06.2024

ТЕХНОСФЕРА

#7(74)



ТЕМА НОМЕРА:

ИГРОПРАКТИКА

Дорогие читатели!

На страницах журнала «Техносфера» вы найдете QR-коды, хранящие дополнительную информацию по теме публикаций. Их можно считать при помощи телефона или планшета с фотокамерой. Для чтения QR-кода необходимо запустить любую программу сканирования и навести фотокамеру вашего устройства на него.

Программы для считывания QR-кодов можно скачать на сайтах: https://itunes.apple.com или https://play.google.com

6+

Главный редактор: Н.Л. Иванова
Выпускающий редактор: Н.М. Бородачева
Дизайн и верстка: К.П. Кузьмина
Адрес учредителя, издателя и редакции:
195027, Санкт-Петербург, ул. Панфилова, д. 23, лит. А
Выпуск № 1(14), июнь 2024 г.
Подписан в печать: 13.06.2024
Выход в свет: 14.06.2024
Тираж: 150 экз.
Типография: ИП Дайлиденок Анатолий Геннадьевич, 190121, г. Санкт-Петербург, Набережная реки Пряжки, д.36, кв.10.
Распространяется бесплатно.

Тираж напечатан при поддержке ООО «Полюстрово»

Журнал «Техносфера»
зарегистрирован
Управлением Роскомнадзора по
Северо-Западному федеральному округу
Регистрационный номер и дата:
серия ПИ N ТУ78-02094 от 18.04.2018
ISSN 2415-3478
Учредитель и издатель:
Государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования центр
детского (юношеского) технического
творчества Красногвардейского
района Санкт-Петербурга
«Охта»

#7(74)
06.2024

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

**01	ТЕМА НОМЕРА: ИГРОПРАКТИКА**	
ИНТЕРВЬЮ С ГУЛЬНАРОЙ РАДИКОВНОЙ АХТИЕВОЙ	4
«В МЕДИА ВМЕСТЕ» — ПРОЕКТ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ	8
ПРОФОРИЕНТАЦИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ТЕАТРАЛЬНОЙ СТУДИИ	11
ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО	13
ПРИЕМЫ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ДИАГНОСТИЧЕСКОЙ РАБОТЕ С РОДИТЕЛЯМИ ДЕТЕЙ С ОВЗ	17
**02	МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА**	
«5:0 В ПОЛЬЗУ КРАСНОГВАРДЕЙСКОГО»: ИГРОВОЙ ПРОЕКТ ДЛЯ ЗНАКОМСТВА С РАЙОНОМ	20
КОНСТРУКТОР ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ ИГР-НАПОЛОК «ИГРОМАСТЕР»	23
НАРОДНЫЕ ИГРЫ КАК ОСНОВА РЕЧЕВОГО РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ	26
РОССИЙСКИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ВИРТУАЛЬНЫХ КВЕСТОВ	30
НЕЙРОИГРЫ — ЭФФЕКТИВНЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТ	32
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ЗНАКОМСТВА СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ С САНКТ-ПЕТЕРБУРГОМ	35
ИГРА «ТАНГРАМ» НА ЗАНЯТИЯХ В ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОМ ОБЪЕДИНЕНИИ	38
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ БИЗНЕС-ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКОГО МЫШЛЕНИЯ ПОДРОСТКОВ	41
ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА «25»: КАК СДЕЛАТЬ И КАК ИГРАТЬ	44
ИГРОВАЯ ПРОГРАММА ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ НАРОДОВ РОССИИ	47
ОРГАНИЗАЦИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ДОУ	49
**03	ДОРОЖНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ**	
ИГРАЕМ И СОЗДАЕМ МУЛЬТФИЛЬМЫ ДЛЯ ПРОПАГАНДЫ БЕЗОПАСНОГО ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ	52

ТЕМА НОМЕРА

Гульнара Радиковна Ахтиева: «Игропрактика помогает лучше понять себя»



Отношение к играм в образовании изменилось. Педагоги активно внедряют игровые технологии в учебный процесс, отмечая положительный эффект. Знания усваиваются лучше, отношения в коллективе становятся теплее. Игропрактика заняла надежное место не только среди образовательных технологий, но успешно закрепилась и в ряде других областей. Мы поговорили со старшим преподавателем кафедры педагогики и андрагогики СПб АППО Гульнарой Радиковной Ахтиевой.

– Гульнара Радиковна, в последнее время мы все чаще встречаемся с понятием игропрактика. Речь идет о чем-то новом? Или, как говорится, «все новое – это хорошо забытое старое»? В чем основной смысл?

– Действительно, сейчас об игропрактике говорят много. Хотя представить себе детский мир без игры невозможно. Игры в образовательном процессе не являются чем-то новым: педагоги всегда включали игры в уроки и занятия, но в основном это были игры для создания хорошего настроения, расслабления, некая минутка переключить внимание. Сейчас отношение к использованию игр изменилось. Игропрактика, помимо педагогики, широко применяется в разных сферах жизнедеятельности: психологии, коучинге, бизнес-консультировании, различных корпоративных тренингах, образовательных и

социальных программах, рекламе, продажах; везде, где требуется творческий нестандартный подход для расширения работы психики. Игры перестали ассоциироваться исключительно с детьми. Многие взрослые играют, причем не только в свободное время, но и в рамках рабочего процесса.

Если говорить официально, игропрактика – социокультурная форма деятельности, использующая совокупность определенных средств и методов вовлечения людей в процесс игры с целью осознания и/или определения своей цели, задачи, трудной ситуации; нахождения пути для ее решения; проявления эмоций; пробуждения ресурсов внутренней силы.

Игропрактику активно применяют психологи при работе с детьми. Когда дети еще не могут четко сформулировать свои мысли, назвать эмоции, игры помогают специалисту правильно понять ситуацию и помочь решить проблему. Методика помогает и со взрослыми, когда обсуждаются сложные темы. Предполагается, что игра — это естественный способ выразить свои эмоции и решить внутренние конфликты. Но важно создать правильную обстановку: игроки должны чувствовать себя в безопасности, они нуждаются в поддержке, в том числе эмоциональной. Не должно быть стеснения и опасений оказаться неверно понятым.

Различают трансформационные, психологические, обучающие, развивающие, деловые, коучинговые и другие игры индивидуально и в группе, очно и онлайн. Хороший специалист владеет разными техниками, применяя ту или иную в зависимости от запроса и обстоятельств. Игропрактика может помочь развить коммуникативные навыки, лучше понять свои эмоции и установить более глубокую связь с собой и окружающими людьми. Если мы говорим об образовании, то спектр задач, которые можно решить при помощи игропрактики, довольно широкий. Прежде всего это понятная детям форма, она им близка и доступна. Новая информация, подаваемая в игровой, а не лекционной форме, усваивается значительно быстрее и лучше запоминается.

– В интернете, когда речь заходит об играх в образовательном процессе, используется много терминов, имеющих схожее звучание. Как в них не запутаться и использовать верные? Или это синонимы?

– Действительно, разобраться бывает непросто, ведь с теоретической точки зрения игропрактика – направление относительно молодое, теоретическая база еще не сформировалась окончательно. У некоторых авторов можно встретить игропрактику, игрофикацию и геймофикацию буквально через запятую, как синонимы. Трактовки тоже разнятся.

На мой взгляд, более точным является деление игропрактики на три главных направления – игротехнику, геймификацию, игроформацию. Эти направления отличаются друг от друга по доминирующему способу игрофикации пространства выбора. Слова схожи, близки по звучанию, но все-таки имеют разную смысловую нагрузку. Стоит различать термины.

Прежде всего, что такое игрофикация? Это использование игровых элементов и приемов дизайна игр в неигровом контексте. Играем в процессе обучения — значит, образовательный процесс игрофицирован.

Теперь определимся с направлениями.

Во-первых, игротехника. В игротехнике игрофикация осуществляется за счет создания независимых локальных пространств, полностью состоящих из игровых элементов. Для игротехники характерно стремление к остановке предыдущих процессов и полной замене всех неигровых элементов на игровые – вводится сюжет, участникам приписываются определенные роли, ставится игровая цель, предлагаются особые правила и т.д. При этом все неигровые контексты отходят на второй план, участники погружаются в игрофицированное пространство выбора, а затем выходят из него и вновь возвращаются к неигровым контекстам и процессам. Хорошим примером игротехники могут быть популярные в последние годы квесты: благодаря декорациями и тематическим заданиям участники полностью погружаются в игровую ситуацию, порой забывая обо всех внешних факторах.

Вторым направлением является геймификация. Этот термин стоит отличать от более широкого понятия «игрофикация». В геймификации внедряются дополнительные игровые элементы в неигровой контекст (неигровую ситуацию). То есть в целом ситуацию участники не выбирают, а вот некоторые дополнительные элементы (условности и ограничения) выбирают, тем самым повышая игрофицированность всей ситуации.

Геймификация делает обучение увлекательным, повышает вовлеченность и мотивацию, позволяет легче усваивать новый материал. Геймификацию можно встретить на платформах дистанционного образования. Обучаясь играя, дети, особенно младшие школьники, меньше устают и не воспринимают обучение как рутинный скучный процесс.

Третье направление — игроформация — направление игропрактики, в котором игрофикация осуществляется за счет трансформации неигровых элементов в игровые без изменения их сущности, то есть игровые элементы выбираются самими участниками, и их сущность не меняется. Для этого направления характерно изменение отношения участников к условностям и ограничениям, задающим пространство выбора. Это в свою очередь позволяет игрокам преобразовать собственное пространство. Примерами игроформации могут служить правила общения в коллективе. Игроформация пересоздает именно пространство самими участниками.

– Если игропрактика так активно внедряется в образовательный процесс, любой ли педагог может стать игропрактиком? Какими качествами, компетенциями должен обладать игропрактик? Требуются ли особые навыки?

– Педагог, который играет с учащимися, не превращается автоматически в игропрактика. Это устроено несколько иначе. Игропрактик – специалист, который с помощью привнесения игровых элементов делает, в нашем случае, учебные процессы более эффективными. Для этого нужно пройти специальное обучение. В зависимости от того, на проведении каких именно игр он специализируется, могут понадобиться в той или иной степени навыки работы с эмоциями людей, навыки работы психолога, навыки управления групповой динамикой, навыки управления конфликтом, а также специальные навыки и знания в той теме, о которой эта игра. Игропрактик должен не только уметь использовать готовые игры, но и уметь их разрабатывать в зависимости от конкретного запроса или потребностей группы.

