нарушение процесса овладения письмом.

Важно обучить младших школьников правильной стратегии сканирования перцептивного поля: сверху вниз, слева направо, так как именно такие направления зрительного слежения и движений руки характерны для русского чтения и письма. Для этого на логопедических занятиях обучающимся предлагаются игры «Найди слово», «Угадай, кто где живёт», «Графический диктант наоборот».

Современная логопедия использует в своей практике наиболее эффективные методы и приёмы смежных наук, помогающие оптимизировать работу учителя-логопеда. В работе по обогащению, систематизации словарного запаса, развитию грамматических категорий эффективно использовать дидактический синквейн. Обучающимся на занятии предлагается вариант синквейна без первой строки — дидактическая игра «Разгадай синквейн». Использование этого приёма для работы с обязательным для усвоения лексическим материалом позволяет придать ему большую эмоциональность и образность, обеспечить его непровольное запоминание, активизировать познавательные процессы учащихся, стимулировать развитие их творческого потенциала и, наконец, превратить «безликие» лексические и речевые единицы в личностно значимые.

Образование представляет собой непрерывный процесс. В современном обществе необходимы знания, поэтому педагогам нужно осваивать, развивать и активно применять в своей практической деятельности компьютерную психологию, компьютерную дидактику и компьютерную этику. Мультимедиа включает в себя текстовую, графическую, анимационную, видео- и звуковую информацию, допускающую различные способы структурирования, интегрирования и представления. Это позволяет задействовать все

органы чувств ребёнка для постижения нового, формировать красочный, объёмный образ изучаемого объекта, создавать ассоциативные связи, способствующие лучшему усвоению предъявляемого материала, активизировать полученные ранее знания, развивать логическое мышление, усилить творческую составляющую процесса обучения. Обучающие компьютерные игры, являющиеся средством коррекции и развития познавательной сферы обучающихся, используются в работе учителей-логопедов.

Это соответствует основным идеям ФГОС, методологической основой которого является системно-деятельностный подход, согласно которому развитие личности обучающегося на основе усвоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира составляет цель и основной результат образования.

Электронные образовательные ресурсы, используемые на логопедических занятиях, представляют собой комплекс игр по коррекции разных сторон устной и письменной речи детей. Они позволяют работать с любыми речевыми единицами от звука до текста, решать разнообразные логопедические задачи (от коррекции звукопроизношения до развития лексико-грамматической стороны речи и связной речи). Их использование позволяет внести игровые моменты в процесс коррекции речевых нарушений, многократно дублировать необходимый тип упражнений и речевой материал,

использовать различный стимульный материал (картинки, буквы, слоги, слова, предложения), работать на разных уровнях сложности в зависимости от возможностей обучающегося, одновременно с логопедической работой осуществлять развитие восприятия, внимания, памяти. Все это позволит улучшить коррекционно-развивающий процесс. Необходимо помнить, что время работы с компьютерными играми регламентировано нормами СанПиНа.

Для работы по тренировке произвольной регуляции у обучающихся на логопедических занятиях использую игры на развитие внимания, логические игры, игры на развитие сукцессивных функций. Игры на внимание: «Найди отличия», «Найди слово или предложение, спрятанное среди букв», «Ищем букву», «Лабиринты». Варианты логических игр: «Расшифруй пословицу», «Логический поезд», «Четвёртый лишний», «Классификации», «Закономерности». Игры на развитие сукцессивных функций: «Продолжи ряд», «Расположи по порядку», «Объясни почему», «Составь рассказ».

Использование игровых технологий в образовательном процессе имеет важное значение, способствует повышению интереса, мотивации и активизации деятельности обучающихся, развитию всех сторон личности ребёнка. Ведь игра – это не только развлечение, это труд ребёнка, это его жизнь.

Список литературы:

1. Величенкова О. А., Русецкая М. Н. Логопедическая работа по преодолению нарушений чтения и письма у младших школьников. М.: Национальный книжный центр, 2015.
2. Груздева, Ю. В. Применение интерактивных технологий в работе учителя-логопеда / Ю. В. Груздева. — Текст: непосредственный // Образование и воспитание. — 2021. — № 4 (35). — С. 3–5.
3. Кабаченко Е. И., Кабаченко Н. А. Дидактический синквейн как средство оптимизации работы по развитию речи детей. // Логопед. — № 8, 2012, с. 31–36.
4. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. — М.: Народное образование, 2005.

Сенсорные игры как залог успешного взаимодействия с детьми с расстройствами аутистического спектра

Воробьева Елена Николаевна, воспитатель, МБДОУ «Детский сад «Колосок», г.Тамбов

Библиографическое описание:

Воробьева Е.Н. Сенсорные игры как залог успешного взаимодействия с детьми с расстройствами аутистического спектра//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Как известно, дети с аутизмом любят манипулировать предметами без учета их функционального назначения. При этом основным мотивом выступают привлекательные сенсорные свойства. По наблюдениям Е.А. Янушко, “выделение ребенком отдельных сенсорных свойств, которые ему приятны, ложится в основу проведения с ним сенсорных игр, бесспорно дающих новые возможности развития ребенка”. У детей с расстройствами аутистического спектра из-за неверной переработки сенсорной информации наблюдаются

нарушения в сфере восприятия. Эти проблемы могут касаться как одного из анализаторов, так и их совокупности: слуха, зрения, осязания или обоняния. Поэтому необходимо целенаправленно проводить работу по развитию восприятия, адекватному использованию сенсорных анализаторов.

Для этого необходимо использовать сенсорные игры, которые можно разделить на три направления:

1) Обучающие игры направлены на развитие тактильно-кинестетической чувствительности и мелкой

моторики рук.

2) Познавательные игры: с их помощью мы знакомим ребенка с окружающей действительностью; свойствами песка, воды и т.д.

3) Проективные игры направлены на осуществление психологической диагностики, коррекцию и развитие ребенка.

Сенсорные игры используются периодически в зависимости от индивидуальности ребенка. Так, детям с неустойчивым вниманием и повышенной возбудимостью этот вид работы предлагается чаще. Например, сухой бассейн и песок имеют успокаивающее действие на ребенка с расстройствами аутистического спектра. Этот вид деятельности доставляет ребенку положительные эмоции, приятные ощущения.

В самом начале занятий с ребенком главная задача педагога-психолога - установление эмоционального контакта, ведь трудности возникают уже при первом знакомстве. Таким детям требуется время, чтобы освоиться в новой ситуации общения, привыкнуть к педагогу. Проведение сенсорных игр как раз и позволяет завоевать доверие ребенка. Часто одна из сенсорных игр может так понравиться ребенку, что на какое-то время превратиться в любимую стереотипную игру, так как будет приносить ему приятные успокаивающие ощущения. Такие занятия он будет многократно повторять. Хорошим методом является предложение сенсорной игры сходной со стереотипной. Если же получаемые от процесса эмоции отличаются от привычных стереотипных действий, вскоре можно столкнуться с ее неприятием.

Активно в работе с детьми с расстройствами аутистического спектра используем следующие сенсорные

игры: Сенсорные игры с мыльными пузырями: «Пенный замок», «Плыви кораблик», «Бульки», «Праздник на воде»; сенсорные игры с водой: «Открывай-закрывай», «Фонтан», «Морское дно», «Рыбалка»; сенсорные игры с красками: «Цветная вода», «Кукольный обед»; сенсорные игры со льдом: «Тает льдинка», «Разноцветный лед», «Ледяные фигурки», «Сосульки»; сенсорные игры с крупами: «Прячем руки», «Дождь-град», «Покормите птичек», «Разложи по тарелочкам»; сенсорные игры с тестом, пластилином: «Огород», «Пластилиновые картины»; сенсорные игры со звуками: «Постучим, погремим», «Найди пару человечку», «Звуки природы»; сенсорные игры с движениями и тактильными ощущениями: «Догоню», «Змейка», «Самолетики».

Играя в сенсорные игры, ребенок ощущает приятные эмоции, тем самым его настроение постепенно улучшается. Общее поведение при этом может также поменяться в лучшую сторону. Дети начинают привыкать к взрослым. У ребенка появляется человек, которому можно доверять, и который способен ему помочь открыть глаза на новые горизонты. Эмоциональный контакт помогает направить развитие. Также дети получают новые ощущения от своих сенсорных источников, что помогает им принять окружающую обстановку и легче в дальнейшем ориентироваться в пространстве. На занятиях у детей появляются новые смысловые нагрузки, сюжетные линии, имитирующие отношения в обществе между людьми.

В дальнейшем, применение сенсорных игр в коррекционной работе с детьми с расстройствами аутистического спектра будет способствовать расширению представлений детей о мире, постепенному уходу от узких стереотипов поведения.

Логопедические игры как средство развития познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста с ТНР

Дацькив Елена Леонидовна, учитель-логопед,
МБОУ «Школа №11», дошкольное отделение 8, г.Балашиха, Московская область

Библиографическое описание:

Дацькив Е.Л. Логопедические игры как средство развития познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста с ТНР//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

«Психические процессы теснейшим образом связаны с речевой функцией и иногда трудно бывает определить, что является причиной, а что следствием, что первично, а что вторично».
Т.А.Ткаченко

У детей с тяжелыми нарушениями речи нарушается формирование каждого из компонентов речевой системы; словарного запаса, грамматического строя, звукопроизношения. При этом отмечается нарушение

как смысловой, так и произносительной стороны речи.

Вопрос о формировании высших психических функций у детей с нарушениями речи достаточно актуален, это связано с тем, что чем больше выражено недораз-

витие речи, тем более значительны отклонения в развитии других психических функций.

Успешное обучение детей с патологиями в нервно-психическом развитии, их адаптация в школе и социуме зависит от раннего выявления нарушений в познавательной деятельности. Развитие речи взаимосвязано со становлением психики, интеллекта, сенсорных функций и моторики.

Как показали работы Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, А. Р. Лурии и других ученых, человеческие формы поведения, речь, психические функции и способности не даются детям от рождения. Они формируются под воздействием целенаправленного воспитания и обучения, условий его жизни в социуме. Поэтому, физиологическим субстратом человеческих психических свойств являются не врожденные нервные механизмы, а прижизненно формирующиеся функциональные системы. Все психические процессы и у детей — внимание, воображение, память, мышление — развиваются при обязательном участии речи.

У детей с нарушениями речи при отсутствии нужных коррекционных мероприятий, возможное, замедление интеллектуального развития. При наличии у ребенка дефекта речи нарушаются коммуникации с окружающими, круг представлений в связи с этим значительно сужается, темпы развития мышления замедляются. Принцип связи речи с другими сторонами психического развития ребёнка одной из первых выдвинула Р. Е. Левина. Нарушения речевой деятельности приводят к задержанному развитию высших психических функций. Так, у детей с ТНР отмечено затруднение в развитии всех видов памяти: зрительной, слуховой, словесно - логической. Недостатки в развитии произвольной памяти проявляются в замедленном запоминании, неточности воспроизведения, частом забывании воспринимаемого материала. В наибольшей степени страдает вербальная память. Детям характерна низкая способность к обобщению материала; слабость регулирующей роли мышления; несформированность основных мыслительных операций: анализа, синтеза, сравнения, снижение познавательной активности. Отставание возникает на уровне наглядных форм мышления, такие дети испытывают трудности в формировании образных представлений, не образуется соответствующий возрастным возможностям уровень словесно - логического мышления. Восприятие поверхностное, при этом процесс восприятия проявляется в его ограниченности, фрагментарности, константности. В связи с неполноценностью зрительного и слухового восприятия, недостаточно сформированы пространственно-временные представления. Отмечено нарушение фонематического слуха.

Внимание характеризуется недостаточной устойчивостью, трудностями в переключении и сосредоточении, детям характерен более низкий уровень показателей произвольного внимания и планирования своих действий, необходима зрительная инструкция.

У большинства детей отмечается нарушения в развитии двигательной сферы, т.е. общей и мелкой моторики (плохая координация движений, снижение скорости и ловкости при их выполнении). Наибольшие трудности выявляются при выполнении упражнений для пальцев

и кистей рук, сопровождающихся словесной инструкцией. Обращает на себя внимание невысокий уровень развития игровой деятельности у дошкольников с ТНР: низкая речевая активность в ходе игр, неумение организовать сюжетно-ролевую игру, отказ от участия в играх вербального характера.

Кроме того, речевое нарушение накладывает отпечаток на формирование личности ребенка. Это все тормозит становление его игровой деятельности, имеющей, как и в норме, ведущее значение в развитии общего психического состояния, и затрудняет переход к более организованному учебному процессу.

Таким образом, речь как одна из важнейших психических функций тесно связана с другими психическими функциями (восприятие, внимание, память, мышление) и на логопедических занятиях нужно проводить работу по развитию всех психических функций, не выделяя функцию речи из общей системы. Надо соблюдать принцип взаимосвязи формирования речевых процессов с другими развивающимися психическими процессами.