К профессиональным качествам игропрактика можно отнести, прежде всего, экспертное знание области, в которой ведется игра. Затем нужно знать основы и принципы групповой динамики, уметь управлять ей. Это поможет избежать сложных, а иногда и конфликтных ситуаций. Игропрактик должен уметь оказать помощь и дать психологическую поддержку любому участнику игры, если он будет в этом нуждаться. Хороший специалист способен наблюдать динамику изменений в группе и направлять ее в сторону повышения эмоционального уровня и личностных изменений в позитивную сторону, а также понимать типы личности участников игры и строить свою коммуникацию с учетом психологических особенностей клиентов в игре. И, конечно, очень важна эмпатия – умение считывать эмоции других людей, сопереживать. Поэтому с большой вероятностью хорошим игропрактиком станет практикующий психолог.

– Важны ли личностные качества для игропрактика?

– Конечно! Ведь все, что происходит во время игры, — это взаимодействие людей. Поэтому игропрактику необходимо иметь хорошо развитые личностные качества. Он должен быть коммуникабельным, неконфликтным, собранным и организованным. В то же время он должен хорошо понимать свой путь и предназначение. Очень важно, чтобы человек был открыт к разным точкам зрения и убеждениям, отличным от его собственных. Гибкость и терпимость, принятие другого человека и принятие мнения, отличного от собственного, являются обязательными для хорошего специалиста. Многое зависит от умения создавать эмоциональный комфорт в пространстве игры, а также от позитивного настроя, вдохновения, веры в участников игры, в их готовность и способность к изменению и развитию. Неуравновешенный человек с завышенной самооценкой вряд ли сможет стать толковым игропрактиком. Не осознавая собственных проблемных зон, потребностей и мотивов, сложно стать надежным помощником и проводником для других. Как и в любой профессии, игропрактику необходимо постоянно самосовершенствоваться. Нелишними будут творческое воображение, интуиция, чувство времени. Хорошим помощником станет чувство юмора. Умение сгладить углы, разрядить атмосферу уместной шуткой поможет любому педагогу, а особенно во время игрового процесса, когда смех уместен.

Что говорить, хороший игропрактик – хороший человек, приятный собеседник, надежный товарищ.

– Какие, на Ваш взгляд, ключевые возможности игропрактики? Надолго ли с нами эта технология?

– Во-первых, хотела бы отметить, что игропрактика должна восприниматься как косвенный метод влияния, где участник ощущает себя не объектом воздействия, а является полноправным субъектом деятельности. То есть игрок оказывается внутри игрового процесса и не испытывает при этом давления, чувствует себя комфортно и спокойно. Педагог, использующий игропрактику, не оказывается в более значимой позиции. Он скорее помощник и зритель.

Во-вторых, игропрактика – это более быстрое осмысление своих внутренних переживаний в сложной, проблемной или желаемой ситуации. У участника появляется возможность понять свое состояние с помощью инструментов игры, проработать свои проблемы на глубинном архетипическом уровне. Во время грамотно выстроенной игры происходит осознание их проявления в конкретных жизненных обстоятельствах.

В-третьих, и это особенно ценно, игра позволяет человеку примерить на себя разные роли, прожить любой, даже самый невероятный сценарий; проявить качества, свойственные его внутреннему ребенку, – яркое воображение, бесстрашие, естественные способности к перевоплощениям. В условиях игры участник может легче и свободнее осознать свои бессознательные процессы – страхи, ограничения, а также ресурсы внутренней силы, в результате чего происходит необходимое переосмысление действительности.

Игры помогают решить множество реальных практических задач. Те, кто занимается использованием игр для решения различных бизнес-задач, задач обучения и развития, уже оценили массу преимуществ. Думаю, в перспективе это направление будет развиваться, активно внедряться в самые разные процессы. Игра давно перестала быть только детской забавой, превратившись в надежный инструмент для достижения самых разных групповых и личных задач.



Беседовала Бородачева Наталия Михайловна, руководитель медиацентра, методист ГБУ ДО ЦДЮТТ Красногвардейского района Санкт-Петербурга «Охта»

Фотографии из архива Г.Р. Ахтиевой

«В медиа вместе» – проект с использованием игровых технологий

Игровые технологии в педагогике – палочка-выручалочка педагога. Они помогают представить образовательный процесс как интересное и, скорее, развлекательное занятие. При этом практическая польза его сохраняется. Какие бы цели ни ставились перед учебным проектом, они будут достигнуты быстрее и интереснее для учащихся, если добавить игровые элементы. Проект «В медиа вместе», разработанный для развития учащихся в области медиа с использованием пространства Санкт-Петербурга, не является исключением. Используемые в нем игровые приемы стимулируют познавательный процесс и помогают учащимся стать более активными и творческими.

Проект «В медиа вместе» задумывался как взаимодействие двух коллективов по созданию условий для удовлетворения потребностей интеллектуального развития и профориентации учащихся ДТ «Измайловский» и ДДЮТ «На Ленской», расширения их знаний в области мультимедийной деятельности, обеспечения возможности учащимся публичного предъявления результатов их творческой деятельности путем участия в совместных мероприятиях.

Два педагога – коллеги, работающие в разных образовательных учреждениях, но имеющие одну цель: погрузить своих учащихся в интересные условия обучения, объединили свои знания и навыки, чтобы создать новый способ погружения учащихся в мир изучения журналистики и блогерства. В проект вошли и практика учебных занятий, и воспитательная работа, и азарт игры, и новые коммуникации на фоне культурных объектов Санкт-Петербурга. Обучение в сфере медиа требует от учащихся активного участия в осмыслении и переработке информации для последующего создания медийного продукта. Важно не только учиться на занятиях, но и быть участником событий, чтобы иметь возможность писать о них и создавать интересные материалы.

Санкт-Петербург обладает уникальной атмосферой, которая способствует творческому развитию детей. Культурный и образовательный потенциал города можно использовать для формирования юного человека. Но порой нужно «упаковать» культурный контент, сделав его привлекательным для школьников. Такой упаковкой и стал проект «В медиа вместе». Участниками стали школьники 9-16 лет из коллектива «Медиакомпас для юных блогеров» (ДДЮТ «На Ленской») и Студия журналистики (ДТ «Измайловский»).

Изначально проект ставил перед собой две большие цели: практическую – создание с помощью технических средств медиапродукта, развивающего понимание у детей и подростков значимости, ценности родного города, и педагогическую – формирование навыков конструктивного взаимодействия со сверстниками. Двигаться к обеим целям помогают специально отобранные игровые практики. Они стимулируют познавательный процесс и активность учащихся, создают атмосферу творчества, учат ребят работать в команде и помогают развивать коммуникативные навыки.

Проект способствует развитию у подростков интереса к познанию, поисковой деятельности, учит проектной деятельности, содействует повышению культурного уровня учащихся через посещение музеев и культурных пространств Санкт-Петербурга, позволяет применять на практике знания, приобретенные на занятиях, прививает навыки командной работы над медиапродуктами и, что важно, привлекает в совместную деятельность родителей.

Игровые условия создаются еще в процессе формирования малых групп, что помогает командообразованию. Чаще всего педагоги используют традиционный жребий: листы с техзаданиями различаются по цвету. Таким образом, выбирая жетон того или иного цвета, учащиеся определяют не только состав команды, но и главный объект, либо подтему. Жетоны можно





заменить конфетами или аналогом игры «Разведчики»: учащиеся тогда соберутся не случайным образом, а по обоюдной симпатии, либо по общности интересов.

Следующим важным игровым моментом становится распределение ролей внутри малой группы. После получения листа с техзаданием учащиеся перевоплощаются в персонажей согласно списку должностей и обязанностей. Они самостоятельно решают, какие именно роли будут играть внутри временной редакции. Например, при подготовке видеосюжетов из Центрального музея связи имени А.С. Попова были предложены роли режиссера, оператора и журналиста.

Для подготовки видеорепортажа учащимся необходимо не только договориться о тех ролях, которые они будут играть в процессе создания контента, но также оставаться в этих ролях до финала (выпуска репортажа в сеть). Так, в игре формируется и навык работы в команде, и умение перевоплотиться, сыграть правдоподобно роль, применить знания и опыт для большей правдоподобности и реалистичности. Командная работа ускоряет сбор необходимого материала, сборку сюжета и даже продвижение готового продукта в сети.

Еще одним важным игровым условием становится соревновательность. Каждый лист с техзаданием содержит не только перечень необходимых частей будущего видеосюжета, но также срок, до которого нужно сдать работу, чтобы она участвовала в состязании. Таким образом повышаются скорость и качество выполнения задания. В то же время игровая обстановка делает атмосферу дружеской, теплой. Проигравших в такой игре не бывает, ведь каждая команда в итоге имеет готовый видеосюжет, пусть кому-то потребовалось больше времени на подготовку, но у каждой работы — свое достоинство, которое может отметить педагог. Главное условие игры здесь – уложиться в отведенный срок.

Интересной игровой практикой в рамках реализации проекта стало использование квеста. При подготовке видеосюжетов о художниках-импрессионистах в Главном штабе педагоги предложили следующее задание: найти полотна определенного художника, отыскать в сети его портрет, выбрать картину и собрать информацию о ней. Учащиеся хорошо поддержали такой формат знакомства с экспозицией, отобрали интересные материалы, расставили свои акценты и подготовили отличные сюжеты. Игра-квест оказалась эффективнее традиционного знакомства с выставкой — лекции экскурсовода у некоторых картин.

Хотя создание видеоконтента на заданную тематику — задача скорее дидактическая, этот процесс тоже можно отнести к игровым. Здесь учащимся нужно перевоплотиться в настоящих журналистов, операторов, монтажеров, сценаристов. Они изучают материалы, снова распределяют роли, координируются, собирают сюжет воедино, монтируют его.

Создание атмосферы новизны, яркости, придание соревновательного характера, а также последующее определение и награждение победителей геймифицирует учебный процесс и запускает импульс познания и действия.

Проект «В медиа вместе» с применением игровых технологий оказался жизнеспособным и продуктивным. Первая презентация опыта прошла 21 сентября 2023 года на городском учебно-методическом объединении «Мультимедийная журналистика» в Академии цифровых технологий и получила положительный отзыв коллег. Проект готов к распространению и может быть внедрен полностью или частично в других учреждениях дополнительного образования.

Материалы проекта
«В медиа вместе»





Ларионова Ирина Сергеевна,
педагог-организатор,
педагог дополнительного образования
ГБУ ДО ДДЮТ Красногвардейского района
Санкт-Петербурга «На Ленской»
Брынцалова Ольга Андреевна,
педагог дополнительного образования
ГБУ ДО ДТ «Измайловский» Адмиралтейского района
Санкт-Петербурга

Фотографии из архива авторов

Профориентация младших школьников в игровой деятельности театральной студии

В стремительно меняющемся мире ценность личности ребенка приобретает особое значение, а создание условий для его профессиональной ориентации и творческого саморазвития становится наиболее актуальным. Начиная с ранних лет необходимо развивать кругозор ребенка в области профессионального мира, предлагать попробовать себя в разных направлениях, знакомить с интересными людьми и их работой.

Оптимальным возрастом для начала профориентационной работы считается возраст 10-12 лет. Однако в последнее время все чаще говорится о том, что профориентационную работу можно начинать уже с младшего школьного возраста. Именно в этом возрасте включаются процессы формирования представлений о желаемой профессии, возникновения собственных намерений и поиска личностного смысла в труде.

Профориентация младших школьников – это важнейшая ступенька к будущему правильному выбору профессии, которая характеризуется в основном выявлением сферы интересов детей и обогащению этой сферы знаниями о новых профессиях. В этом возрасте работа по профориентации направлена на то, чтобы объяснить ребенку, какими качествами и знаниями необходимо обладать для работы в интересующей их профессии.

Профориентационный эффект образовательной деятельности зависит от своевременности профориентационной работы с обучающимися, ее целенаправленности и оптимальности форм и методов. Основной формой профориентационной работы с младшими школьниками является игра. Именно через игру учащиеся не только максимально продуктивно усваивают новые знания, но и получают возможность раскрыть свой творческий потенциал.

Главные достоинства профориентационных игр – их наглядность, эмоциональная насыщенность. В процессе игры учащиеся не только знакомятся с миром профессий, но и пробуют свои профессиональные способности в разных ситуациях, готовясь к осознанному профессиональному выбору. Обладая богатыми активизирующими возможностями, игра позволяет в условной форме моделировать основные составляющие различных видов трудовой деятельности, проигрывать в воображении процесс выбора профессии и построения дальнейшего профессионального маршрута, что способствует активизации процесса профессионального самоопределения.

Особая роль в решении этой задачи отводится дополнительному образованию, которое является одним из определяющих факторов развития склонностей, способностей и интересов, социального и профессионального самоопределения обучающихся. Для детей младшего школьного возраста ведущей является предметно-практическая познавательная деятельность, поэтому учащимся необходимо предоставить возможность попробовать разные виды деятельности – как с помощью дополнительных общеразвивающих программ, так и через тематические игры, профессиональные пробы, мастер-классы и т.д.

Обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Театральная студия «Арт-Мозаика», реализуемой в ГБУ ДО ДДТ Калининского района Санкт-Петербурга, включает в себя применение различных игровых форм профориентационной работы. Освоение театрального мастерства начинается с постижения основ театральной культуры, формирования представления о разных видах и жанрах театра, а также знакомства с театральными профессиями.

Вводное занятие «Знакомьтесь: моя профессия – актер», построенное в форме игры-путешествия, погружает учащихся в мир театра, способствует развитию устойчивого интереса к театральному творчеству, познавательной активности и мотивации к дальнейшему углублению своих знаний в области театральной деятельности.





В ходе игры участники отправляются в путешествие по островам, на каждом им предстоит познакомиться с определенными знаниями, умениями, навыками, которые развивает в себе актер (остров внимания, остров движения, остров фантазии, бухта скороговорок). Участники выполняют упражнение, способствующее развитию определенного навыка (действие с воображаемыми предметами, пластические импровизации, работа со скороговорками и т.д.).

В конце обучения по программе учащимся предлагается принять участие в квесте-перформансе «Тайны закулисья», который позволяет не только применить смекалку, логическое мышление, эрудицию, умение взаимодействовать в команде, но и практические навыки создания грима, подбора костюма, создания спектакля, получив при этом яркие впечатления и возможность быть самостоятельным.

В ходе игры учащиеся заранее получают билет на спектакль, но, приходя в назначенное время в театральный зал, обнаруживают отсутствие режиссера, актерской труппы и царящий в зале беспорядок. В руки участников попадает письмо от режиссера, в котором сообщается о странном происшествии в театре. Ребятам за ограниченное время предстоит помочь режиссеру в постановке спектакля, выполнив ряд заданий (найти обрывки сценария, подобрать костюмы для героев пьесы, создать грим, придумать декорации, а самое главное – выступить в роли актеров и выйти на сцену).

Проводимые мероприятия не только расширяют представление учащихся о мире театральных профессий, но и способствуют повышению интереса к театральному искусству, а также созданию условий для развития самостоятельной, творческой личности, способной к адаптации и самореализации в обществе.

Формирование готовности человека к профессиональному самоопределению – процесс длительный и непрерывный, и для этого недостаточно одних только ярких, но эпизодических событий. От того, насколько полно и глубоко ведется профориентационная работа на ранних этапах, зависит, насколько эффективным будет процесс профессионального самоопределения в старшем школьном возрасте.

В связи с этим уже с ранних лет необходимо развивать кругозор ребенка в области профессионального мира, предлагать попробовать себя в разных направлениях, знакомить с интересными людьми и их работой.

Соколова Екатерина Игоревна,
педагог дополнительного образования
Марусенко Татьяна Николаевна, методист
Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Калининского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива авторов

Интерактивное образовательное пространство

Использование игры как способа обучения широко применяется с древнейших времен. Тема геймификации образовательного процесса в наше время обрела огромную популярность. В ЦДЮТТ Московского района Санкт-Петербурга организовано специальное интерактивное образовательное пространство «ЛогикУм», которое можно использовать в образовательном процессе различными способами: как пространство образовательное, как пространство для творчества (в широком понимании этого слова) и как игровую зону.

Пространство «ЛогикУм» состоит из трех зон: музея компьютерной техники, кинозала и игровой мастерской.

В музее компьютерной техники ребята могут в игровой форме разобраться в устройстве современных компьютеров – понять, что и как работает, попробовать себя в качестве системного администратора, увидеть возможности для дальнейшего обучения в ЦДЮТТ на примере представленных в музее проектов, выполненных учащимися при изучении 3D-моделирования, компьютерной графики, программирования, ТРИЗ и пр.

В «Кинозале», оснащенном проектором и экраном, демонстрируются различные материалы научно-технической и художественной направленности, в том числе созданные учащимися, проводятся тематические игры и викторины.

Игровая мастерская «ЛогикУма» – это место развития интеллекта, логики, творчества. Здесь ребята могут поломать голову над оптическими иллюзиями, подумать над головоломками, а также с пользой провести досуг, играя в настольные игры, решая нестандартные задания или создавая собственные творческие проекты. Стоит отметить, что здесь многие элементы оформления пространства созданы руками учащихся и педагогов ЦДЮТТ. Специально для Музея и игровой мастерской учащиеся объединений трехмерной графики и анимации, графического дизайна, фотостудии, ТРИЗ, основ изобразительного искусства и других под руководством своих педагогов выполняют учебные проекты по созданию экспонатов.

Так, в экспозиции Музея появились специальные метки дополненной реальности, которые дают возможность увидеть дополнительные видеоматериалы об экспонатах или трехмерную анимацию объектов. Программа, метки, трехмерные объекты и видеосюжеты выполнены самими учащимися. В пространстве игровой мастерской ребята разместили метки на анимированные объекты так, что при наведении планшета начинают двигаться развертки различных геометрических тел.

В оформлении пространства игровой мастерской использованы фотоиллюзии и картинки-головоломки, созданные юными художниками и фотографами ЦДЮТТ. Учащимися выполнены и трёхмерные модели некоторых устройств, например, римского счетного устройства абака и абака инков – юпаны.

В игровой мастерской проводятся тематические обучающие игры. Например, в рамках объединения «Собери компьютер» проводится игра по станциям, направленная на формирование представлений о строении компьютера и наименовании составляющих его частей, способах сборки компьютера и режимах работы. В процессе игры у каждого участника есть определенная роль (программист, конструктор, электрик, инженер, системный администратор и т.д.). Поведенческие ситуации и ролевые позиции, способствующие формированию представлений о мире профессий, связанных с компьютерной техникой, моделируются в играх: «Хранители информации», «В мире IT-профессий», «Путешествие в ЛогикУм», «Компьютерный мастер», квест «В Музее компьютерной техники».

Взаимодействие в пространстве игровой мастерской дает возможность учащимся проявить свои творческие способности при создании новых объектов, научиться продуктивно и с уважением взаимодействовать с другими участниками. Также в игровой мастерской можно создавать собственные игры и арт-объекты с техническим уклоном.

Игровые программы, реализуемые в интерактивном образовательном пространстве, пред-

полагают участие команд по 3-7 человек. Они построены по принципу игры по станциям или квеста. Одна из таких игр — «Квест в Музее компьютерной техники» — разработана совместно со старшими школьниками для знакомства детей 9-14 лет с элементной базой компьютера на примере экспонатов музея.

Организация процесса игры очень проста. Перед началом игры участники делятся на несколько команд по 2-3 человека. Затем проводится небольшой инструктаж, после чего каждая команда получает маршрутный лист с заданиями. Команде нужно как можно быстрее собрать кодовое слово, выполнив все задания в листе. Каждое задание – задачка на логику и внимательность. Ответ задачи — цифра. После того, как задача решена, участникам необходимо найти в экспозиции экспонат с соответствующим номером, а рядом с ним – букву для кодового слова. Собрав все буквы, участники узнают пароль для входа в компьютер и получают доступ к просмотру тематического видео.