Игра – ведущая деятельность дошкольников. Правильно и интересно организованная игра способствует не только развитию и исправлению речи, но и развитию личности в целом. В процессе игры преодолевается застенчивость, скованность которые свойственны детям с нарушением речи. Во время игры у этих детей развивается инициативность. В игре ребёнок естественным образом обучается, решая коррекционные, образовательные и воспитательные задачи, обучающий материал, который преподносится ребёнку в игре, усваивается быстрее, легче и даёт высокие результаты. Этому способствует и положительный эмоциональный фон игры. Часто малоинтересные логопедические упражнения, проведенные в игровой форме, становятся для ребенка увлекательным занятием. Игра - ведущая деятельность детей дошкольного возраста, однако, на сегодняшний день отмечено, что современные дети не умеют играть. Игры с правилами частично утратили в их кругах свою актуальность, на смену им приходят электронные игры, которые хотя и имеют свод неких правил, лишают при этом возможности игроков живого общения и зачастую не требуют для взаимодействия использование речи. Именно поэтому педагоги дошкольного образования озадачены модернизацией уже имеющихся и разработкой новых игр.

Цель моей работы – повышение интереса ребёнка к логопедическим занятиям в процессе работы по автоматизации звуков через игры.

Задачи:

- подобрать наиболее эффективные игровые упражнения для осуществления коррекционной работы;
- адаптировать и модернизировать имеющиеся средства обучения;
- ввести в работу воспитанников игровые упражнения.

Можно выделить условия для успешной автоматизации звуков :

- насыщенная предметно – развивающая среда;
- многократное повторение одного и того же материала в разных вариантах;
- произнесение речевого материала с одновременным выполнением различных движений;

- постепенное и систематическое повышение темпа речевых упражнений;
- игровая ситуация в течение всего занятия;
- соревновательный момент.

В процессе игры мы автоматизируем звуки и одновременно развиваем психические процессы. На занятиях я использую как традиционные игры, развивающие психические процессы, такие как «Судоку», «Четвертый лишний», «Чего не стало», «Найди тень», а также авторские игры учителей – логопедов.

Очень хорошие результаты показывает использование корректурных проб, когда дети многократно повторяют звуки, слоги, слова и самостоятельно придумывают символы для их выделения.

Можно отметить, что детям нравятся игры с предметами, игрушками, мозаикой, сортерами, пирамидками, головоломками, игровые действия с которыми адаптированы для коррекции звукопроизношения, а также развивают психические процессы. Так детям очень нравится поочередно ударять молоточками красного/синего и зеленого/желтого цвета по соответствующему кругу/квадрату и произносить нужный слог/слово. В процессе игровых действий ребенок не только учится правильно произносить звук/слог/слово, но и закрепляет названия основных цветов, учится работать одновременно двумя руками. Одновременное выполнение движений двумя руками обеспечивает автоматизацию изолированного звука, формирование межполушарных связей, улучшению сенсомоторной и пространственной координации, повышению произвольного внимания, самоконтроля, усидчивости, развитию зрительно – моторной координации, укреплению кистей рук и пальцев, появлению большей согласованности мелкой моторики.

А вот в игре «Молоточки и шашки» картинки с автоматизируемым звуком перевернуты, разложены в два ряда. На картинках лежат черные и белые шашки. Ребенок слушает количество ударов молотка, смотрит на цвет молотка (черный или белый), находит в нужном ряду, переворачивает и называет соответствующую картинку: «Под белой шашкой...под черной шашкой...Я нашел/ нашла...» Наряду с автоматизацией звука у детей формируются грамматические категории, а также развивается слуховое и зрительное внимание, память и восприятие.

Очень любят дети игру «Запоминай – ка», в которой нужно запомнить последовательность появляющихся огней разного цвета и назвать соответствующие цветам картинки. Последовательность появления светящихся огней каждый раз разная, дети не только несколько раз последовательно произносят слова, но и учатся быть сосредоточенными, у них развивается произвольное внимание, память, восприятие, формируются волевые усилия.

Собирая цепочку из разных фигур, дети не только учатся правильно произносить звук в словах, но и стараются запомнить последовательность фигур, закрепляют понятие «ряд», развивают внимание и зрительно – моторную координацию.

Собирая цветные колпачки по схеме, дети повторяют зашифрованные по цвету слоги или слова, а также считают предметы по количеству стаканчиков. В резуль-

тате игровых действий у детей формируется пространственная ориентация, дети дифференцируют понятия «ряд – столбик», «низ – верх», «первый – последний – между», а также зрительно – моторная координация.

Играя в игру «Мемо – соты», дети кладут одинаковые картинки на автоматизируемый звук на разные цифры, а потом называют количество предметов: «Один лебедь, пять лебедей». При этом нужно запомнить расположение спрятанных картинок, а затем найти и назвать одинаковую пару картинок. Выполняя игровые действия, дети учатся правильно произносить звук в словах, а также упражняются в согласовании числительных с существительными, у них развивается зрительная память, формируются мыслительные операции. Очень часто игра проводится в паре, дети соревнуются между собой, что способствует развитию положительных эмоций и эмоционально – волевой сферы в целом, что тоже немаловажно для детей с ТНР.

Прятать фигурки дети любят не только под сотами, но и под рукавицами или варежками. Сначала фигурки можно спрятать, а потом находить и назвать: «Под левой рукавицей у кошки...под правой рукавицей у кошки...» Аналогично можно класть фигурки или картинки на левую или правую рукавицу и произносить: «На левой рукавице у мишки...на правой рукавице у мишки...»

Детям при этом необходимо поднимать рукавицы соответственно правой или левой рукой. Таким образом, в процессе выполнения игровых действий дети автоматизируют звук, упражняются в употреблении пространственных предлогов под, на, активизируется словарь, развивается зрительно – моторная координация, пространственная ориентация, формируются мыслительные операции, закрепляются понятия «право – лево».

А вот найденный предмет под рыбками головоломки нужно не только назвать, а и найти рыбке домик (клеточку на головоломке) в соответствии с цветовой схемой, а также назвать направление движения: «Куда плывет рыбка?». Например: «Под красной рыбкой робот. Рыбка плывет направо». В процессе выполнения игровых действий дети автоматизируют звук [Р], составляют предложения, у детей закрепляются понятия «лево – право», идет развитие внимания, памяти, восприятия, пространственной ориентации, зрительно – моторной координации, формируются мыслительные операции.

Использование в автоматизации адаптированных игр с игрушками позволяет решать задачи коррекции звукопроизношения, формирования и развития лексико – грамматических категорий, фонематического восприятия, развития высших психических функций, пространственной ориентации и зрительно – моторной координации, а также детского творчества, так как многие игры дети придумывают сами и предлагают свои варианты игровых ситуаций, а это повышает не только мотивацию, но и самостоятельность, сознательность и самооценку, что очень важно для детей с ТНР.

Можно отметить, что использование данных игр способствует

- Увлекательной форме коррекционного процесса;
- Созданию более сложной речевой ситуации – контроль за правильным звукопроизношением, выполнением игровых действий и правил, работой воображения,

построением самостоятельных речевых высказываний, подбором слов, грамматическим оформлением речи и выполнением мыслительных операций;

- Коррекции звукопризнания, лексико – грамматического строя речи, фонематического восприятия;
- Развитию психических процессов,

- Положительному эмоциональному настрою детей;
- Снижению утомляемости
- Повышению интереса к занятиям.
- Ускорению сроков автоматизации.
- Сокращению сроков коррекционной работы.

Список литературы:

1. URL: <https://203.tvoysadik.ru/site/pub?id=683> (дата обращения 24.07. 2025г.)
2. URL: <https://euroasia-science.ru/psixologicheskije-nauki/> (дата обращения 24.07.2025г.)
3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-vysshih-psihicheskikh-funktsiy-u-detey-starshego-doshkolnogo-vozrasta-s-narusheniem-rechi/viewer> (дата обращения 24.07. 2025г.)

Применение инновационных логопедических технологий в коррекции речи детей дошкольного возраста с ОВЗ

Крюкова Наталья Николаевна, учитель-логопед, МАДОУ д/с №78, г.Белгород

Библиографическое описание:

Крюкова Н.Н. Применение инновационных логопедических технологий в коррекции речи детей дошкольного возраста с ОВЗ//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Современная система дошкольного образования предъявляет высокие требования к организации образовательного процесса в ДОУ. Основной задачей дошкольного учреждения является подготовка ребёнка к школе, в том числе к усвоению письменной речи. А для этого у него должна быть хорошо развита устная речь.

Для детей с общим недоразвитием речи, с которыми я работаю, характерны: бедность словаря, аграмматизмы, дефектное произношение или отсутствие звуков. Наблюдается недостаточность двигательной активности, плохая координация, недостаток в развитии мелкой моторики пальцев рук. У детей с ОНР отмечаются нарушения внимания, памяти, мышления.

Поэтому наряду с общепринятыми приёмами вполне обосновано использование оригинальных, творческих методов, эффективность которых очевидна. О них я и хочу вам рассказать.

Эти методы принадлежат к числу эффективных средств коррекционно - развивающей работы и помогают достигнуть максимально успешных результатов в преодолении речевых нарушений у детей дошкольного возраста. На фоне комплексной логопедической помощи инновационные методы оптимизируют процесс коррекции речи детей и способствуют оздоровлению всего организма. Используя инновации в коррекционно-педагогической работе, я стремлюсь развивать у детей с нарушениями речи их индивидуальные особенности, в том числе языковую.

Можно выделить следующие виды инновационных логопедических технологий:

- Информационно - коммуникативные технологии.

Включение ИКТ в образовательный процесс позволяет организовать различные формы учебно-познавательной деятельности, разнообразить процесс

обучения. Ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте – игра. Применение ИКТ в образовательном процессе позволяет обогатить её новым содержанием, повысить результаты.

Кроме того их внедрение в специальное обучение позволяет индивидуализировать коррекционный процесс, учитывать образовательные потребности каждого ребенка, что, в конечном счёте, способствует повышению эффективности коррекционно-образовательного процесса.

Я использую компьютер в индивидуальной работе с детьми для формирования правильного звукопроизношения, расширения словаря, развития связной речи, выполнения упражнений для глаз, физкультминуток.

Компьютер на логопедических занятиях не цель, не предмет, а средство, активизирующее коррекционную работу.

- Еще один из методов работы с детьми по исправлению речи – использование элементов логоритмики, основанный на тесной связи слова, движения и музыки. Логоритмика- это система музыкально- двигательных, речедвигательных и музыкально- речевых игр и упражнений осуществляемых в целях логопедической коррекции, двигательной активности. Логопедическая ритмика как система работы появилась, конечно, не сейчас. На данный момент имеется огромное количество инновационных разработок, касающихся возможности использовать логоритмику при различных речевых нарушениях в тот или иной возрастной период. Это зрелая, получившая широкое распространение инновация, активно используемая в коррекции звукопроизношения. На этих занятиях также применяем мультимедийную технику, что позволяет поддерживать интерес детей на протяжении всего занятия.

В результате занятий логопедической ритмикой:

- у детей отмечается положительная динамика в устранении речевых и неречевых нарушений;
- формируется умение координировать пение, речь и движения;
- оказываются сформированными двигательные умения и навыки.

Одним из инновационных, достаточно действенных приёмов в дошкольной педагогике можно считать мнемотехнику, с помощью которой дети составляют описательные и творческие рассказы, пересказывают, разучивают стихотворения. Мнемотехника – искусство запоминания, совокупность приёмов и способов, облегчающих запоминание и увеличение объёма памяти путём образования искусственных ассоциаций. Мнемотехника использует естественные механизмы памяти мозга, позволяет полностью контролировать процесс запоминания, сохранения и припоминания информации. Такая техника позволяет работать над развитием всех сторон речи, а также неречевых психических функций.

С помощью схем – моделей и мнемотаблиц удается достичь следующих результатов:

- активизировать словарный запас;
- расширить круг знаний об окружающем мире;

- дети преодолевают робость, застенчивость;
- свободно пересказывают сказки, рассказы;
- развивается фантазия и творческое воображение детей.

В последнее время возрос интерес к такому методу, как сказкотерапия. Это сказки на основе готовых народных или авторских сказок со всем заложенным в них богатством языка («Сказка о весёлом язычке», «Сказки о буквах»). Сейчас интенсивно развивается такое явление, как логосказки (логопедические сказки О.И. Ивановской). Я также активно применяю этот метод в своей работе и как показывает практика, он очень эффективен при развитии речи детей, а самое главное, доставляет детям огромную радость, ведь все так любят сказки.

В заключении хотелось бы отметить, что целенаправленное системное логопедическое воздействие, направленное на коррекцию речевого развития детей, с использованием инновационных логопедических технологий позволяет значительно повысить эффективность коррекционно-образовательного процесса, так как они помогают выполнять задачи, решение которых традиционными методами является недостаточно продуктивным.

Внедрение игровых технологий в систему логопедического сопровождения

Тагиева Валентина Алексеевна, учитель-логопед, ГКОУ «Горловская СШИ №16»

Библиографическое описание:

Тагиева В.А. Внедрение игровых технологий в систему логопедического сопровождения//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Федеральный государственный образовательный стандарт начального образования устанавливает требования к организации логопедической работы в школе. В рамках ФГОС логопедическая работа предполагает системно-деятельностный подход, который заключается в том, что у обучающихся должно быть сформировано базовое умение учиться, в основе которого лежат коммуникативные действия: умение слушать, вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении, интегрироваться в группу сверстников, выстраивать коммуникативное взаимодействие, а также познавательные действия: обрабатывать полученную информацию, представлять её в устной и письменной формах.