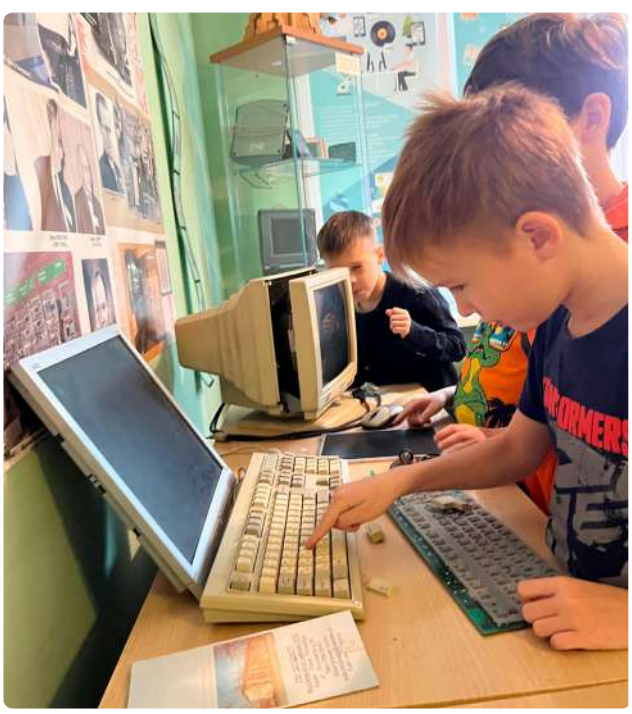
Подобный квест можно создать на базе экспозиции любого школьного музея или тематической выставки.

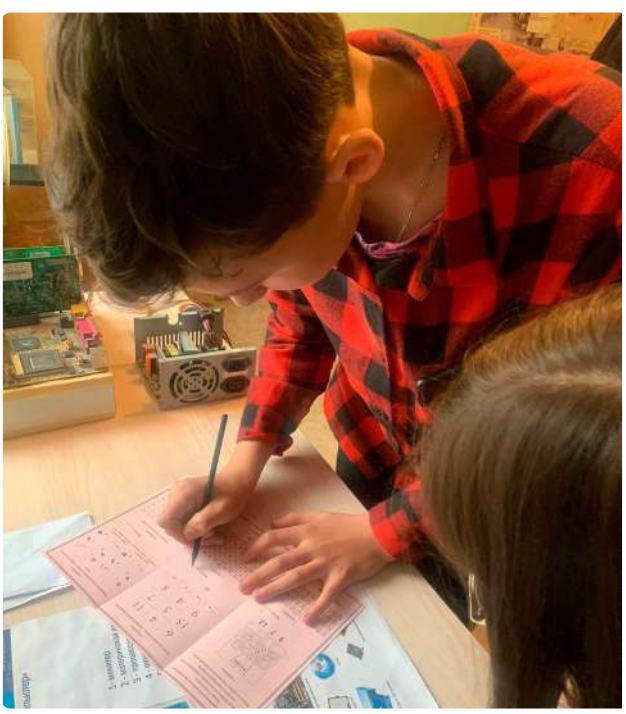
В интерактивном образовательном пространстве «ЛогикУм» учащиеся имеют возможность познакомиться и с научной игрушкой. С игрушкой, не купленной в магазине, а сделанной своими руками, которую, при желании, дети могут смастерить или усовершенствовать. Такая работа направлена на раннее развитие у детей инженерного и научного мышления, реализацию их творческих, познавательных, исследовательских и коммуникативных потребностей.

С одной стороны, дети играют, а с другой — готовятся к опережающему восприятию физики как науки в понятной и доступной форме. Дети начальной школы, еще не располагая необходимым понятийным аппаратом, могут получать знания на основе знакомства с явлениями опытным путем. Это становится хорошей базой для последующего изучения физики и получения дополнительного образования в объединениях технической направленности.

В ЛогикУме представлено много научных игрушек, к примеру, оптических. Английский изобретатель Джон Гершель спросил однажды у своего друга: сможет ли тот одновременно увидеть обе стороны монеты. В Центре технического творчества дети знают, что можно увидеть обе стороны монеты одновременно. Нужно лишь раскрутить монету на ребре и смотреть на ее уровне. Обе стороны монеты сольются воедино.

В 1825 Генри Фиттон и доктор Пари, популяризируя опыт Джона Гершеля, превратили его в детскую игрушку, получившую имя тауматроп. Как показывает опыт педагогов ЦДЮТТ, любой ребенок, даже младшего школьного возраста, способен самостоятельно его изготовить и демонстрировать сверстникам.







Еще одна игрушка, превосходно демонстрирующая оптические законы, – волчки с оптическими иллюзиями. Запуская волчки, мы видим, как при быстром вращении фигуры сливаются. Например, нарисованный треугольник или квадрат превращается в круг. Это наглядно показывает неспособность нашего глаза «ухватить» быструю смену картинки и объясняет ребятам эффект анимации, применяемый для создания кино и мультфильмов.

А еще с помощью разноцветных вращающихся кругов можно увидеть слияние цветов. Части круга, окрашенные по-разному, во время вращения сливаются, и наш глаз фиксирует это как новый цвет. Желтый и синий дают зеленый, красный и синий – фиолетовый, красный и желтый – оранжевый и т.д. Так ребята знакомятся с оптическим смешением цветов.

Также можно придумать множество игр с волчками. Вот только некоторые из них:

• Каждый игрок запускает свой волчок. Побеждает тот, у кого он прокрутится дольше.

• Игроки запускают каждый свой волчок на определенном поле (например, на листе бумаги). Выигрывает тот, у кого волчок при вращении не выйдет за поле.

• Игроки запускают свои волчки по очереди на одно поле. Если волчок при вращении задел уже стоящий там волчок, то игрок забирает его себе. Если нет – то волчок остается на поле. Выигрывает тот, кто соберет больше волчков.

• Игроки делятся на две команды и стараются запустить как можно больше волчков – у кого одновременно крутится большее их количество, тот выиграл.



Исследовать свет, отражения и симметрию на начальном этапе лучше всего детям помогает калейдоскоп. Он знакомит детей еще и с такими понятиями как радуга и спектр. Наблюдая в калейдоскопе за сказочной сменой цветов и фигур, остаться равнодушным к которым невозможно, дети учатся созерцать, развивая образное и ассоциативное мышление. Детям становится интересно, каким образом появляются необычайно яркие чередования цветов и геометрических форм.

Ответы на эти вопросы открывают детям дверь в мир реальной, настоящей физики. Возможно, они вскоре потеряют к оптике интерес, но есть и другой вариант развития ситуации: заинтересовавшись устройством, которое формирует круговорот фрагментов, ребенок с помощью взрослых, а то и самостоятельно, соберет аналогичный оптический предмет. Не исключено, что за ним последуют другие модели. Помимо оптики, калейдоскоп послужит и начальным пособием для изучения симметрии.

Постоянно пополняя копилку «научных» игрушек, недавно к оптическим игрушкам добавили агамограф. Это удивительное изобретение представляет собой две картинки в одной, в зависимости от того, под каким углом вы смотрите, вы видите ту или иную картинку. В основе таких меняющихся картинок лежит особенный способ раскрашивания и складывания бумаги гармошкой. Разобравшись с технологией создания картин в технике «агамограф», ребенок может придумывать и создавать свои собственные картины.

Включение игр в образовательный процесс эффективно потому, что все дети любят играть, это их естественный способ познания мира. А когда у обучающегося есть мотив разобраться «как это работает», материал хорошо усваивается.

Интерактивное образовательное пространство «ЛогикУм» используется педагогами и в образовательном процессе, и для организации досуговых мероприятий с детьми и родителями. Здесь проходят тематические занятия объединений «Собери компьютер» и «ТРИЗ», проводятся турниры для детей и родителей по настольным играм, проводятся экскурсии и различные игровые программы для школьников разных возрастов. Принять участие в этих программах могут как учащиеся ЦДЮТТ, так и организованные группы из других образовательных учреждений.

Опыт использования некоторых игровых инструментов в интерактивном образовательном пространстве ЦДЮТТ Московского района Санкт-Петербурга «ЛогикУм» показывает, что внедрение интерактивных игровых форм для погружения учащихся в новый для них тип деятельности позволяет достигать решения той или иной учебной задачи в области научно-технического творчества наиболее эффективно и результативно.



Новикова-Кищук Елена Геннадьевна,
методист,
Большакова Анна Вячеславовна,
педагог дополнительного образования, методист
ГБУ ДО ЦДЮТТ Московского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива авторов

Приемы игровой деятельности в диагностической работе с родителями детей с ОВЗ

В современной системе образования взаимодействию с семьями воспитанников с особыми образовательными потребностями уделяется большое внимание, так как развитие ребенка в большой степени зависит от благополучия его семейной ситуации, от адекватного участия родителей в его физическом и нравственном становлении, правильности их воспитательных воздействий.

Родительская некомпетентность по отношению к ребенку с ОВЗ, недостаточность эмоционально-теплых отношений провоцируют развитие у детей негармоничных форм взаимодействия с социальным окружением и формируют дезадаптивные характерологические черты личности (тревожность, агрессивность, отгороженность). Впоследствии это может привести к девиантному поведению и самоизоляции от общества.

Своевременное выявление проблем в семейных, детско-родительских отношениях является залогом правильного выстраивания совместной работы педагога и родителя. Традиционные диагностические методы работы с родителями не всегда позволяют создать объективную картину взаимоотношений в семье, осведомленности родителя о проблемах ребенка. Перенасыщение вербальных, рациональных методов и средств диагностики часто докучает родителям. Отвечая на вопросы анкет, тестов, родители нередко пытаются демонстрировать полное понимание проблем ребенка, создать иллюзию благополучных семейных отношений. Это затрудняет диагностическую работу и обуславливает поиск дополнительных нетрадиционных форм, позволяющих уйти от заорганизованности и скучных шаблонов.

На протяжении многих лет в Центре сопровождения семьи и ребенка мы изучали уровень родительской компетентности в проблемах ребенка, эмоциональное состояние членов семьи, их взаимодействие с ребенком, микроклимат семьи, стиль воспитания, стадии принятия проблем ребенка.

Помимо традиционных форм исследования (тесты, опросники, анкеты, индивидуальное консультирование) мы широко использовали различные игровые практики, которые позволили нам сделать взаимодействие педагога и родителя на стадии знакомства интересным и увлекательным.

Несмотря на все предрассудки, взрослые не меньше, чем дети, любят игры и развлечения. «Настроение игры – это настроение отрешенности и восторга, священное или праздничное, – писал философ Йохан Хейзинга в книге "Человек играющий".– Оно дает нам ощущение радостного подъема и позволяет снять напряжение. Игра – это мощный источник энергии, она по самой своей сути исполнена позитивных эмоций».

Педагогическая игра, в отличие от игр вообще, обладает существенными признаками – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, который может быть обоснован и представлен в чистом виде.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную: основная функция игры – удовольствие от самого процесса деятельности;
- коммуникативную: игра позволяет войти в реальный контекст сложнейших человеческих взаимоотношений;
- самореализации: игра позволяет с одной стороны построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике, с другой – выявить недостатки опыта;
- терапевтическую: игра используется как средство преодоления разных трудностей, возникающих в общении;
- диагностическую: игра позволяет педагогу диагностировать интеллектуальные и эмоциональные проявления;
- коррекционную: с помощью игры можно внести позитивные изменения, дополнения в структуру личностных показателей.

В процесс игры вовлекается вся личность человека: познавательные процессы, воля, чувства, эмоции, потребности, интересы. В результате происходят удивительные изменения этой личности.





Учитывая эти возможности, мы стали активно использовать игровые приемы в работе с родителями, особенно на диагностическом этапе.

Приведем несколько примеров использования игры в работе с семьями, воспитывающими детей с ОВЗ. Вариативные методы не заменяют основных методов диагностических исследований, а служат лишь дополнением к ним.

Так, в дополнение к общепринятому анкетированию, направленному на исследование родительской компетентности, мы стали использовать игры-викторины, тематические аукционы, игры с применением игровой видеофиксации. Тематика их может быть различной, в зависимости от поставленных целей исследования.

Например, в игре-викторине «Путешествие в мир особого ребенка» родителям предлагается ответить на вопросы из различных областей знаний о развитии особого ребенка. В игре используется игровое поле, разделенное на несколько секторов (игра, навыки самообслуживания, интеллект, речь и др.). Принимают участие от 2 до 4 игроков. Поочередно бросая кубик, игроки перемещают фишку на выпавший сектор, берут карточку с вопросом и выбирают правильный вариант ответа. Правильные ответы указаны на обратной стороне карточки. В случае правильного ответа карточка остается за игроком. В игре победит игрок, который ответит правильно на большее количество вопросов.

Тематический аукцион – мероприятия, которые проходят в игровой форме в виде продажи полезных советов по выбранной теме. Возможны несколько вариантов проведения аукционов. Например, продается идея взаимодействия с ребенком (разные варианты). Каждому участнику выдается определенная сумма для приобретения нужного лота с вариантом решения проблемы. Возможные варианты: как мотивировать ребенка убирать игрушки, как прекратить истерику ребенка в магазине. Каждый лот оценивается при помощи купюр (денежные единицы с разным цветовым оформлением). В конце у родителя остаются памятки, брошюры и т.п. Таким образом можно «продать» все, что вы хотите донести до родителя, и получить информацию о родительском запросе, наиболее острых и проблемных ситуациях, что в дальнейшем поможет создать коррекционный маршрут.

В процессе работы мы обратили внимание, что родители зачастую не умеют играть со своими детьми. Тогда как дети с ограниченными возможностями часто страдают от обилия занятий и недостатка игры, в которой они мобилизуются, сосредотачиваются непроизвольно, забывают, что чего-то не могут: им хочется это сделать, они стремятся. Так появилась необходимость в обучении родителей игре с детьми. В начале года каждому родителю предлагалось поиграть со своим ребенком с помощью определенного набора игрушек. С согласия родителя их деятельность снималась на видеокамеру. В конце года родителям демонстрировались видеозаписи с целью детального разбора определенных этапов игровой деятельности. Каждый родитель имел возможность поиграть в «педагога» и оценить уровень своего взаимодействия с ребенком.

При длительной работе с семьями мы заметили, что понятие семейного благополучия у многих родителей искажено. Для более полного анализа семейного микроклимата нами используются игры-квесты, игры с применением имитационного моделирования, эвристических вопросов.

Приведем пример стратегической игры-квеста «Моя семья». Квест – это игра и приключение, во время которого родителям предлагается пройти

череду препятствий для достижения какой-либо цели. Игра построена по типу игры-ходилки. Каждой цифре на игровом поле соответствует вопрос или задание, от которого нельзя отказаться. Подобная игровая среда располагает участников к открытому взаимодействию, искренности и честности. Только так можно работать с глубокими и важными запросами, возникающими у родителей (как сделать счастливыми своих близких; как себя вести, чтобы меня любили; хочу научиться обозначать свои границы; как понять своего особенного ребенка; что я бы хотел изменить в своей жизни).

В игру приходят участники с очень разными запросами, ответы на которые у каждого уже есть в глубине бессознательного. Надо только помочь их поднять на поверхность и придать им словесную форму. Для этого и нужен ведущий, который «подсвечивает фонариком» территорию исследования, задает нужные вопросы, побуждает игроков размышлять и взаимодействовать друг с другом.

Эвристические вопросы направлены на проявление самостоятельности и нахождения нестандартных вариантов ответов. Каждому родителю поочередно предлагается вытянуть карточку с одним из предложенных вопросов (Кто? Что? Зачем? Когда? Где? Чем? Как?) и раскрыть какое-либо понятие: воспитание, семья, любовь и другие, в зависимости от поставленных перед педагогом задач.



Еще одной эффективной методикой работы является так называемый родительский баттл – соревнования в каком-либо направлении, проводимые для повышения рейтинга родителя или ребенка. Правила баттла разрабатывают сами участники. Возможные темы: «Я лучший родитель», «Мой ребенок может…», «Я смог научить…» и др. Игровые баттлы позволяют выявить уровень принятия своего особого ребенка и сформировать положительное отношение к особому ребенку и процессу воспитания в целом.

Анализ современной практики показывает, что новизна использования активных методов общения с родителями все больше связывается с применением игрового моделирования различных проблемных ситуаций взаимодействия взрослого и ребенка с целью рефлексии и обогащения этого взаимодействия.

Игровое моделирование позволяет не только получить наиболее полную информацию о роли каждого члена семьи, но и выявить стиль семейного воспитания. Группе родителей предлагается изобразить проблемную ситуацию в семье и найти решение данной проблемы. Участники самостоятельно распределяют роли. Родители становятся активными исследователями собственного родительского поведения, получают опыт нового видения привычных, стереотипных способов воздействия на ребенка.

Описанные выше варианты работы с родителями позволяют педагогам наладить взаимодействие с семьей, улучшить детско-родительские отношения и, как следствие, повысить эффективность процесса воспитания, обучения и социализации детей с ОВЗ.

Лагодич Татьяна Сергеевна,
педагог-психолог,
Соколова Настасья Михайловна,
учитель-логопед,
Кузнецова Марина Владиславовна,
учитель-дефектолог
ГБДОУ детский сад №35
Красногвардейского района Санкт-Петербурга
Структурное подразделение
«Центр сопровождения ребенка с ОВЗ и его семьи»

Фотографии из архива авторов

МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА

«5:0 в пользу Красногвардейского»: игровой проект для знакомства с районом



В 2023 году Красногвардейский район, в котором проживает около 370 тысяч человек, отметил 50-летний юбилей. У района интересная история, здесь расположены знаковые для города места и достопримечательности. В рамках юбилейных мероприятий был проведен ряд викторин с учащимися Центра детского (юношеского) технического творчества «Охта», в результате которых был выявлен низкий уровень знаний о родном районе. Перед методистами и педагогами встала задача привлечь внимание учащихся к истории района, в котором они живут и учатся.

Для решения этой задачи командой ЦДЮТТ «Охта», в которую вошли методисты, педагоги и учащиеся, было решено использовать игровой формат: так интерес у учащихся выше, а знания усваиваются быстрее. Весной 2023 года был реализован масштабный проект «5:0 в пользу Красногвардейского». Яркий и красочный, он ориентирован на участников разного возраста и содержит образовательные продукты с применением игровых технологий.

«5:0 в пользу Красногвардейского» — это раскраска-путеводитель, настольная игра для запоминания «Мемо», тематический квиз в двух форматах и серия образовательных постов в социальных сетях. Все продукты оформлены в едином узнаваемом стиле, находятся в открытом доступе и подходят для тиражирования.

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста художником, педагогом дополнительного образования Людмилой Александровной Ливн была создана раскраска достопримечательностей Красногвардейского района. 10 узнаваемых мест района были отрисованы вручную и сопровождены адаптированными текстами, а также адресами. Так раскраска превратилась в первый путеводитель малыша по родному району и стала маршрутом для семейных прогулок.

Учащимся средней и старшей школы был предложен формат знакомой многим настольной игры «Мемо», которая не только развивает память, но и знакомит с различными местами, предметами, городами.

Для игры были отобраны 20 знаменитых точек в Красногвардейском районе. Это было нелегко — достопримечательностей, новых памятников, красивых парков в районе гораздо больше. Разработчики игры постарались захватить объекты из пяти муниципальных образований, входящих в состав района.

Самая сложная задача — подготовить фотографии для игровых карточек — была поставлена фотостудии центра «Охта» во главе с педагогом дополнительного образования Еленой Васильевной Дьяковой. Юная фотокоманда выходила на объекты, чтобы запечатлеть на снимках необходимые места для игры. Работа велась в марте, что вызывало определенные трудности: световой день короткий, осадки, плохие условия для съемки. К тому же выбранные места расположены в разных частях района, поэтому требовалось время на перемещение. Какие-то фотографии удалось найти в архиве объединения. Благодаря этому игра только выиграла: на игровых карточках район представлен в разное время года.