Особенность логопедической работы заключается в том, что она помогает детям, которые испытывают трудности в достижении предметных результатов (письмо, чтение). Своевременная и эффективная логокоррекционная работа позволяет предупредить или минимизировать сложности с достижением метапредметных результатов (формированием коммуникативных и познавательных действий).

Использование игровых технологий на логопедических занятиях помогает организовать коррекционную работу в соответствии с требованиями ФГОС. Понятие «игровые педагогические технологии» охватывает широкую группу методов и приёмов организации учебного процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые обладают чётко поставленной целью обучения и учебно-познавательной направленностью. Цель дидактических (обучающих) игр – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным. Основными функциями дидактических игр являются: формирование устойчивого интереса к учению; формирование психических новообразований; формирование общеучебных умений, навыков самостоятельной учебной работы; формирование собственно учебной деятельности; а так же навыков самоконтроля и самооценки. Следовательно, организуя игровую деятельность детей с речевыми нарушениями, мы обеспечиваем системно-деятельностный подход к обучению. В игре происходит формирование коммуникативных и познавательных действий, которые являются составляющей универсальных учебных

действий. Игровые технологии помогают ребенку интегрироваться в группу сверстников, выстраивать речевое взаимодействие, учат слушать, вступать в диалог, активизируют познавательную деятельность детей.

Как правило, у детей с речевыми нарушениями наблюдаются проблемы в развитии восприятия, внимания, памяти, мыслительной деятельности, пространственных представлений, а также особенности приёма и переработки информации. У таких детей наблюдается снижение интереса к обучению, повышенная утомляемость. Дети часто стыдятся своего речевого несовершенства, становятся нервными, раздражительными, необщительными, что приводит к формированию чувства неполноценности, становлению тяжёлого характера. Это способствует формированию негативного отношения к учёбе и является одной из причин школьной неуспеваемости. Применение игровых технологий на занятиях во многом способствуют преодолению указанных трудностей.

В структуру игры как деятельности органично входят целеполагание, планирование, реализация цели и анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Важнейшая роль принадлежит заключительному этапу, где участники совместно анализируют ход и итоги игры, соотношение игровой модели и реальности, а также процесс учебно-игрового взаимодействия.

Игра – это сфера самовыражения, самоопределения, самопроверки, самореабилитации и самоосуществления ребёнка. В логопедической же работе игра еще выполняет коррекционную и развивающую функции. Задача логопеда оптимально подобрать дидактический материал в зависимости от поставленных на данном этапе целей. Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию работы. Игра может использоваться в качестве занятия или его части и проведена на любом этапе. В системе занятий по теме подбираются игры на разные виды деятельности: исполнительскую, воспроизводящую, контролирующую, преобразующую, поисковую. В игре продумывается не только характер деятельности детей, но и организационная сторона, характер управления игрой. Создание игровой модели происходит через монолог, диалог и объяснение задания от имени героя занятия. Красочно оформленная наглядность и элементы театрализованной деятельности создают у детей чувство эмоционального и психологического комфорта. Ребята действуют по игровым правилам. Игровая обстановка трансформирует и позицию логопеда, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Кроме традиционных дидактических игр, применяемых в коррекционной педагогике, я использую на своих занятиях собственные игры и наработки. Это и ролевые игры, сюжетные игры, игры-инсценировки, настольные игры, игры-путешествия, игры-соревнования и т.д.

Всю работу с группой первоклассников с общим недоразвитием речи строю на игровых технологиях. Игровая деятельность, как ведущая в дошкольном возрасте еще не потеряла своего значения в младшем школьном возрасте (Л.С. Выготский), поэтому опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы это наиболее адек-

ватный путь включения детей с речевой патологией в учебный процесс. Формирование звукового анализа и синтеза – очень сложный процесс, вызывает наибольшие трудности обучения. Благодаря системе игр у детей развиваются такие операции, как четкое отделение одного звука от другого, установление последовательности этих звуков, определение места звука и др.

На занятиях появляются сказочные герои, придумывается сюжет, вводится игровая ситуация. Один из главных персонажей наших занятий фея Анна, она живет в красном замке гласных звуков, предлагает ребятам различные игры, способствующие формированию навыка чтения. Сюжет игры (например, спаси фею от злого дракона, помоги навести порядок в замке и т.д.) включает ребенка в активную деятельность, поддерживает мотивацию. Во время игры внимание ребенка отвлекается от отрабатываемых когнитивных и моторных навыков, переводит их на непроизвольный уровень, снимается напряжение, страх не понять объясняемое, дает ощущение легкости усвоения материала. Игра позволяет активизировать и интенсифицировать коррекционный процесс.

Коррекционная работа при нарушениях чтения направлена на устранение технических ошибок чтения, автоматизацию навыков слогослияния, формирования навыка чтения слов различной слоговой структуры. Одним из этапов работы является работа со слоговыми таблицами. Обычное чтение слоговых таблиц – занятие очень трудное, неинтересное для детей с нарушениями чтения. Очень трудно удержать внимание детей, настроить их на чтение. Поэтому мною разработана система дидактических игр со слоговыми таблицами.

Игра «Слоговое лото». Детям предлагается игровое поле (5Х5 клеток) со слогами, точно такой же набор слогов следует разрезать на отдельные карточки. Дети по очереди вытаскивают карточки из мешочка, читают слог, отыскивают слог на своем поле, или отдают карточку товарищу. А если приклеить карточки на обратную сторону какой-либо сюжетной картинке и так же разрезать на слоги, то интерес к игре увеличивается. Дети кроме чтения слогов, собирают разрезанную на части картину. Эта игра развивает самоконтроль учащихся, ребенок видит, если он правильно найдет нужный слог, то картинка получится.

Игра «Плюс минус». Каждый ученик получает слоговую таблицу и берет в руки простой карандаш. Ученик читает строчку слогов из слоговой таблицы, а остальные участники игры внимательно следят за чтением, за каждую ошибку ставят минус на полях таблицы, если все слоги прочитаны правильно, на полях ставится плюс. Игра очень нравится детям, все предельно внимательно и сосредоточенно, стараются прочитать свою строку правильно, не сделать ошибок. В конце игры обязательно объявляется лучший игрок.

В игре «Цветная мозаика» детям предлагается раскрашивать слоги цветными карандашами. Ведущий выбирает цвет карандаша и называет слоги из таблицы, участники игры должны найти данные слоги и раскрасить нужные ячейки в своей таблице. Далее меняется цвет карандаша, называются другие слоги. В конце игры обязательно сравниваем получившиеся мозаики

Очень хорошо себя зарекомендовали тематические игры на синтез слов. Например, игра «Остров сокровищ». Ведущий называет слоги в слове не по-порядку. Участники отмечают найденные острова крестиком и пытаются собрать слово из названных слогов. Получившееся слово записывается в «вахтенный журнал». Когда все слова собраны, на карте остается один остров – это остров сокровищ. Цель достигнута, сокровища найдены, а по «вахтенному журналу» можно проследить какие приключения нам встретились в пути и составить рассказ о путешествии.

На занятиях так же использую игры-путешествия. Детям предлагается карта на которой обозначены различные объекты (болото, река, гора, пещера, чудовище), представляется персонаж и предлагается проблемная ситуация. Дети самостоятельно ставят цель, определяют маршрут, договариваются о способах выполнения задания. Двигаясь по маршруту, дети совершенствуют такие операции, как выделение звука из слов, определение количества звуков в слове, дифференциация акустически сходных звуков в словах и т.д. В конце подводятся итоги, обсуждаются ход, результаты игры, взаимодействие участников.

На занятиях по автоматизации звуков часто применяю подвижные игры: «Пройди через болото», «Переправа», «Полоса препятствий», различные игры с мячом.

Компьютерные игры – становятся ведущими в современной логопедической практике. Ценность этих игр в том, что они в более наглядной (но не простой) форме представляют материал разной степени сложности, что и позволяет детям легко и быстро овладеть игрой. В своей работе я использую логопедический тренажер «Дельфа-142-1», «Баба Яга учится читать», программно-методический комплекс «Развитие речи», элементы программы «Грамотей», «Компьютерный практикум для проведения логопедических занятий в начальной школе», игры с логопедического портала «Мерсибо».

Логопедический тренажер «Дельфа-142.1» представляет собой комплексные программы по коррекции разных сторон устной и письменной речи детей, является настоящим помощником логопеда. Он позволяет решать разнообразные логопедические задачи, а так же внести игровые моменты в коррекционную работу. Я использую его для работы по автоматизации звуков при дислалии, при коррекции дисграфии, дислексии.

Игра «Баба-Яга учится читать» в игровой форме помогает каждому ребёнку незаметно для себя перейти на новую ступень интеллектуального развития – овладение письменной речью. Успешно применяю эту игру для первоклассников с фонетико-фонематическим недоразвитием, а так же при коррекции дисграфии для развития звуко-буквенного анализа и синтеза, для профилактики дислексии.

Программа состоит из десяти игровых заданий. Каждое задание направлено на отработку определённых навыков и процессов, которые необходимы для овладения

чтением. Например, выполняя упражнение «Гуси» ребенок должен расположить буквы в нужном порядке, чтобы получилось слово. В упражнении «Белка»- заменить букву, чтобы получилось нужное слово. В упражнении «Река» отрабатывается слоговой синтез. Дети с удовольствием играют в эту игру, она воспринимается как один захватывающий мультфильм. В процессе игровой деятельности обучаются сложному психофизиологическому процессу – чтению.

Активно применяю программно-методический комплекс «Развитие речи» для работы с первоклассниками с ФФН. Так в разделе «Речевые звуки» по темам «Голосистые» звуки, «Безголосые» звуки, звуки – «двойняшки», «Сердитые и ласковые» звуки представлены игры в ходе которых дети учатся узнавать звуки в словах, считать количество звуков на слух, определять расположение изучаемого звука в слове, определять количество слогов в слове, выделять слова, обозначающие одушевлённые и неодушевлённые предметы.

В разделе «Развитие связной речи» представлены мультимедийные игры – задания следующих типов: «Слово – действие», «Подбери действие», «Слово – признак», «Подбери признаки», «Составляем описание», «Послушай рассказ». Данные игры применяю при работе с детьми с ОНР.

Для работы над звукопроизношением я разработала систему игр при помощи программы Microsoft Power Point. Используемые мной игры широко известны логопедам, но представленные в виде компьютерной игры более эффективны. Дети с большим интересом выполняют данные упражнения, стараются сделать все правильно, с нетерпением ждут следующего занятия.

Для автоматизации изолированных звуков и слогов мною используются различные звуковые дорожки, лабиринты, где вместе с анимированными героями ребенок движется по дорожке и произносит отрабатываемый звук. «Песенка осы»- для автоматизации звука [р] «Куда ползет уж?» «Листопад» - автоматизация шипящих звуков, «Смелый капитан»- автоматизация [л]. Все герои этих игр «живые», анимированные, они могут двигаться от объекта к объекту, прыгать, прятаться, для этого при создании презентации использую различные эффекты и готовые анимированные картинки из Интернета. Выполняя такие упражнения, попутно, можно составлять предложения, сочинить сказку о герое, тем самым работая над развитием связной речи ребенка.

Для автоматизации звуков в словах так же использую игры-презентации «Назови слово», «Прочитай слово», «Вставь пропущенную букву» «Помоги Крошу найти подарки для друзей». и т.п.

Применение игровых технологий на логопедических занятиях позволяет повысить эффективность коррекционной работы, поддерживать мотивацию учащихся, способствует формированию коммуникативных и познавательных действий, которые являются составляющей универсальных учебных действий. Организуя игровую деятельность детей с речевыми нарушениями, мы обеспечиваем системно-деятельностный подход к обучению.

Здоровьесберегающие игры в начальной школе

Шанина Светлана Александровна, учитель начальных классов,
 МАОУ «Школа №5», г.Березники, Пермский край
 Нагойбасова Светлана Юрьевна, учитель начальных классов,
 МАОУ «Школа №5», г.Березники, Пермский край

Библиографическое описание:

Шанина С.А., Нагойбасова С.Ю. Здоровьесберегающие игры в начальной школе//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Здоровьесбережение детей – одна из актуальных проблем современной школы. Ее целью является формирование в школе здоровьесберегающего образовательного пространства, пропаганда ЗОЖ, укрепление и сохранение здоровья ребят на уроках и во внеурочное время.

Игровая педагогика рассматривает игру как ведущий метод воспитания и обучения детей.

Игра занимает особое место в развитии ребёнка. Она способствует закреплению и совершенствованию двигательных навыков и умений, предоставляет возможность развивать познавательный интерес. Подвижные игры положительно влияют на нервную систему, потому что увлекательный игровой сюжет вызывает у детей положительные эмоции.

Игра выполняет следующие задачи:

- 1) общеобразовательную – усвоение норм и правил поведения, воспитание нравственных и волевых качеств, способности к сопереживанию, оказанию помощи, к коллективизму и дружбе.
- 2) познавательную – все сведения об окружающем ребёнок получает через игры, познание социальных ролей.
- 3) развивающую – осуществляется умственное и физическое развитие детей.
- 4) развитие общей и мелкой моторики.
- 5) развитие речи.