Над текстами для брошюры совместно с учащимися объединения «Пресс-центр» работала руководитель медиацентра методист Наталия Михайловна Бородачева. Дизайн карточек, коробки и верстка брошюры выполнены педагогом дополнительного образования, методистом Ксенией Петровной Кузьминой и учащимися объединения «Основы графического дизайна». Общий контроль над ходом работы взяла на себя Любовь Николаевна Ефимова, заместитель директора по инновационной работе. Чтобы успеть к юбилею района, работали дружно и быстро, и в течение трех недель игра была подготовлена полностью.





Для проведения тематических массовых мероприятий решили разработать квиз, или викторину, которую можно проводить как со школьниками от 12 лет, так и со взрослыми: педагогами, родителями. Викторина представляет собой красочную презентацию, выполненную в программе PowerPoint: фотографию и текстовое сопровождение. Для проведения потребуются проектор/телевизор, а также столы и стулья для размещения команд. Презентация выводится на экран. Участники записывают ответы в красочные бланки, которые сдают жюри по окончании каждого тура. Викторину проводит ведущий: зачитывает вопросы, работает с участниками, создает дружескую атмосферу, в которой главной задачей становится не победа, а узнавание фактов о малой родине, получение знаний, воспитание патриотических чувств в игровой форме. Продолжительность – примерно 90 минут с подведением итогов и награждением победителей грамотами, однако викторина может быть как сокращена, так и удлинена в зависимости от запроса.

Квиз состоит из двадцати вопросов, связанных с узнаваемыми местами района или историческими фактами, для ответов на которые не требуются глубокие фактические знания. Еще пять вопросов создала нейросеть: это визуализация мест района, в которых надо узнать и назвать объект.

Квиз апробирован на учащихся Центра 12-15 лет, а затем был проведен для педагогического коллектива, для семей, а также для воспитателей групп продленного дня в рамках районного учебно-методического объединения. Интересно, что количество верных ответов незначительно варьировалось в зависимости от возраста участников.



Первоначально квиз задумывался для проведения в очном формате для неограниченного числа команд, состоящих из 2-10 человек, но в ходе работы над проектом стало понятно, что онлайн-версия тоже может вызвать интерес, причем значительно большей аудитории. Поэтому в мае 2023 года в официальном госпаблике ЦДЮТТ «Охта» в социальной сети «ВКонтакте» была запущена рубрика #скоро_квиз, которая тоже стала частью проекта «5:0 в пользу Красногвардейского». Серия постов знакомила подписчиков с достопримечательностями, историей, локациями района, а также служила анонсом для запланированного на конец августа онлайн-квиза, разработанного на платформе MyQuiz. Тексты для постов написаны доступным языком, сопровождаются фотографиями, оформленными на тематической подложке в едином стиле проекта, что позволило визуально выделить посты из потока контента. Принять участие в онлайн-версии квиза все желающие смогли дистанционно. Благодаря публикациям в социальной сети в течение летнего периода продолжалась воспитательная работа с учащимися и работа с семьями.

Подписчики оставляли комментарии и делились записями со своими знакомыми, что в свою очередь способствовало продвижению сообщества и привлечению новой аудитории, в том числе родителей потенциальных учащихся ЦДЮТТ «Охта».

В течение года проект «5:0 в пользу Красногвардейского» получил большое количество положительных отзывов от работников медицинских учреждений, воспитателей, педагогов учреждений дополнительного, общего и дошкольного образования, родителей и учащихся. Созданные командой Центра образовательные продукты активно используются во внеурочной деятельности и на переменах, на досуговых и массовых мероприятиях, в семьях.

Стоит отметить, что существенно повысился уровень знаний о малой родине не только у учащихся, принимавших участие в разработке проекта, но и у тех, кто оказался на занятиях с применением разработанных образовательных продуктов. Отдельного внимания заслуживает атмосфера, царившая на первом квизе, прошедшем 13 апреля 2023 года, в день 50-летия района. Эмоции учащихся подтвердили, что выбранный игровой формат определенно нравится больше, чем стандартная лекция или доклад, которые традиционно используются педагогами для повышения уровня знаний на ту или иную тему.







Проект
«5:0 в пользу
Красногвардейского»

Кузьмина Ксения Петровна,
методист, педагог дополнительного образования,
Бородачева Наталия Михайловна,
руководитель медиацентра, методист
ГБУ ДО ЦДЮТТ Красногвардейского района
Санкт-Петербурга «Охта»

Фотографии из архива авторов

Конструктор воспитательных игр-наполок «Игромастер»

Широкое внимание, которое сегодня уделяется вопросам воспитания на всех уровнях образования, требует тщательного отношения профессионального сообщества к реализуемым формам взаимодействия с учащимися. Педагогами-практиками замечено, что назидательные формы воспитания: беседы в виде монолога, памятки, замечания малоэффективны с современными детьми, которые уже в начальной школе демонстрируют независимость суждений. Таким образом, одной из главных тенденций сегодня становится уход от строгого и авторитарного подхода к воспитанию в пользу более демократичного и эмоционального подхода.

В последние годы игровая педагогика стала одним из ключевых направлений в воспитании детей. Игра является естественным и увлекательным способом взаимодействия.

Сегодня возникает все больший интерес широкой аудитории к настольным играм. Последние выпускаются в большом количестве в различных форматах. Игры-наполки — это настольные игры, действие которых (игровое поле) перенесено на пол.

Наполки, сохраняя правила и узнаваемый алгоритм настольных игр, позволяют укрупнить игру, сделать ее более зрелищной (благодаря дополнительному реквизиту), а самих участников – более активными игроками, делая их не просто членами, но героями игры, поскольку игроки сами выполняют роль фигур или фишек.

В течение двух лет команда Дворца «На Ленской» придумывала, организовывала и проводила воспитательные игры-наполки по различной тематике. В результате этой деятельности был создан конструктор воспитательных игр-наполок, который содержит сборник их сценариев, комплект карточек с игровыми заданиями и реквизит для проведения игр.

Сборник сценариев воспитательных игр-наполок содержит алгоритм работы с конструктором. В нем предложены 12 сценариев игр-наполок по одному игровому полю, представлены примеры других вариантов игровых полей и сценариев к ним, даны методические рекомендации по проведению игр.

12 готовых сценариев составлены по четырем тематическим блокам: язык и культура речи; патриотизм; культура поведения; экология.

Каждый блок поднимает определенную проблему и актуализирует пути ее решения. Содержание игровых заданий и игровая легенда различаются для детей разных возрастов: выделены начальная, средняя и старшая школы.

Кроме того, для каждого сценария разработаны пять видов игровых решений: вопросы, задания, турниры, «черный ящик», воспитательные ситуации.

Вопросы. Команде необходимо правильно ответить на вопрос.

Задания. Команда выполняет различные задания.

Турниры. Команды отвечают на вопросы или выполняют задания, соревнуясь друг с другом.

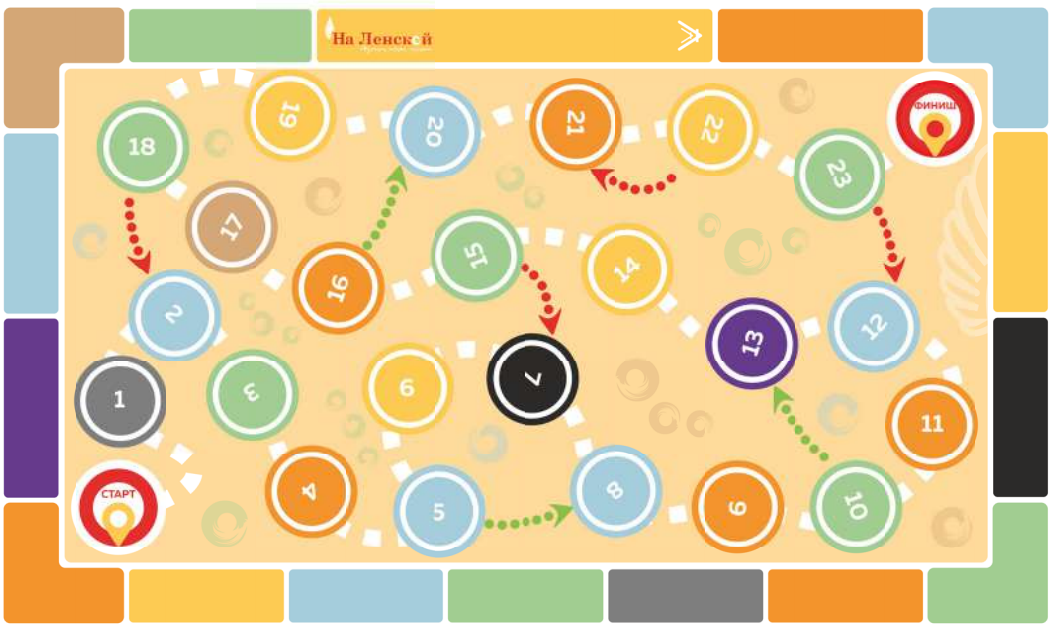
«Черный ящик». Команда отвечает на вопрос, ответом на который служит реальный предмет из черного ящика.

Воспитательные ситуации. Задания, где дети рассуждают, доказывают свою точку зрения и отстаивают собственную позицию. Оценивается умение рассуждать и уверенно доносить свою мысль до аудитории, а также верность или неверность ориентиров в жизни.

Педагог в зависимости от группы, временного ресурса и поставленных задач может сохранить все варианты заданий или выбрать только одну-две категории.

Таким образом, на каждую из четырех тем разработаны по три самостоятельных сценария игры. Все 12 сценариев предполагают использование игрового поля по макету «На Ленской». То есть правила проведения для всех игр – общие.

В заключительной части пособия представлено несколько сценариев наполок по другой воспитательной тематике и/или с использованием других вариантов игровых полей. При этом содержательное наполнение игры можно брать, в том числе и из тематических блоков.



Игровое поле

В играх используются карточки с заданиями четырех цветов: оранжевые с вопросами по теме игры; синие с практическими заданиями для команды; желтые с заданиями – состязаниями, турнирами между командами и зеленые с воспитательными ситуациями, требующими рассуждения. Кроме того, для некоторых заданий организаторами подготовлены дополнительные карточки – иллюстраторы или карточки, на которых выполняются задания. Дополнительной категорией карточек стали выигрышные карточки к каждой игре, которые собирают команды. Шаблоны всех карточек выложены в свободном доступе, а также выдаются сторонним организациям по запросу.

Реквизит для проведения игр: игровое поле, кубик, черный ящик, фишки, плакаты, иллюстрации усиливает погружение в игровую ситуацию. Авторы выдают его сторонним организациям по запросу, либо он может быть изготовлен другим учреждением самостоятельно. Шаблоны всего реквизита выложены в свободном доступе.

Для детей младшего возраста сам факт использования игр по правилам (какими являются и наполки) при грамотном сопровождении взрослого носит воспитательный эффект, так как приучает их следовать правилам (например, соблюдать очередность), контролировать свои эмоции, уважать других ребят. Воспитательный момент включен в фабулу разработанных игр. Например, игровая задача спасти или вызволить какого-то героя или очистить планету и т.д. Воспитывающим является и содержание игры. Игры посвящены четырем темам, соотносящимся с модулями программ воспитания. В условиях игры чаще раскрывается аспект знаний правил и норм, а не установочный или поведенческий. Однако, во-первых, правила надо знать, а во-вторых, сам факт проговаривания, декларирования каких-то ценностей вслух в референтной среде сверстников способствует лучшему усвоению ценностей в своей картине мира.

Для усиления воспитательного эффекта в сценарии игр-наполок включены воспитательные ситуации или ситуации морального выбора, в которых героями являются сверстники игроков. Это позволяет стимулировать рефлексию, самоанализ, способствует переносу на героя собственных моделей поведения. Рефлексия после проведенной игры обладает большим воспитательным потенциалом. Часто этот этап игнорируется педагогами или проводится на эмоциональном уровне (понравилась или не понравилась игра). Для решения воспитательных задач необходимо сосредоточиться именно на смысловом содержании игры при заключительной рефлексии.

Представленная в конструкторе тематика игр согласуется с четырьмя инвариантными направлениями федеральной программы воспитания: эстетическое воспитание, патриотическое воспитание, экологическое воспитание, духовно-нравственное воспитание. К проведению игр привлекаются родители в качестве участников, соведущих или экспертов.

Проведение воспитательных игр-наполок позволяет:

– учащимся: познакомиться с заявленной проблематикой; согласовать свою позицию с установками других детей и взрослых; осознать стратегии собственного поведения; скорректировать при необходимости свои действия и установки;

– родителям: актуализировать свои знания по теме игры; соотнести свои установки с установками других участников; сформировать доверительные отношения с детьми и педагогом;

– педагогам: выстроить диалог с детьми и родителями по теме игры, донести ценностные ориентиры по теме игры в неназидательной форме; оценить степень актуальности данной проблематики для конкретной группы; использовать современные методы в своей работе, разнообразить воспитательный процесс.

Анализ обратной связи показал высокий уровень удовлетворенности педагогов при использовании конструктора.

Разработчики готовы консультировать всех заинтересованных специалистов по использованию продукта и предоставлять реквизит для проведения игр.

Сборник сценариев и материалы для проведения игр-наполок



Тихова Мария Александровна, педагог-психолог
Кадыкова Ирина Васильевна, педагог-организатор
ГБУ ДО ДДЮТ Красногвардейского района Санкт-Петербурга «На Ленской»

Фотографии из архива авторов

Народные игры как основа речевого развития дошкольников

Развитие речи детей – одна из главных задач дошкольного образования. На сегодняшний день образная, богатая синонимами, дополнениями и описаниями речь у детей дошкольного возраста – явление очень редкое. В речи детей существует множество проблем: бедный словарный запас, неумение составить рассказ по картинке, трудно выучить наизусть стихотворение, пересказать услышанный рассказ взрослого. Поэтому педагогическое воздействие при развитии речи дошкольников – кропотливая, ежедневная и необходимая работа.

Игровые технологии – это система методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Проявление речи ребенка наиболее ярко выступает в игре и через игру. Существует двусторонняя связь между речью и игрой: с одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, и с другой стороны, сама игра развивается под влиянием развития речи. Игра способствует развитию связной речи самым естественным образом, в игре дети последовательно и связно излагают свои мысли, учатся преодолевать стеснение.

В речевом развитии ребенка раннего возраста главным является стимулирование его активной речи. Это достигается за счет комплексного использования разнообразных методов и приемов: занятий в форме игр-инсценировок, игр-драматизаций; чтения художественной литературы; игр и упражнений, развивающих речевую активность; игровых ситуаций; общения.

Более подробно остановимся на приеме использования народных игр, так как он позволяет развить речь детей в доступной и интересной для них форме и дает отличные результаты.

В произведениях устного народного творчества заложен тонкий педагогический смысл. Они направлены на решение следующих задач:

- воспитание звуковой культуры речи (например, потешки отлично развивают речевой слух ребенка: умение слушать, различать звуки, близкие по звучанию, ритмичность и плавность речи, ее интонацию и выразительность, улавливать повышение и понижение голоса);
- обогащение словаря (фольклорные произведения содержат много красочных и ярких словесных картинок, что позволяет обогащать детский словарный запас; народные игры сопровождаются потешками, прибаутками с множеством повторов, где неоднократно произносятся отдельные слова, словосочетания, предложения и даже четверостишия – это способствует запоминанию слов, а затем активному их употреблению);
- формирование грамматического строя речи;
- развитие монологической и диалогической речи;
- развитие мелкой моторики.

Народные игры как способ воспитания детей высоко оценивали К.Д. Ушинский, Е.М. Водовозова, Е.И. Тихеева, П.Ф. Лесгафт. Ушинский подчеркивал ярко выраженную педагогическую направленность народных игр. По его мнению, каждая народная игра содержит в себе доступные формы обучения, она побуждает детей к игровым действиям, общению с взрослыми. Характерной особенностью народных игр является обучающее содержание, которое подается в игровой форме.

Народные игры актуальны и интересны и в настоящее время. В них наиболее полно проявляются такие особенности народного воспитания, народной педагогики, как естественность, непрерывность, массовость, комплексность, завершенность. Еще важно, что в процессе игры дети очень рано включаются в самовоспитание, которое в данном случае происходит без заранее поставленной цели – стихийно.

Использование народных игр, песенок, потешек, приговоров в совместной деятельности с малышами доставляет им огромную радость. Сопровождение действий ребенка словами способствует непроизвольному обучению его умению вслушиваться в звуки речи, улавливать ее





ритм, отдельные звукосочетания и постепенно проникать в их смысл. Большинство произведений устного народного творчества создавалось с целью развития двигательной активности малыша, которая теснейшим образом связана с формированием речевой активности. Чем больше мелких и сложных движений пальцами выполняет ребенок, тем больше участков мозга включается в работу.

Немаловажное значение народных игр состоит в том, что они удовлетворяют потребность малыша в эмоциональном и тактильном (прикосновение, поглаживание) контакте с взрослыми. Большинство детей по своей природе любят, когда их гладят, прижимают к себе, держат за руки. Устное народное творчество как раз и способствует насыщению потребности в ласке, в физическом контакте.

Целенаправленное и систематическое использование народных игр в детском саду позволяет заложить фундамент психофизического благополучия ребенка, определяющего его успешность общего развития в дошкольный период детства. При проговаривании этих произведений воспитатель должен обеспечить понимание содержания его детьми, благодаря эмоциональной окраске речи, изменению тембра голоса. Таким образом восстанавливается речевое взаимодействие с ребенком, развивается образное восприятие и наглядно-образное мышление.

Особую значимость приобретают народные игры в первые дни жизни ребенка в детском саду. В период привыкания к новой обстановке ребенок скучает по дому, маме, еще не может общаться с другими детьми. Воспитатель может подобрать и выразительно рассказать потешку, которая поможет установить контакт с ребенком, вызвать у него положительные эмоции, симпатию к пока еще малознакомому человеку – воспитателю. Учитывая, что многие народные произведения позволяют ставить любое имя, не изменяя содержание, можно в адаптационный период использовать такие потешки:

«Кто у нас хороший?
Кто у нас пригожий? (имя ребенка)
- хороший! (имя ребенка)
- пригожий!
Познакомьтесь, ребята, это ваш новый друг!».

Ласковое обращение к ребенку создает эмоциональный положительный фон, снимает напряжение, успокаивает, радует ребенка. Благодаря такому приему ребенок не только легче адаптируется к детскому саду, его речь начинает развиваться, ребенок пытается повторять за воспитателем произведения, сопровождая все пальчиковой игрой, а через развитие мелкой моторики рук идет и развитие речи.

Спецификой народных игр является их динамичность. В них обязательно содержится игровое действие, которое побуждает ребенка к активности: либо к простому наследованию действий по тексту, либо к выполнению комплекса действий в хороводе. На первых этапах развития речь малышей тесно связана с их практическими предметными действиями. Ребенок может говорить только о том, что видит и делает в данный момент. Поэтому связь слов с конкретными действиями – очень важное условие формирования активной речи у детей, а большинство произведений устного народного творчества создавалось с целью развития двигательной активности ребенка, ко-

торая теснейшим образом связана с формированием речевой активности. Это – хороводные игры, игры-заводилки, игры-инсценировки, звукоподражательные игры, игры с предметными и сюжетными картинками, игры с движениями кистей и пальцев рук, игры-потешки. Многие из них сопровождаются стихами, песенками, поговорками, пестушками, которые отражают знакомые детям события. При организации этих игр целенаправленно создаются условия для развития у малышей разных сторон речи.

Остановимся коротко на некоторых играх.

Хороводные игры помогают установить эмоциональный контакт взрослого с ребенком, что способствует пониманию и подражанию речи взрослого. В коллективе малыши учатся двигаться в кругу, выполнять элементарные движения по роли.

Подвижные игры. Подвижные народные игры сопровождаются песнями, стихами, считалками, игровыми зачинами, они не только развивают физические качества детей, учат выполнять движения в соответствии с текстом стихотворения, развивают слуховое восприятие, но и пополняют словарный запас, обогащают речь детей. Путем проговаривания вместе с педагогом словесного сопровождения подвижных игр у детей появляется желание говорить, подталкивает к речевым контактам.