«Где стереть?»

Цель: Коррекция зрительного восприятия, мышления
 Описание игры:

На листе бумаги или на доске участники игры рисуют по «рожице». Затем, закрыв глаза повязкой, игрок должен стирать в той последовательности и только те фрагменты рисунка, которые назовет ведущий (например: сначала левый глаз, затем правое ухо, подбородок, нос, волосы и т.д.). Выигрывает тот, кто точнее выполнит задание. Развитие зрительной памяти, тренировка умения ориентироваться на плоскости.

«Котёл»

Цель: Развитие координации движений

Описание игры: «Котёл» - это ограниченное пространство в классе (например, ковёр). Участники на время игры становятся «капельками воды» и хаотично двигаются по ковру, не задевая друг друга. Ведущий произносит слова: «вода нагревается!», «вода становится теплее!», «вода горячая!», «вода кипит!», ... Дети в зависимости от температуры воды меняют скорость движения. Запрещается сталкиваться и выходить за пределы ковра. Те, кто нарушает правила, выходят из игры. Победителями становятся самые внимательные

и ловкие. Способствовать сплочению коллектива; снятию состояния агрессии; учить контролировать своё эмоциональное состояние.

«Тень»

Цель: Развитие двигательной координации

Описание игры: Один участник становится путником, остальные его тенью. Путник идёт через поле, а за ним на два шага сзади – его тень. Тень старается точно скопировать движения путника. Желательно чтобы путник совершал движения: собирал грибы, срывал яблоки, перепрыгивал через лужи, смотрел вдаль из-под руки, балансировал по мостику и т. д Развитие быстроты реакции; установление межличностных контактов.

«Создание рисунка»

Цель: Коррекция мелкой моторики, развитие воображения

Описание игры: Все сидят в кругу. У каждого участника лист бумаги и карандаш или ручка. За одну минуту все что-нибудь рисуют на своих листах. Далее передают лист соседу справа, а получают лист от соседа слева. Дорисовывают что-нибудь за одну минуту и опять передают лист соседу справа. Игра идет пока лист не вернётся к хозяину. Затем все рассматривают и обсуждают. Установление межличностных контактов; создание в группе благоприятного микроклимата

«Кто кого?»

Цель: Коррекция нетерпимости по отношению к другим людям

Описание игры: Группа делится на две части. Все начинают одновременно топтать или хлопать. Выигрывает команда, которая хлопала или топала громче. Снятие психологического и мышечного напряжения; создание хорошего настроения.

«Игра в снежки»

Цель: Развивать ловкость, мелкую моторику, быстроту реакции.

Описание игры: Участники делятся на две команды. Каждому участнику воспитатель даёт два листа бумаги. Дети обеих команд после сигнала воспитателя, переворачивают листы бумаги в «снежки» и одновременно начинают бросать «снежки» на поле противника. По истечении времени, ведущий останавливает игру. Все должны мгновенно остановиться. Теперь подсчитываем у кого меньше «снежков» на поле, те и выиграли. Снятие психологического и мышечного напряжения; создание хорошего настроения.

В заключении хотелось бы отметить, что применение здоровьесберегающих игр в процессе обучения детей

приводит к следующим результатам: у ребёнка повышается самооценка, происходит коррекция психических процессов, совершенствуются умения и навыки, которые помогут дальнейшей успешной адаптации его

в современном обществе. Здоровьесберегающие игры помогают сохранить детям здоровье, поддерживать их позитивное и эмоциональное состояние, способствуют физическому развитию ребёнка.

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Консультация для студентов и молодых педагогов «Организация утреннего и вечернего круга в младшей группе ДОУ»

Боробова Галина Сергеевна, воспитатель,
МДОУ Детский сад комбинированного вида №128, г.Комсомольск-на-Амуре

Библиографическое описание:

Боробова Г.С. Консультация для студентов и молодых педагогов «Организация утреннего и вечернего круга в младшей группе ДОУ»//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Утренний и вечерний круги (или «круги общения») – это важные элементы распорядка дня в детском саду, способствующие развитию коммуникативных навыков, эмоциональной стабильности и чувства общности у детей. В младшей группе (3–4 года) такие круги должны быть короткими, игровыми и эмоционально комфортными.

1. Утренний круг

Цели:

- Создать положительный настрой на день.
- Способствовать адаптации детей после прихода в детский сад.
- Развивать навыки общения, внимания и саморегуляции.
- Закреплять знания о днях недели, погоде, временах года.

Структура утреннего круга (5–10 минут)

1. Приветствие

– Дети и воспитатель садятся в круг (на стульчики или коврик).

– Используются игровые формы приветствия:

1. «Солнышко» – передаем мягкое солнышко по кругу, каждый ребенок говорит: «Доброе утро, Саша!»
2. «Здравствуйте, ладошки!» – хлопаем в ладоши.
3. Песенка-приветствие («Мы топая ногами, мы хлопаем руками...»).

2. Эмоциональная разминка

– «Как ты себя чувствуешь?» – дети показывают мимикой (веселый, грустный, спокойный).

– Можно использовать карточки с эмоциями или зеркальце.

3. Календарь природы

– Обсуждаем:

1. Какой сегодня день недели?
2. Какая погода? (Дети смотрят в окно или на картинку.)

3. Воспитатель может использовать подвижные игры («Солнышко и дождик»).

4. Планирование дня

– Кратко рассказываем, что ждет детей:

1. «Сегодня мы будем рисовать, гулять и играть в новые игрушки!»

– Можно использовать визуальное расписание (картинки).

5. Ритуал завершения

– «Передай улыбку» – дети улыбаются друг другу.

– «Волшебный колокольчик» – звеним колокольчиком, круг закончен.

2. Вечерний круг

Вечерний круг – это завершающий момент дня, который помогает детям эмоционально успокоиться, подвести итоги, получить положительные впечатления и плавно подготовиться к уходу домой. Для малышей 3–4 лет важно, чтобы он был коротким, уютным и наполненным добрыми ритуалами.

Цели вечернего круга:

– Рефлексия – помочь детям осознать, что было интересного за день.

– Эмоциональная разгрузка – снять напряжение, создать ощущение завершенности.

– Развитие речи – стимулировать детей к простым высказываниям.

– Формирование традиций группы – создать ритуалы, которые дети ждут и любят.

Структура вечернего круга (5–8 минут)

1. Начало круга: создаем атмосферу

Как собрать детей?

– Использовать «сигнальный» предмет (колокольчик, бубен, мягкую игрушку).

– Включить спокойную фоновую музыку (звуки природы, детские мелодии).

Ритуал начала:

– «Свеча дружбы» (имитация – можно использовать фонарик или декоративный светильник).

- «Мы сидим в кругу» (песенка или стишок).
 2. Вспоминаем день (рефлексия)
 Варианты вопросов и игр:
 - «Что сегодня было хорошего?» (Дети передают игрушку по кругу и говорят 1–2 слова.)
 - «Покажи, как ты играл» (Дети изображают действия: рисовали, лепили, бегали.)
 - «Дерево настроения» (Дети вешают листочки: зеленый – «мне было весело», желтый – «немножко грустно».)
 - Если дети плохо говорят:
 3. Благодарность и добрые слова
 – «Кому скажем спасибо?» (Дети благодарят друг друга или воспитателя: «Спасибо, Катя, за красивый рисунок!»)
 4. Ритуал прощания
 Варианты завершения:
 - «Волшебный мешочек» (Каждый ребенок достает картинку-сюрприз перед уходом.)
 - «Воздушный поцелуй» (Посылаем друг другу.)
 - «До свидания, ручки!» (Машем ладошками.)
- Идеи для тематических вечерних кругов:
- Чтобы разнообразить традиции, можно иногда проводить круги в разных форматах:
- «Круг комплиментов» – каждый говорит другому что-то хорошее.
 - «Круг тишины» – слушаем музыку или звуки природы.
 - «Круг сказки» – воспитатель рассказывает короткую историю про сегодняшний день.
- Практические советы:
- Держите темп – если дети устали, сокращайте рефлексию.
 - Используйте тактильные предметы (мягкие мячики, перышки) для успокоения.
 - Повторяйте одни и те же ритуалы – это дает детям чувство безопасности.
 - Хвалите даже за маленькие ответы – важно, чтобы каждый чувствовал успех.
- Вечерний круг – это "точка покоя" в конце дня, которая помогает малышам уйти домой в хорошем настроении!

Трек «Орлёнок-спортсмен»: путь к здоровому образу жизни и спортивным достижениям через национальные виды игр

Васильева Василиса Семёновна, учитель начальных классов,
МОБУ «СОШ №31 (с УИОП)» ГО «город Якутск»
Шматкова Татьяна Яковлевна, учитель начальных классов,
МОБУ «СОШ №31 (с УИОП)» ГО «город Якутск»

Библиографическое описание:

Васильева В.С., Шматкова Т.Я. Трек «Орлёнок-спортсмен»: путь к здоровому образу жизни и спортивным достижениям через национальные виды игр // URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В современном мире, где технологии и комфорт становятся всё более доступными, забота о своём здоровье и физической форме становится актуальной как никогда. Трек «Орлёнок-спортсмен» в программе «Орлята России» предлагает уникальную возможность не только укрепить своё здоровье, но и достичь спортивных высот.

Физическая культура и спорт играют важную роль в жизни человека. Они помогают укрепить здоровье, развить выносливость и силу, а также формируют дисциплину и настойчивость. Всё это важно для развития социальной активности учащихся начальных классов.

Что такое трек «Орлёнок-спортсмен»?

Трек «Орлёнок-спортсмен» — это возможность для младших школьников проявить свои спортивные способности и таланты. Он направлен на формирование у детей интереса к занятиям физической культурой и спортом, а также на развитие их физических качеств. Она включает в себя разнообразные мероприятия, направленные на формирование здорового образа жизни, развитие силы, выносливости, ловкости и координации.

Кто может присоединиться к треку?

Принять участие в треке могут все участники образовательного процесса, которые интересуются спортом, придерживаются здорового образа жизни.

Какие мероприятия проводятся в рамках трека?

Трек «Орлёнок-спортсмен» предлагает широкий спектр мероприятий, которые помогут участникам развить свои спортивные навыки и укрепить здоровье:

1. Спортивные соревнования и турниры: участники трека могут принять участие в различных спортивных соревнованиях и турнирах, которые проводятся в школе и за его пределами. Это отличная возможность продемонстрировать свои навыки и получить опыт соревновательной деятельности.
2. Тренировки и мастер-классы: опытные тренеры и спортсмены проводят тренировки и мастер-классы по различным видам спорта. Участники могут освоить новые техники и приёмы, а также улучшить свои навыки в уже знакомых видах спорта.
3. Спортивные игры и развлечения: помогают участникам

расслабиться и получить удовольствие от занятий спортом. Это могут быть игры в футбол, баскетбол, волейбол, а также другие активные развлечения.

4. Спортивные походы и экскурсии: участники трека могут отправиться в спортивные походы и экскурсии, которые помогут им узнать больше о природе и её влиянии на здоровье человека. Это также отличная возможность укрепить здоровье и повысить выносливость.

5. Здоровое питание и режим дня: участники узнают о правильном питании, режиме дня и других аспектах здорового образа жизни.

Какие преимущества даёт участие в треке «Орлёнок-спортсмен»?

Участие в треке поможет участникам достичь определенных результатов, таких как:

- Улучшение физической формы и укрепление здоровья;
- Развитие спортивных навыков и техники в различных видах спорта;
- Получение опыта соревновательной деятельности;
- Знакомство с новыми людьми, обмен опытом и знаниями;
- Получение мотивации и вдохновения для достижения личных целей.

Кроме этого, в каждой параллели проводятся занятия по определенным темам. Для 1 класса ведутся ознакомительные занятия. Для 2-4 классов более содержательные темы о различных видах спорта, спортивными играми, состязаниями, книгами рекордов. Трек завершается во всех классах темой «Азбука здоровья».

На всех занятиях трека «Орлёнок-спортсмен» включаем региональный компонент, т.к. национальные спортивные игры дают возможность познакомиться с народными традициями. Народная культура является хранительницей векового опыта и самопознания нации, а также выражением философских, нравственных

и эстетических взглядов и идеалов. Истоки зарождения национальных видов спорта мы находим в старинных легендах, сказках и народного эпоса – олонхо. Герои сказок и олонхо – богатыри, способные защитить Родину и семью от врагов. Они олицетворяют мечту народа о народном идеале мужчины, каким он должен быть, какими качествами должен обладать.

Наряду со спортивными играми широко используем настольные национальные игры, по которым также проводится много соревнований. Народная игра - важнейший способ передачи богатства традиции от одного поколения к другому. Настольные игры народов Якутии имеют глубокие корни. Они были широко распространены еще с XVI - XVII веков. В XX веке народные настольные игры испытали большой спад и были почти забыты. Наша задача помочь возрождению и сохранению традиционных игр для детей как универсальное средство воспитания, поскольку они не только воспитывают ум ребенка, но и закаляют его нравственно и физически, укрепляют здоровье. Они отражают все области народного творчества. Участвуя в играх, дети познают не только материальную, но и духовную культуру своего народа, проникаются его духом.

Народные игры, приобщая детей к национальной культуре, заряжают их положительными эмоциями. Все коллективные народные игры учат детей внимательно относиться к партнерам по игре, находить общий язык, это формирует у учащихся способность к пониманию, социальному чувствованию другого человека, способность к сотрудничеству. Посредством игр ребенку прививается уважение к существующему порядку вещей, народным обычаям, осуществляется приучение его правилам поведения. Игры для детей - серьезные занятия, своего рода уроки, готовящие к труду, к взрослой жизни.

Список литературы:

1. Книга вожатого: методическое пособие для вожатых. Нижний Тагил: Репринт, 2023 г. – 300 с.
2. Кочнев В.П. Северо-Восточный федеральный университет им. М. К. Амосова (Якутск, Россия), статья в сборнике трудов конференции Язык: русский Год издания: 2016 г. 55-57 с.
3. Официальный Telegram-канал: https://t.me/s/orlyata_rus
4. Официальный сайт: <https://orlyatarussia.ru/>

Игровые технологии в допрофильном воспитании младших и средних школьников через реализацию серии игр «Профессия? – поиграем!»

Зорина Марина Павловна, педагог дополнительного образования, МБОУ ДО СЮТ г.Ижевска

Библиографическое описание:

Зорина М.П. Игровые технологии в допрофильном воспитании младших и средних школьников через реализацию серии игр «Профессия? – поиграем!» // URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Для реализации воспитательной работы в нашем учреждении было разработано учебно-практическое

пособие «Профессия? – поиграем!» для проведения практических занятий по допрофильному воспитанию

и просвещению при реализации ДООП технической направленности.

Пособие представляет комплекс игр, упражнений, заданий по допрофильному просвещению и воспитанию для детей 7-15 лет.

Данные игры были проведены в учреждении педагогами и получили хороший отклик.

Сегодня задачи обучения и социализации ребенка, его профориентации могут быть реализованы через практико-ориентированное обучение, в рамках кружков дополнительного образования, где можно примерить ту или иную профессию с помощью игровых технологий.

Системное профильное образование и предпрофильная подготовка предполагает не только самоопределение в плане выбора той или иной сферы деятельности и пробу сил в ней, но и формирование конкретных представлений о том, где в будущем избранная профессия может быть востребована.

Игра связана с освоением социальных и профессиональных ролей, с выбором жизненного профессионального пути, поскольку во время игры подросток проигрывает социальные и профессиональные отношения взрослых. Актуальная особенность метода профориентационной игры заключается в создании более непринужденной, доброжелательной и естественной, чем обычно, атмосферы работы и в моделировании отдельных элементов профессионального, жизненного и личностного самоопределения.

Воспитательная цель - активизация учащихся в профессиональном самоопределении.

Воспитательные задачи:

- развитие устойчивого интереса к миру труда и «новых» профессий;
- формирование элементарных представлений о многообразии профессий;
- побуждение участников к осознанному выбору профессии.

Ожидаемый результат:

- формирование личности, ориентированной на социально-трудовую деятельность;
- развитие творческих навыков для включения в практико-ориентированное обучение;
- заинтересованность в профессионально-трудовой деятельности.

В докладе будут представлены игровые упражнения без использования раздаточного материала для среднего школьного возраста. Данный материал продолжает пополняться новыми формами упражнений, заданий, интерактивов, которые включаются в методическую библиотеку учреждения.

Рекомендации к проведению занятий для школьников среднего школьного возраста

Рекомендации к проведению профориентационного упражнения «Кто есть кто?»

Цель упражнения – дать возможность участникам соотнести свой образ с различными профессиями на основании знания учащихся друг о друге.

Задача: помочь участникам лучше осознать основные личностные смыслы той или иной профессиональной деятельности для человека

Рекомендации к проведению

Проводится в круге.

Участники: от 6 – 8 до 12 – 15 человек.

Время на первое проигрывание – 5 – 7 минут.

Ход упражнения

Ведущий: «Сейчас я буду называть профессии, каждый в течение нескольких секунд должен посмотреть на своих товарищей и определить, кому эта профессия подойдет в наибольшей степени.

Далее я хлопну в ладоши и все по команде одновременно должны показать рукой (или ручкой) на выбранного человека (наиболее подходящего для названной профессии)». Ещё перед началом самой игры ведущий может спросить у участников группы, какие профессии для них наиболее интересны и выписать эти профессии (примерно 10 – 15 штук) на доске, называя впоследствии профессии из этого перечня. Это исключит случаи, когда названная профессия будет никому не интересна, а может даже и неприятна.

Если игроков немного (6 – 8 человек), то показывать можно не одной рукой, а двумя (одной рукой – на одного человека, другой – на другого). Для большего количества участников лучше всё это проделывать одной рукой, иначе будет путаница.

Показав рукой на своего товарища, все должны на время замереть, а ведущий сам по очереди подсчитывает, сколько рук показывает на каждого человека, т.е. чей об раз, по мнению большинства игроков, в наибольшей степени соответствует данной профессии. Если упражнение проводится в классе и учащиеся сидят на своих местах за партами, то все основные правила сохраняются, а ведущий должен быть готов к несколько большим эмоциям игроков.

Однако, при таком варианте, школьникам намного проще сосчитать самим, сколько товарищей на них показывают, ведь в отличие от игры в круге, где все сидят плотно друг с другом, в классе больше простора и меньше ошибок с показыванием и обращением друг к другу.

В целом, данное игровое упражнение достаточно простое и с интересом воспринимается участниками.

Рекомендации к проведению игрового упражнения "Поступь профессионала"

Цель — смоделировать некоторые типичные черты и особенности поведения тех или иных профессионалов, позволяющие лучше понять обобщенные образы представителей данных профессий и соотнести их с представлениями о собственном Я-образе.

Задача: повысить у игроков готовность осознанно выстраивать свои профессиональные перспективы.

Рекомендации к проведению:

Участники — от 6—8 до 15—20 человек.

Время — от 20 до 30—40 минут.

Ведущий предлагает всем рассчитать по порядку номеров.

Каждый достает листочек бумаги и проставляет на нем в столбик столько номеров, сколько оказалось участников игры.

Ход упражнения

«Данное игровое упражнение одновременно очень необычное и очень простое. Мы попробуем изобразить те или иные профессии с помощи походки, ведь можно

же изображать разные вещи и явления с помощью жестов, мимики, различных поз и т.п. Сначала каждый должен выбрать для себя профессию, которую он захочет представить с помощью походки. Сейчас каждый из Вас по очереди встанет со своего места, спокойно подойдет ко мне и очень тихо (шепотом) скажет мне на ухо, какого профессионала он хотел изобразить с помощью своей походки. После этого он так же тихо пройдет на свое место. Остальные должны будут внимательно наблюдать за походкой очередного игрока, а в своих листочках напротив номера этого игрока написать ту профессию, с которой у Вас проассоциировалась его походка. Известно ведь, что по походке иногда узнать (угадать), работает человек грузчиком или артистом балета, военным или бухгалтером и т.д.”

4. Будет лучше, если первым пример покажет сам ведущий, поскольку упражнение действительно очень необычное и у кого-то из игроков оно может вызвать некоторое недоумение.

Ведущий демонстрирует, что нет ничего особенного в том, что он просто встанет со своего места, подойдет к одному из игроков и шепотом скажет ему на ушко, какую профессию он изображаете помощью своей походки.

5. Далее игроки по очереди проделывают то же самое, но каждый раз, называя предварительно свой порядковый номер.

6. Ведущий записывает в свой листочек, какой номер, какую именно профессию хотел представить своей

походкой.

7. Далее ведущий быстро собирает у игроков их листочки с записями и перемешивает их.

8. При подведении итогов ведущий берет первый листочек и зачитывает профессию напротив первого номера, затем берет второй листочек и также зачитывает профессию напротив первого номера и т.д. После этого он говорит, какую же профессию хотел представить своей походкой сам игрок (ведущий зачитывает это по своим записям). Делается это для того, чтобы сравнить задуманную игроком профессию и то, что из этого получилось. Далее он переходит ко второму номеру и т.д. При этом совершенно не обязательно выяснять, кто именно под каким номером выступал (обычно, когда немало участников, чужие номера остальными игроками забываются).

Если окажется, что кто-то им озорства напишет какую-то явно неприличную (обидную) профессию, то Ведущий ее просто не зачитывает.

Опыт показывает, что обычно игра проводит оживленно и весело, хотя столь простое на первый взгляд задание — пройтись по классу под взглядами своих одноклассников — для кого-то может оказаться непростым испытанием. Поэтому, если кто-то откажется участвовать в упражнении, то нужно отнестись к нему с пониманием и предложить просто понаблюдать за своими товарищами.

Список литературы

1. Атлас новых профессий 3.0. / под ред. Д. Варламовой, Д. Судакова. — М.: Интеллектуальная Литература, 2020. — 456 с.
2. Лалетина О.В., Липатов Д.В. Роль дополнительного образования в профессиональной ориентации школьников // Отечественная и зарубежная педагогика. 2018. Т. 2, № 2(49). С.192–199.
3. ПрофиНавигатум: Сборник профориентационных игр, квестов, деловых игр, тренингов. - Надым: МОУ ДО «Центр детского творчества», 2020. - 44с.
4. Профориентационная программа для школьников «ТаланТы будущего». Методические материалы, автор-составитель Е.Ю Пряжникова, научный руководитель Лаборатории профессиональной ориентации «ТаланТы будущего» Финансовый университет при правительстве РФ, 2020 г., 24 с.
5. Пряжников Н.С. П85 Профориентация в школе: игры, упражнения, опросники (8-11 классы). - М.: ВАКО, 2005. - 288 с-

Применение игровых методов в обучении и воспитании подростков: взгляд психолога

Краснящих Екатерина Сергеевна, педагог-психолог, арт-терапевт,
«Детско-юношеский центр «Оберег»

Библиографическое описание:

Краснящих Е.С. Применение игровых методов в обучении и воспитании подростков: взгляд психолога//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Современные условия требуют новых подходов к образованию и воспитанию подрастающего поколения. Одним из эффективных инструментов, широко используемых педагогами-психологами, являются игровые

методы. Их популярность обусловлена способностью привлекать внимание подростка, развивать эмоциональную сферу, формировать коммуникативные навыки и способствовать социальной адаптации. В.С. Выготский

считал, что: «Подростковый возраст характеризуется интенсивностью психофизиологических изменений, высокой восприимчивостью к новым впечатлениям и активизацией социального взаимодействия. Именно в этот период жизни дети особенно нуждаются в интересных формах обучения и воспитания, помогающих раскрыть потенциал, сформировать чувство уверенности и самостоятельности» (Педагогическая психология. М.: Педагогика-Пресс, 1996, с.18). Игра выступает естественным средством удовлетворения потребности подростка в познании окружающего мира, развитии творческих способностей и освоении социальных ролей. Автор книги Е.А. Петрова высказывает мнение: «Игра представляет собой один из важнейших способов познания мира и взаимодействия между людьми. Она способствует развитию социальных навыков, эмоциональному росту и формированию личностных качеств. Через игру подросток учится адаптироваться к новым ситуациям, развивать воображение и творческое мышление» (Психология игровой деятельности подростков СПб.: Речь, 2005, с.27).

Она создает комфортную среду, позволяющую ребенку свободно выражать эмоции, преодолевать страхи и справляться с внутренними конфликтами. Педагоги-психологи выделяют следующие ключевые направления использования игр в процессе воспитания и обучения подростков:

Формирование познавательных способностей

Интерактивные игры помогают развивать память, внимание, логику и воображение. Подросткам предлагаются различные типы заданий, такие как ребусы, головоломки, квесты, интеллектуальные соревнования. Эти упражнения способствуют расширению кругозора, формируют умение искать нестандартные пути решения проблем и быстро реагировать на изменения ситуации. Например, игру «Что бы сделал герой?» или «Сочини сказку» часто используют педагоги, предлагая детям обсудить поведение литературных героев в различных ситуациях. Это развивает способность оценивать поступки окружающих и собственные реакции, формируя аналитический склад ума.

Развитие коммуникативных навыков

Важнейшая задача педагогов — научить подростков эффективно взаимодействовать друг с другом, налаживать отношения и конструктивно разрешать конфликты. Для достижения этой цели используются ролевые игры, деловые игры, групповая работа над проектами.

Пример популярной игры среди школьников — «Шарады»: один участник показывает пантомимой слово или фразу, остальные пытаются угадать смысл жестов. Эта практика учит детей лучше понимать невербальное общение, улучшает восприятие эмоций и настроений окружающих. Так же большой популярностью пользуют-

ся психологическая игра «Моя семья», которая направлена на коррекцию детско-родительских отношений, помогает лучше понять мотивы поведения подростков и найти способы разрешения конфликтных ситуаций между членами семьи.

Социальная адаптация и формирование жизненных ценностей

Подростков привлекают сценарии, моделирующие реальные жизненные ситуации. Такие игры включают решение сложных моральных дилемм, принятие ответственности за свои действия, выбор правильных решений в стрессовых обстоятельствах. Классическим вариантом такой игры является упражнение «Кораблекрушение», где участники оказываются в экстремальной ситуации и вынуждены вместе выбрать стратегию выживания.

Подобные занятия создают пространство для обсуждения вопросов этики, гуманизма, взаимопомощи и дружбы, формируя осознанное отношение к ценностям общества.

Эмоциональное развитие и преодоление страхов

Часто подростки сталкиваются с тревожностью, страхами, неуверенностью в себе. Специальные терапевтические игры она из таких «Эмоциональный интеллект» поможет молодым людям осознать свои чувства, справиться с негативными эмоциями и научиться управлять ими.

Психологические техники, такие как арт-терапия, сказкотерапия, песочная терапия, символ-драма, позволяют подросткам выразить внутренний мир через образы и символы, облегчают доступ к подсознанию и снижают уровень стресса.

Практическая реализация игровых методов

Психологу важно учитывать индивидуальные особенности каждого ребенка, подбирать подходящие игры и создавать благоприятную обстановку для реализации всех участников группы. Ключевыми условиями успешности применения игровых методов становятся доверие, поддержка и сотрудничество взрослого и ученика. Эффективность использования игр должна подкрепляться регулярной диагностикой состояния ребенка, оценкой динамики формирования навыков и эмоционального благополучия.

Применение игровых методов в обучении и воспитании подростков играет ключевую роль в современной практике психологии. Используя игры, специалисты способны решить широкий спектр задач, начиная от интеллектуальной стимуляции и заканчивая социальным развитием. Гармония сочетания традиционного подхода и инновационных педагогических техник позволит создать эффективные условия для всестороннего роста молодого поколения, готовящегося жить и трудиться в современном мире.

Список литературы:

1. Е.А. Петрова, «Психология игровой деятельности подростков», СПб.: Речь, 2005.
2. В.С. Выготский, «Педагогическая психология», М.: Педагогика- Пресс, 1996.с.18.

Воспитание достойного гражданина своей страны

Милейковская Татьяна Вячеславовна, учитель ИЗО и черчения,
МАОУ ЛИЦЕЙ №128, г.Екатеринбург

Библиографическое описание:

Милейковская Т.В. Воспитание достойного гражданина своей страны//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

В настоящее время в нашей стране происходит патриотический подъём гражданского общества. У большинства проявляется гражданская позиция, основанная на единении нации и страны. В связи с этим происходит серьёзное переосмысление отношений к человеку как к социальной единице. Происходит переоценка мировой истории и событий. Поэтому меняются основные общечеловеческие ценности. Однополярность мира создаёт угрозу безопасности жизни на Земле и требует нового политического мышления. И основной частью этого мышления является общегуманистическая мораль, предоставление всем людям независимо от национальной или государственной специфики равных прав и свобод, которые, в свою очередь, гарантируются экономическим состоянием. И это веяние вызвало пересмотр принципов содержания и способов организации процесса воспитания.

На сегодняшний день заказчиками образовательного процесса выступают не только государство, но и окружающая школу общественная среда, родители и сами обучающиеся. В образовательном учреждении воспитательная работа уже не рассматривается как набор определенных мероприятий, добавочных по отношению к урочной деятельности. На сегодня воспитание должно быть понято не как однонаправленная задача передачи опыта и оценочных суждений от старшего поколения к младшему, но и как взаимодействие и сотрудничество взрослых и детей в сфере их совместного бытия.

Воспитание в таком смысле направлено на выработку у подростка умения решать жизненные проблемы, а также делать жизненный выбор, опираясь на знание истории своей страны и общепринятых моральных ценностей. Школа и общество должны совместно вести работу по изысканию форм и методов эффективного гражданского воспитания учащихся. В настоящее время нашей стране как никогда нужны граждане, понимающие полноту ответственности за судьбу страны.

В работе с учащимися можно выделить основные воспитательные задачи:

- 1) Создание условий для интеллектуального, нравственного и эмоционального самовыражения учащихся, которые включают:
 - повышение чувства ответственности за свои поступки и действия;
 - формирование устойчивой активной жизненной позиции гражданина патриота своей Родины;
 - формирование неприятия антиобщественных норм поведения;
 - социализацию личности;
 - формирование патриотических чувств, развитие чув-

ства гордости за свою страну;

– привитие общегражданских ценностей и гражданского правосознания.

2) Укрепление классного содружества, главными ценностями которого являются дружба и взаимопомощь.

3) Создание атмосферы доверия, помощь в преодолении страха и неуверенности; помощь в раскрытии индивидуальности каждого ребёнка.

В целях достижения сплоченности детского коллектива при определении содержания воспитательного процесса основными ориентирами являются, с одной стороны, общечеловеческие ценности, а с другой – национальные, религиозные, местные традиции и законы. Было бы очень неправильно в такой сложный момент истории нашей страны забыть про наших детей, ведь дети наше будущее. От сегодняшнего воспитания детей зависит будущее нашей страны завтра. Поэтому важно на этапе воспитания учащихся среднего звена достичь наибольшей эффективности, а это возможно только при понимании учащимися требований, предъявляемых учителем.

Таким образом, эффективность воспитательного процесса – это соотношение результатов с целями и прошлыми достижениями в практике. Достичь этого можно путем использования школьного самоуправления. Участие школьников в организации учебного

процесса должно сыграть важную роль в определении их гражданского сознания. Так, принимая участие в этом процессе, они приобретают качества, необходимые им для формирования активной жизненной и гражданской позиции: дисциплина, ответственность, порядок, уважение к закону.

Сегодня приоритеты в образовании связаны с интересами человека и направлены на сохранение и укрепление здоровья обучающихся на основе оптимизации образовательного процесса, на формирование духовности, активной гражданской позиции личности, ее информационной культуры, на обеспечение условий для проявления и реализации возможностей и способностей каждого школьника, для профессионального самоопределения обучающихся.

Ни одно учебное заведение на сегодняшний день не может заявить о себе как о современном, гуманном, личностно-направленном, если ограничится лишь передачей ученикам знаний и не разовьет в них способность самостоятельно принимать решения, самостоятельно действовать и отвечать за свои поступки, если не научит детей ценить и развивать свою собственную личность и уважать неповторимость другой личности. Но психика подростков очень неустойчива и сильно подвержена

влиянию извне. Это не только друзья, одноклассники, но и Интернет, телевидение, газеты, журналы. Огромный поток информации не всегда положительно влияет на неокрепшую психику подростка,

что влечет за собой формирование негативной гражданской позиции.

«Воспитать – значит учить жить», – считал А.С. Макаренко. Для достижения этой цели надо знакомить детей с происходящими политическими, экономическими и социальными событиями в стране и мире, давать правдивую историческую оценку прошлого и настоящего, так как роль нашей страны и народа в крупных исторических событиях постоянно занижается.

Школа призвана воспитывать учащихся – будущих выпускников так, чтобы:

- научить их учиться; научить жить; научить жить вместе; научить работать и зарабатывать.

Научить учиться – значит научить ребёнка грамотно ориентироваться в потоке разнообразной информации и самостоятельно добывать необходимую информацию, сформировать у ребёнка стремление к продолжению образования и пониманию его необходимости и значимости для собственного становления, идти в ногу со временем и использовать научно-технический прогресс для саморазвития и самосовершенствования.

Научить жить – значит формировать у ребёнка привычку к здоровому образу жизни, умение в равной мере адаптироваться в обществе и противостоять злу и насилию. Такой выпускник умеет самозащищаться, обладает зрелостью суждений, помыслов и поступков, высокими нравственными качествами. Он способен проявлять индивидуальность и социальную зрелость; готовность к жизни в семье и обществе, способность брать ответственность на себя вне зависимости от обстоятельств.

Научить жить вместе – значит сформировать у будущего взрослого такие качества характера, как умение

сопереживать другому человеку, терпимость, способность к пониманию и принятию иной точки зрения и мнения, демократичность и гуманизм.

Научить работать и зарабатывать – значит развить в будущем выпускнике стремление к труду и привычку работать, быть успешным и конкурентоспособным.

Таким образом, моделирование и воспитание учащихся для становления

их индивидуальности и развития должно происходить с учётом правильного

понимания исторических событий и традиционных ценностей нашего общества. В школах возрождается военно-патриотическая работа, которая призвана научить жить в мире, в любви и верности своему Отечеству. У подрастающего поколения всегда вызывают интерес беседы, рассказы, воспоминания старших, знакомство с символами государства, это даст возможность сформировать у них в будущем личные нравственно-этические ценности и нормы.

На основании сказанного мы получим достойного человека – выпускника школы – истинного россиянина, законопослушного гражданина своего Отечества с осмысленным пониманием истории. Это будет гражданин малой Родины, той земли, в которой он родился, растёт и уважает предков. Выпускник школы будет представлять конкурентоспособным человеком, который может адаптироваться к быстро меняющимся условиям окружающей его среде. При этом для него имеют значение общечеловеческие ценности: доброта, гуманизм, справедливость, сострадательное отношение к окружающим его людям, патриотизм и уважение к старшим.

Вследствие этого выпускник школы – это человек с социально принятым способом поведения, который является носителем общечеловеческих ценностей с осознанной нравственной, гражданской, жизненной позицией.

Воспитание как социальная проблема в современной России

Милейковская Татьяна Вячеславовна, учитель ИЗО и черчения,
МАОУ ЛИЦЕЙ №128, г.Екатеринбург

Библиографическое описание:

Милейковская Т.В. Воспитание как социальная проблема в современной России//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Воспитание – это духовное, нравственное и физическое развитие и формирование личности человека. Это передача накопленного человечеством опыта от старшего поколения к младшему. Личность человека формируется в результате воздействия многих факторов, общественных, субъективных и объективных, внутренних и внешних.

Задача воспитания – выявление склонностей и дарований, развитие в соответствии с индивидуальными особенностями личности человека, его способностями

и возможностями.

Среди задач воспитания в современной системе российского образования выделяются следующие:

– формирование у каждого учащегося ясной жизненной установки, соответствующей природным задаткам и конкретному индивидуальному социальному положению;
– гармоническое развитие личности, ее нравственных, интеллектуальных и волевых сфер на основе ее природных и социальных возможностей и с учетом требований

общества;

- овладение общечеловеческими нравственными и духовными ценностями;
- формирование активной гражданской позиции, соответствующей демократическим преобразованиям общества, правам, свободам и обязанностям личности;
- развитие активности в решении трудовых, практических задач, творческого отношения к выполнению своих производственных обязанностей;
- обеспечение высокого уровня общения, взаимоотношений в учебном и трудовом коллективе на основе сложившихся социально значимых коллективных норм.

Социальное воспитание – это одна из важных сторон процесса становления личности, развития нравственных качеств, моральных ценностей, способности ориентироваться в жизненных условиях, жить по законам, нормам, правилам социума. Проблема социального воспитания подрастающего поколения являлась актуальной во все времена. При нынешних условиях функционирования российского общества данная проблема является наиболее острой. Причин достаточно много. Среди них: слабость основных институтов воспитания – семьи и образования. Поднимать вопрос, заниматься проблемой воспитания стало несвоевременно и немодно.

В эпоху перемен, смены ценностных ориентиров педагоги испытывают особые трудности в организации воспитательной работы, так как привычные схемы не работают. Образовательные учреждения ориентируются исключительно на формирование у учащихся основных компетенций: умений, знаний и навыков. Данные учреждения должны и воспитывать, развивать и прививать у подрастающего поколения такие человеческие качества, как доброта, уважение, порядочность, нравственность, патриотизм, мораль, ответственность, дружелюбие и т.д.

На сознание и поведение молодых людей большое значение и влияние оказывает механизм управления учебным заведением. Соблюдение норм, принципов и правил ещё в годы обучения становится для учащихся своеобразным эталоном. Большую роль играют нравственные обычаи и традиции, которые культивируются в обществе.

Наряду с воспитательным воздействием содержания образования при наличии благоприятных психолого-педагогических условий, для организации воспитательной работы по-прежнему первостепенное значение имеет личный пример преподавателя. Педагоги должны являть собой образец для подражания. Вежливость, аккуратный внешний вид, культура речи, требовательность, точность, последовательность, справедливость в оценивании, активность – это основные требования к педагогу.

Одним из важных факторов социальных проблем воспитания молодого поколения является деятельность семьи, где формируется атмосфера, в которой ребёнок усваивает правила, нормы поведения и культуры. Основой воспитания духовно-нравственных качеств человека всегда является семья. Оно начинается с раннего возраста в семье. Сильнейшей семейной социализации связан с национальной культурой, традициями, нравственными и моральными установками родителей, их уровнем обра-

зования. Эти обстоятельства влияют на формирование характера и воспитание детей. Воспитываясь в семье, где в основе отношений лежит любовь, уважение, взаимопонимание, такие дети становятся искренними, доброжелательными, способными дарить любовь другим людям. Далее основная нагрузка по воспитанию и формированию социально-нравственных качеств молодого поколения ложится на образовательные учреждения.

Многопрофильные структуры учреждений внешкольного дополнительного образования, направлением которых является художественно-эстетическое, танцевальное, музыкальное, спортивное, техническое и т.д.

В наше время внешкольное образование остаётся носителем «традиционных ценностей».

Внешкольное образование оказывает помощь ребёнку в раскрытии его внутреннего потенциала самоопределения и самореализации, стимулирует процесс познания человеком самого себя, выработку индивидуального образа жизни и его поведения, развития уверенности в себе, инициативности, ответственности, проявления коллективного созидания при участии в совместных творческих процессах и условий для освоения учащимся материальной культуры и нравственно-духовных ценностей, накопленных человечеством. Занятия подростков в внешкольном образовательном учреждении решает проблему организации и социального контроля свободного времени учащегося после школьной учёбы, тем самым помогая семье. Современные концепции и целевые установки должны быть направлены прежде всего на формирование в ребёнке культурной личности.

В ситуации, когда само общество не имеет норм, ориентация молодого поколения становится остро проблематичной. Незнание культуры своего народа, его истории, прошлого и настоящего ведёт к разрушению связи между поколениями.

Время требует выявления новых возможностей воспитания; это создание воспитательно-образовательной среды, помощь учащемуся в решении его личностных проблем, организация жизнедеятельности на принципах взаимопонимания.

Проблема духовно-нравственного воспитания личности человека всегда была одной из главных. В данное время она приобретает особое значение. В связи с этим, ощущается потребность возродить, обогатить духовные традиции национального воспитания. Приобщение молодого поколения к богатейшим духовным, нравственным, социально-культурным традициям способствует развитию и укреплению национального самосознания, важного для сохранения самобытности страны и общества. В этом заключается смысл развития, деятельности и существования российской школы.

Говоря о решении проблемы воспитания, можно прийти к выводу, что оно требует особого подхода прежде всего к самой личности человека. Социальная проблема воспитания может быть решена только при взаимодействии всех сторон и ресурсов общества, а именно государственных структур, педагогических коллективов, родителей и учащихся.

Список литературы:

1. Володина Л.О. Духовно – нравственные ценности воспитания в русской семье // Педагогика. – 2011. – № 4. –

С. 41-50.

2. Крючков О.В., Хаткевич О. А. Нравственность в современном мире. – Мн.:ИОО «Красико – Принт», 2003.

3. Лаптенко А.С. Нравственная культура личности: Условия формирования /Под ред. А.С. Лаптенка. – Мн., 2002. – 180 с.

4. Никандров Н.Д. Духовные ценности и воспитание в современной России. Педагогика. – 2008. – № 9 – С. 3-12.

5. Подласый И.П. Педагогика: 100 вопросов – 100 ответов: учебное пособие для вузов. – М.: ВЛАДОС-пресс, 2004

Психологические особенности здорового образа жизни

Милейковская Татьяна Вячеславовна, учитель ИЗО и черчения,
 МАОУ ЛИЦЕЙ №128, г.Екатеринбург

Библиографическое описание:

Милейковская Т.В. Психологические особенности здорового образа жизни//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Охрана собственного здоровья – это непосредственная обязанность каждого, но не вправе перекладывать ее на окружающих. Здоровье – это первая и важнейшая потребность человека, определяющая способность его к труду и обеспечивающая гармоническое развитие личности. Оно является важнейшей предпосылкой к познанию окружающего мира, к самоутверждению и счастью человека. Активная долгая жизнь – это важное слагаемое человеческого фактора. Здоровый образ жизни (ЗОЖ) – это образ жизни, основанный на принципах нравственности, рационально организованный, активный, трудовой, закаляющий и в то же время защищающий от неблагоприятных воздействий окружающей среды, позволяющий до глубокой старости сохранять нравственное, психическое и физическое здоровье. По определению Всемирной организации здравоохранения (ВОЗ), «здоровье – это состояние физического, духовного и социального благополучия, а не только отсутствие болезней и физических дефектов». Вообще можно говорить о трех видах здоровья: о здоровье физическом, психическом и нравственном (социальном).

Физическое здоровье – это естественное состояние организма, обусловленное нормальным функционированием всех его органов и систем. Если хорошо работают все органы и системы, то и весь организм человека (система саморегулирующаяся) правильно функционирует и развивается.

Психическое здоровье зависит от состояния головного мозга, оно характеризуется уровнем и качеством мышления, развитием внимания и памяти, степенью эмоциональной устойчивости, развитием волевых качеств. Нравственное здоровье определяется теми моральными принципами, которые являются основой социальной жизни человека, то есть жизни в определенном человеческом обществе. Отличительными признаками нравственного здоровья человека являются, прежде всего, сознательное отношение к труду, овладение сокровищами культуры, активное неприятие нравов и привычек, противоречащих нормальному образу жизни. Физически и психически здоровый человек может быть нравственным уродом, если он пренебрегает нормами

морали. Поэтому социальное здоровье сочетается с высшей мерой человеческого здоровья. Нравственно здоровым людям присущ ряд общечеловеческих качеств, которые и делают их настоящими гражданами.

Основатели глубинной психологии показали человеку другую, игнорируемую и недооцененную им сторону его душевной жизни. Если просвещенный 19 век преклонялся перед разумом и высшими достижениями человеческого духа, безразлично отворачивались от бессознательных проявлений души, считая их негативными, то в 20-м столетии долгое время наблюдалось пренебрежение как раз к здоровым компонентам психики, рассуждениям, которые часто казались слишком банальными, отвлеченными и уведящими от понимания подлинной природы человека. Внутрличностный конфликт характеризует личность в гораздо большей степени, нежели ее способность сохранять здоровье и душевное благополучие – таков основной научный предрассудок 20-го столетия, которым объясняется существенный пробел в современной психологической науке – отсутствие в ней целостной и четко структурированной психологической теории здоровья. Чтобы заполнить этот пробел, необходимо, осмыслив и систематизировав то, что уже достигнуто великими психологами прошлого века, сделать предметом тщательного междисциплинарного и кросс – культурного изучения феноменологию здоровья и болезни во всем многообразии ее психологических и социокультурных аспектов. Накопление эмпирических данных и разработка объяснительных схем в этой области будет способствовать построению научной, психологической по своей сути модели психического здоровья личности на основе комплексного системного подхода. Далее предстоит исследовать необходимые условия и факторы оздоровления человека, знание, которых имеет огромное значение для успешной психологической и психотерапевтической практики.

Конкретные попытки заполнить пробел и пересмотреть теорию личности в свете новейших концепций психического здоровья предпринимаются в наши дни отечественными учеными (Братусь Б.С., Дорфман В.Я., Калитеевская Е.Р., Леонтьев Д.А., Орлов Ю.М., Шадриков

В.Д. и другие). В работах этих исследователей намечен синтез естественнонаучных и гуманитарных подходов к проблеме психического здоровья личности, исследуются ценности и жизненные ориентации, духовные и нравственные человеческие категории.

Здоровье – это самое важное, что мы имеем. Его нельзя купить ни за какие деньги. Здоровье нужно закаливать и сохранять. Формирование здорового образа жизни зависит от нас самих, наших предпочтений, убеждений и мировоззрений.

В наше время научно – технической и промышленной революции за человека почти все делают машины, лишая его двигательной активности. Основная доля физических нагрузок приходится на спорт и физическую культуру, на которые у нас как всегда нет возможности, времени, сна, желания и так далее.

Отсюда и слабое здоровье, и вялость, и болезни, и ожирение, и остальные недуги. Также на состояние здоровья человека влияет экологическая обстановка в месте его проживания, качество питания и наличие благоприятных природных условий. В районе с экологическими проблемами поддержание здоровья носит первостепенный характер. Однако не следует путать понятия образ жизни (ОЖ) и условия жизни (УЖ).

Образ жизни – способ переживания жизненных ситуаций, а условия жизни – деятельность людей в определенной среде обитания, в которой можно выделить экологическую обстановку, образовательный ценз, психологическую ситуацию в мини – и макросреде, быт и обустройство своего жилища. Отсюда логично вытекает вывод, что ЗОЖ непосредственно влияет на здоровье человека, а в то же самое время условия жизни как бы опосредованно оказывают влияние на состояние здоровья.

ЗОЖ можно охарактеризовать как активную деятельность людей, направленную, в первую очередь, на сохранение и улучшение здоровья. При этом необходимо учесть, что ОЖ человека и семья не складываются сами по себе в зависимости от обстоятельств, а формируются в течение жизни целенаправленно и постоянно. Формирование ЗОЖ является главным рычагом первичной профилактики в укреплении здоровья населения через изменение стиля и уклада жизни, его оздоровление с использованием гигиенических знаний в борьбе с вредными привычками, гиподинамией и преодолением неблагоприятных факторов, связанных с жизненными ситуациями.

Термин ЗОЖ связан с формированием мотивов. Мотивация при формировании ЗОЖ средствами физической культуры и спорта занимает особое место. Все мотивы можно разделить на две группы.

1. Неопосредованные мотивы: мышечная радость от занятий физической культурой; стремление проявить себя в трудных, даже экстремальных ситуациях; потребность в самовыражении и самоутверждении, формирование волевых черт характера.

2. Опосредованные мотивы: стремление стать сильным, здоровым; стремление через физические упражнения подготовить себя к практической жизни; чувство долга.

Таким образом, под здоровым образом жизни следует понимать типичные формы и способы повседневной жизнедеятельности человека, которые укрепляют и совершенствуют резервные возможности организма, обеспечивая тем самым успешное выполнение своих социальных и профессиональных функций независимо от политических, экономических и социально – психологических ситуаций.

Инновационные технологии в системе воспитательной работы как средство повышения воспитанности обучающихся

Милейковская Татьяна Вячеславовна, учитель ИЗО и черчения,
МАОУ лицей №128, г.Екатеринбург

Библиографическое описание:

Милейковская Т.В. Инновационные технологии в системе воспитательной работы как средство повышения воспитанности обучающихся // URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

Глобальный вызов, брошенный на рубеже второго и третьего тысячелетия России, делает чрезвычайно актуальной проблему появления новых идей и людей, мыслящих и действующих нестандартно и вместе с тем культурно, способных к творчеству и оптимальному управлению деятельностью других людей и своей собственной для достижения социально значимых целей. В связи с этим в системе российского образования наблюдается переход от школы, распространявшей моноиде-

ологическое мировоззрение, к школе, направленной на разностороннее развитие человека, создающей условия для самореализации, саморазвития, достижения успеха в обучении и воспитании, требующей от педагога новой ориентации – на личность учащегося. Этот процесс включает в себе следующие тенденции:

– Направленность на поддержку и защиту развивающейся личности, на создание оптимальных условий для её творческого развития, на «формирование соци-

альной адаптивности и мобильности» в условиях рыночной экономики.

– Обретение школьником своего образа «лица» в процессе усвоения им накопленной культуры и выращивания своей собственной.

– Развитие школы как единого «благоустроеннейшего государства» с целью создания условий для созидательной деятельности каждого учителя, педагогического коллектива в целом.

Следовательно, имея в виду данные тенденции, мы призваны решать задачу по формированию разносторонней развитой личности путём приобщения её к человеческой культуре, взятой в аспекте социального опыта и последующей его трансформации в опыт индивидуальный. Главной отличительной чертой такого образования является особое внимание как к индивидуальности школьника и его личности в целом, так и индивидуальности, и личности учителя. Необходимость инновационного характера развития образования в условиях его модернизации стала очевидной: без инновационного прорыва в применении образовательных технологий невозможно получить принципиально новое качество уровня образования (уровня воспитанности) выпускников.

Понятие «инновация» в российской и зарубежной литературе определяется по-разному в зависимости от различных методологических подходов, среди которых можно выделить:

а. Инновация рассматривается как результат творческого процесса.

б. Инновация представляется как процесс внедрения новшеств.

В основе развития новой образовательной системы лежат современные технологии обучения: Интернет-технологии, технология электронной почты, компьютерные обучающие программы, Web-технологии, «кейс-стади» (обучение с использованием конкретных ситуаций), рефлексия как метод самопознания и самооценки, тренинговые технологии, технология обучения с применением метода проектов. Сейчас мы не можем представить себе проведение уроков и внеклассных мероприятий без использования ИКТ.

Показателями нового качества образовательного процесса могут выступать следующие характеристики:

– новые знания, умения, навыки учащихся, повышение уровня их личностного развития;

– отсутствие отрицательных эффектов и последствий (перегрузки, утомление, ухудшение здоровья, психические расстройства, дефицит учебной мотивации и пр.);

– повышение профессиональной компетентности педагогов и их отношение к работе;

– рост престижа образовательного учреждения в социуме, выражающийся в притоке учащихся и педагогов и т.д.

Внеурочная работа – составная часть учебно-воспитательного процесса школы, одна из форм организации свободного времени учащихся. Направления, формы, методы внеурочной (внеклассной) работы, а также приемы использования информационных и коммуникационных технологий в этом виде деятельности школьников практически совпадают с направлениями, формами и

методами дополнительного образования детей, а также с методами его информатизации. Внеурочная работа ориентирована на создание условий для неформального общения школьников одного класса или учебной параллели, имеет выраженную воспитательную и социально-педагогическую направленность

(дискуссионные клубы, вечера встреч с интересными людьми, экскурсии, посещение театров и музеев с последующим обсуждением, социально значимая деятельность, трудовые акции). Внеурочная работа – это хорошая возможность для организации межличностных отношений в классе, между школьниками и классным руководителем с целью создания ученического коллектива и органов ученического самоуправления. В процессе многоплановой внеурочной работы можно обеспечить развитие общекультурных интересов школьников, способствовать решению задач нравственного воспитания. Внеурочная работа тесно связана с дополнительным образованием детей, когда дело касается создания условий для развития творческих интересов детей и включения их в художественную, техническую, эколого-биологическую, спортивную и другую деятельность.

Дополнительное образование школьников – составная часть системы образования и воспитания детей и подростков, ориентированная на свободный выбор и освоение учащимися дополнительных образовательных программ. Само дополнительное образование школьников органически связано с учебно-воспитательным процессом в школе, внеурочной работой. Цель дополнительного образования школьников, а значит, и внеурочной деятельности – развитие мотивации детей к познанию и творчеству, содействие личностному и профессиональному самоопределению учащихся, их адаптации к жизни в обществе, приобщение к здоровому образу жизни. Связующим звеном между внеурочной работой и дополнительным образованием детей выступают различные факультативы, школьные научные общества, учебные курсы по выбору. В зависимости от целей и задач, решаемых ими, содержания и методов работы их можно отнести и к той, и к другой сфере образовательного процесса. Однако следует помнить о том, что дополнительное образование школьников предполагает, прежде всего, реализацию образовательной дополнительной программы по конкретному направлению деятельности или области знаний. В системе общего среднего образования предпочтение отдается учебному направлению внеурочной работы – учебной деятельности школьников.

Учебная деятельность – один из основных видов деятельности школьников, направленный на усвоение теоретических знаний и способов деятельности в процессе решения учебных задач.

В свою очередь, внеучебная деятельность – это один из видов деятельности школьников, направленный на социализацию обучаемых, развитие творческих способностей школьников во внеучебное время. Все перечисленные выше виды деятельности школьников, несмотря на наличие индивидуальных специфических характеристик, тесно связаны между собой, что должно быть отражено в развитии процессов информатизации соответствующих направлений образовательной дея-

тельности и объединении информационных средств и ресурсов, используемых при информатизации разных видов деятельности школьников.

Учитывая перечисленные особенности, перед педагогами поставлены задачи организации внеурочной деятельности школьников, основанной на использовании преимуществ информационных и коммуникационных технологий и обеспечивающей:

- повышение эффективности и качества внеучебной и внеурочной деятельности;
- активизацию познавательной и творческой деятельности школьников за счет компьютерной визуализации учебной информации, включения игровых ситуаций, возможности управления, выбора режима внеучебной деятельности школьников;
- углубление межпредметных связей за счет использования современных средств обработки, хранения, передачи информации;
- усиление практической направленности знаний, полученных в рамках внеучебных мероприятий;
- закрепление знаний, умений и навыков в области информатики и информационных технологий;
- формирование устойчивого познавательного интереса школьников к интеллектуально-творческой деятельности, реализуемой с помощью средств ИКТ;
- повышение воспитательного воздействия всех форм внеурочной деятельности;
- осуществление индивидуализации и дифференциации в работе со школьниками;
- развитие способности свободного культурного общения школьников с помощью современных коммуникационных средств.

Основными целями информатизации внеучебной и внеурочной деятельности школьников являются следующие:

- вовлечение школы в построение единого информационного пространства (создание сайта);
- формирование у школьников мировоззрения открытого информационного общества, подготовка членов информационного общества;
- формирование отношения к компьютеру как к инструменту для общения, обучения, самовыражения, творчества (сайты класса);
- развитие творческого, самостоятельного мышления школьников, формирование умений и навыков самостоятельного поиска, анализа и оценки информации, овладение навыками использования информационных технологий (школьная газета «Лицейка», классные газеты, классные уголки, информационные стенды, тематические открытки к знаменательным датам, информационные листовки, буклеты);
- развитие и формирование устойчивого познавательного интереса школьников к интеллектуально-творческой деятельности и творческой активности учащихся (интерактивные интеллектуальные игры, диспуты, ученические конференции, участие в выставках, конкурсах, проектах школьного, районного, регионального, всероссийского, международного масштаба);
- развитие внимания, памяти, воображения, восприятия, мышления, сообразительности (психологические тренинги; психолого-педагогическая помощь, комму-

никативные тренинги);

- повышение воспитательного воздействия всех форм внеурочной деятельности;
- развитие материально-технической базы системы общего среднего образования (компьютерные классы, интерактивная доска, сетевое окружение, возможность бесплатного выхода в Интернет, оргтехника, электронные учебники, преумножение базы ТСО, учебно-методические комплекты, карты, раздаточный материал, наглядные пособия);
- организация эффективного информационного взаимодействия учителей, школьников и родителей (школьный сайт);
- внедрение средств ИКТ в социально-воспитательную работу;
- осуществление индивидуализации и дифференциации в работе со школьниками (уроки с компьютерной поддержкой);
- развитие способности свободного культурного общения (объединения по интересам, встречи с интересными людьми, сотрудничество со школами района, области, бывшими выпускниками);
- оперативное информирование родителей о ходе и результатах обучения. Использование средств информатизации для привлечения родителей и общественности к обучению школьников

ИКТ рассматривается как принципиально новое средство обучения, призванное изменить роли и функции участников педагогического процесса, а также развивать способности учащихся к творчеству в учебной и внеучебной деятельности.

В нашей образовательной организации посредством информационно-коммуникационных технологий осуществляется:

- подготовка исходных материалов средствами текстового и графического редакторов (создаются сценарии мероприятий, рефераты, пишутся сочинения и др.);
- создание графических изображений (диаграммы);
- сканирование;
- обработка цифрового фотоизображения средствами графических редакторов (фотографии);
- создание звукового сопровождения и видеоизображения;
- выполнение разнообразных творческих работ;
- участие в конкурсе компьютерных рисунков;
- оформление результатов работ на компьютере;
- подготовка тезисов и творческих работ в электронном виде;
- поисковая, исследовательская, конкурсная работа в Интернетпространстве;
- отправка работ средствами Интернет и электронной почты;
- создание Интернет – сайта;
- выпуск печатной продукции (тематические буклеты к школьным мероприятиям, афиши и программы к конкурсам, школьная газета, листовки, плакаты по случаю отдельных событий в том или ином классе). Вся продукция выпускается силами учеников, ответственных как за литературно-содержательную часть, так и за дизайн. Работа по набору текстов, сканированию графических материалов, тиражированию выполняется

учащимися самостоятельно под руководством учителя информатики.

- уроки библиотекаря (библиотечные уроки проходят также с использованием презентаций, Интернет-ресурсов);
- участие в научно-практических конференциях;
- организация выставок (тематических, авторских (фото-выставки);
- проведение классных часов, бесед, викторин;
- создание портфолио учащихся;
- просмотр видеофильмов;
- использование аудиозаписей и мультимедийной продукции;
- организация тематических вечеров эстетической направленности;
- информационные стенды;
- проведение родительских собраний, Дня семьи, Уроков семейной любви с использованием презентаций об успехах учащихся, видеороликов;
- использование в работе психолога тестовых компьютерных диагностик, бланков, развивающих игр для индивидуальной и групповой работы;

– занятия в школьных кружках;

Всё это способствует всестороннему развитию личности ребенка и его организации содержательного досуга, повышению уровня воспитанности учеников.

Достигнутая успешность инновационной деятельности в нашей школе зависит не только от активного использования ИКТ в образовательном процессе, но и от того, что в нашем коллективе царит творческая атмосфера и позитивный эмоциональный фон взаимодействия учителей, а также конструктивная совместная работа с учениками и их родителями.

Развитие и совершенствование воспитательной работы, использование и внедрение инновационных технологий было бы невозможным без серьёзной методической работы учителей. Результаты проведённой диагностики «Мои ориентации в методике воспитательной работы», показали, что 59% классных руководителей стараются быть в курсе педагогических новаций, но не всегда стремятся их реализовать в своей практике, но имеют потенциальные возможности для более эффективной работы.

Дидактическая игра как средство развития познавательной деятельности детей с ОВЗ

Рассолова Ольга Анатольевна, воспитатель, ГАОУ «РЦКО»

Библиографическое описание:

Рассолова О.А. Дидактическая игра как средство развития познавательной деятельности детей с ОВЗ//URL: https://files5.s-ba.ru/pedagog/publ/konf/vipusk/07_25.pdf

«Игра имеет преимущество перед всеми другими формами, так как дает возможность организовать, прежде всего, жизнь самих детей, их собственную активность, их самостоятельность».

А. П. Усова

В условиях современного образования особое внимание уделяется развитию познавательной деятельности у детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Эти дети сталкиваются с рядом трудностей в процессе обучения, связанных с особенностями восприятия, внимания, памяти и моторики. В этой связи особенно важным становится применение дидактических игр как эффективного педагогического средства, способствующего не только развитию познавательных процессов, но и социальной адаптации и эмоциональному благополучию обучающихся.

Дидактические игры — это специально организованные формы игровой деятельности, направленные на решение конкретных образовательных задач. Они позволяют включить в процесс обучения элементы занимательности, что особенно важно для детей с ОВЗ, у которых уровень концентрации внимания и мотивация к обучению могут быть снижены.

Использование дидактических игр способствует:

- развитию внимания, памяти, мышления;
- формированию навыков анализа, синтеза и обобщения;
- развитию мелкой моторики и координации движений;
- стимулированию познавательной активности и самостоятельности;
- формированию навыков общения и сотрудничества.

Особенно эффективны дидактические игры при работе с детьми, имеющими нарушения речевого развития, задержку психического развития (ЗПР), расстройства аутистического спектра (РАС), нарушения опорно-двигательного аппарата и другие виды ограниченных возможностей здоровья.

В зависимости от целей и содержания, дидактические игры можно классифицировать следующим образом:

1. Образовательные игры

Эти игры направлены на усвоение конкретных зна-

ний, умений и навыков:

«Узнай цифру», «Найди фигуру», «Подбери цвет», «Составь рассказ», «Расставь знаки препинания»

2. Развивающие игры

Такие игры способствуют развитию интеллектуальных и познавательных процессов:

«Лабиринты», «Головоломки», «Логические цепочки»

– развивают мышление, внимание, память;

«Послушай и повтори» – развивает слуховое восприятие и кратковременную память.

3. Коммуникативные игры

Направлены на развитие навыков общения и взаимодействия:

«Да-нет», «Угадай профессию», «Продолжи предложение» – способствуют развитию диалогической речи и умению слушать собеседника.

4. Сенсорные игры

Помогают развивать восприятие, ориентировку в пространстве, тактильные и зрительные ощущения:

«Найди по описанию», «Сложи узор», «Слепи форму»

– развивают сенсорную культуру и координацию движений.

5. Подвижные дидактические игры

Сочетают элементы физической активности с решением образовательных задач:

«Найди предмет по описанию и принеси его», «Прыгни столько раз, сколько услышал звуков» – способствуют развитию двигательной сферы и познавательных функций.

Примеры использования дидактических игр:

1. Для развития мелкой моторики у детей

Детям с нарушениями опорно-двигательного аппарата полезны игры, стимулирующие развитие мелкой моторики:

– «Собери бусы» – нанизывание крупных бусин на шнур развивает координацию движений.

– «Лепка по образцу» – создание простых фигур из пластилина или теста помогает тренировать мышцы кистей рук и развивать зрительное восприятие.

2. Для детей с РАС (расстройством аутистического спектра)

Дети с РАС часто нуждаются в структурированной игровой деятельности, которая формирует навыки вза-

имодействия и коммуникации:

– «Магазин» – ролевая игра, где ребенок выбирает товар, называет цену, расплачивается деньгами. Это способствует развитию бытовой речи и социальных навыков.

– «Найди пару» – подбор одинаковых картинок развивает внимание, память и зрительное восприятие.

3. Для детей с ЗПР (задержкой психического развития)

Детям с задержкой психического развития показаны игры, направленные на развитие мышления, памяти и воображения:

– «Четвёртый лишний» – задача ребенка найти «лишнее» слово среди четырёх и объяснить свой выбор.

– «Что изменилось?» – демонстрация нескольких предметов, затем их изменение (перестановка, удаление), задача ребенка указать изменения.

Важно, чтобы дидактические игры были адаптированы под индивидуальные особенности каждого ребёнка. Это требует от педагога не только профессионального мастерства, но и творческого подхода к разработке и проведению игровых заданий. Педагог должен учитывать не только возрастные, но и индивидуально-типологические особенности детей, а также уровень их обучаемости.

Дидактические игры также создают благоприятную эмоциональную атмосферу, снижают тревожность и страх перед неудачей, что особенно важно для детей с ОВЗ. Через игру ребёнок ощущает уверенность в себе, получает возможность проявить самостоятельность и инициативу.

Таким образом, дидактическая игра является не просто средством развлечения, а мощным инструментом развития познавательной деятельности у детей с ограниченными возможностями здоровья. Она позволяет сделать процесс обучения более доступным, интересным и результативным, способствует формированию устойчивой мотивации к познанию и саморазвитию.

Как подчеркивал В. А. Сухомлинский, именно через игру раскрывается духовный мир ребёнка, формируются его интересы и потребности. Использование дидактических игр в образовательном процессе детей с ОВЗ — это не только педагогическая необходимость, но и гуманное отношение к личности ребёнка.