Игры и упражнения с движениями кистей и пальцев рук стимулируют процесс речевого развития ребенка, способствуют развитию двигательного центра мозга, отвечающего в том числе и за развитие мелкой моторики рук.

В раннем возрасте очень важно ускорить «рождение» первых сознательных слов у ребенка. Увеличить запас слов помогут игры-потешки, в которых привлекается внимание детей к предметам, животным, людям. Например, при изучении домашних птиц и животных можно использовать потешки: «Петя, Петя, петушок – золотой гребешок… », «Наши уточки с утра – кря-кря-кря!», «Пошел котик на торжок». Дети начинают вводить слова потешек в свои игры: во время кормления куклы или укладывания ее спать. Под потешку с удовольствием умываются и постепенно выучат ее наизусть: «Чистая водичка умоет Саше личико // Анечке – ладошки, пальчики – Антошке».

Через игры-потешки у малышей складываются более глубокие представления о плодотворном труде человека:

- Куда, Фома, едешь? Куда погоняешь?
- Еду сено косить.
- На что тебе сено?
- Коровок кормить.
- На что тебе коровы?
- Молоко доить.
- А зачем молоко?
- Ребяток кормить.

Сопровождение действий ребенка словами способствует непроизвольному обучению его умению вслушиваться в звуки речи, улавливать ее ритм, отдельные звукосочетания и постепенно проникать в их смысл. Благодаря ритмичности, музыкальности, эмоциональной и двигательной насыщенности потешки превратились в игры со словом, игровые упражнения, которые помогают работать над согласованием движения со словом.

Народные детские игры имеют и такую особенность: игре предшествует игровой зачин, «игровая прелюдия». Речь идет о знакомой всем с детства «считалке». Она как бы вводит в игру, помогает распределению ролей, служит самоорганизацией детей, подобно присказке, которая вводит в сказки. Стоит понаблюдать начало детской игры, как бросается в глаза какая-то таинственная возня, в которой заинтересованы все дети и только после которой они начинают настоящую игру. Это дети «считались». Общеизвестны такие считалки: «Кады-бады, // Налей воды, // Корове пить, // Тебе водить», «Катился горох по блюду // Ты води, а я не буду».

«Считалки» занимают большое место в детской игре, в них своеобразно проявляется словесное детское творчество. Здесь мы находим и плясовые ритмы, и подражание различным шумам и игру словом, звуком, образующие игровой зачин. Зачин всегда краток, чтобы удержать внимание играющих. Чем их меньше, тем короче считалка.

Игры-заклички украшают и обогащают речь ребенка, расширяют словарный запас, развивают воображение. Ведь чтобы использовать простейшие считалки и заклички, ребенок должен достаточно быстро оценить ситуацию, как бы приложить ее к закличке (к каким именно явлениям природы ему нужно обратиться), снова сравнить их соответствие и только тогда проговорить ее. Они помогут научить детей наблюдать за природными явлениями, любоваться их красотой, стремиться узнать о них как можно больше: «Уж ты зимушка – зима», «Ой, ты радуга – дуга», «Солнышко – ведрышко! Взойди поскорей!».

Народные игры таят в себе неисчерпаемые возможности для пробуждения познавательной активности, самостоятельности, яркой индивидуальности малыша, для развития речевых навыков. Поэтому необходимо как можно шире использовать их в воспитании детей. Приобщение ребенка к народной культуре следует начинать с раннего детства. Постепенно у малышей формируется внутренняя готовность к более глубокому восприятию произведений русской народной литературы, обогащается и расширяется словарный запас.

Занятия с использованием русского фольклора мы рассматриваем не как традиционную форму обучения, а как яркое общение с малышом. Ведь на глазах у детей разыгрывается красочное действие: звери разговаривают человеческими голосами, поют, пляшут, играют и т.д.

Таким образом, использование игровых технологий помогает организовать работу интереснее и разнообразнее, помогает поддерживать интерес детей на протяжении всего обучения.



Бусло Лариса Алексеевна,
старший воспитатель
ГБДОУ детский сад №87 комбинированного вида
Калининского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива автора

Российские образовательные ресурсы для разработки виртуальных квестов

В современных условиях в связи с прекращением своей деятельности в России большого количества популярных зарубежных образовательных ресурсов возник острый дефицит российских образовательных ресурсов. Российские аналоги на сегодняшний день менее популярны, и нередко об их существовании у педагогов нет достаточной информации. Информированности о возможностях ресурсов, инструкций для работы с ними также очень не хватает. На законодательном уровне уже запрещены или не рекомендуются для использования в образовательном процессе сервисы Google, Zoom, Kahoot, которые можно заменить российскими ресурсами Яндекс, Сферум, Joyteca.

У педагогических работников нередко возникает вопрос, чем заменить иностранные образовательные ресурсы, которые утратили свою актуальность?

С января 2024 года Дворец творчества «На Ленской» является федеральной инновационной площадкой (ФИП). Стоит отметить, что в России на сегодняшний день всего 46 действующих федеральных инновационных площадок. Тематика площадки: «Обновление используемых образовательных ресурсов с учетом импортозамещения для повышения ИКТ-компетентности педагогов», что отражает важность обновления образовательных ресурсов и является одной из приоритетных задач площадки.

Основными видами человеческой деятельности являются ученье, труд и игра. Игра наравне с ними – исключительный феномен нашего существования.

Игра – это вид деятельности, который выражается в способности человека преобразовывать действительность, нацеленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, где сформировывается и развивается самоуправление поведением.

В образовательном процессе квест – специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой учащиеся на основе рекомендуемых информационных ресурсов и собственного опыта ведут целенаправленный поиск решения учебной проблемы по указанным ориентирам и адресам. Другими словами, образовательный квест – проблемное поисковое занятие, в каком-то смысле альтернатива традиционному уроку, реализующее образовательные задачи посредством ролевой игры-путешествия.

В электронном обучении квест (веб-квест) – это виртуальная ролевая игра с использованием проблемных заданий, загадок, кроссвордов, пазлов, ребусов, для выполнения которых используются информационные ресурсы интернета.

Дворец творчества «На Ленской» имеет большой опыт по разработке Интернет-квестов. Здесь можно выделить разработку квеста «Код твоего успеха» для повышения ИКТ-компетентности педагогов и квест «Стратегия выживания онлайн» для ознакомления с цифровыми ресурсами педагогического сообщества. Данные продукты широко известны и являются победителями региональных и районных конкурсов по инновационной деятельности. Также стоит отметить опыт Дворца в рамках региональной стажировочной площадки по теме «Внедрение Интернет-квестов в систему корпоративного обучения как инструмента освоения педагогами цифровой среды», которой мы являемся с 2022 года.

Далее рассмотрим два российских ресурса для разработки квестов и их основные особенности. Нами были выделены следующие ресурсы:

- Joyteka (joyteka.com);
- Квестодел (kvestodel.ru).

Рассмотрим основные возможности ресурса Joyteka. Стоит отметить, что ранее данный ресурс назывался Learnis и может быть известен педагогам под таким названием. Joyteka – популярная российская платформа для создания интерактивного контента. Сервис предполагает создание веб-квеста в жанре «Выберись из комнаты».

Особенности ресурса Joyteka:

• позволяет создавать викторины, квесты, добавлять интерактивные элементы;

• обладает интуитивно понятным функционалом;

• в бесплатной версии доступно создание 20 продуктов;

• максимальное количество участников в викторине в бесплатной версии – 5 пользователей.

При работе с ресурсом пользователю необходимо:

• зарегистрироваться на ресурсе;

• выбрать формат веб-квеста «Выберись из комнаты»;

• выбрать комнату (комнаты отличаются дизайном и количеством заданий);

• подготовить задания (наилучшим вариантом будет создание заданий в редакторе для презентаций и сохранить их в формате изображений и загрузить на платформу);

• ввести код для выхода из двери.

Далее рассмотрим основные возможности ресурса Квестодел. Квестодел – это конструктор квестов, в котором можно легко создавать квесты для детей и взрослых. Можно придумать свой квест или ввести слова-подсказки и автоматически сгенерировать его, а также распечатать на листах. Также с его помощью можно легко создавать ребусы: достаточно ввести необходимое слово и выбрать сложность.

Основные возможности ресурса:

• полностью бесплатный сервис;

• ресурс не требует регистрации;

• позволяет автоматически генерировать квест по введенным словам в соответствии с указанным возрастом пользователей (уровень заданий будет генерироваться автоматически в соответствии с возрастом);

• большой выбор заданий для создания квеста (загадка, шифр, код, координаты, путеводитель, ребус, кроссворд, лабиринт, перемешивание, искажение, лишнее, линии).

При работе с ресурсом пользователю необходимо:

• выбрать раздел «Конструктор квестов»;

• выбрать «Квест с распечаткой» или «Квест без распечатки»;

• указать возраст пользователя;

• ввести секретное слово, которое пользователю необходимо будет ввести для перехода к следующему заданию;

• выбрать задание и добавить его.

Конечно, возможности разработки квестов не ограничиваются представленными российскими ресурсами. Разработка и взаимодействие между пользователями могут осуществляться любым иным способом, например, создание задания в текстовом редакторе и взаимодействие с помощью электронной почты.

В качестве средства коммуникации можно использовать любые платформы для взаимодействия, например, российский ресурс Битрикс-24. Для одного из наших наиболее популярных интернет-квестов «Код твоего успеха» платформой для взаимодействия был выбран именно Битрикс-24.

Отечественные ресурсы Joyteka и Квестодел могут значительно упростить процесс создания и взаимодействия в процессе проведения квеста, поэтому могут быть предложены для освоения педагогам.



Шарапов Антон Александрович,
методист, педагог дополнительного образования
ГБУ ДО ДДЮТ Красногвардейского района
Санкт-Петербурга «На Ленской»

Фотографии из архива автора

Нейроигры — эффективный педагогический инструмент

Доминирующим и естественно комфортным видом деятельности детей является игра. Игры различаются по содержанию, форме, характерным особенностям. Наиболее эффективным педагогическим средством психического развития, в том числе эмоционального интеллекта, являются нейроигры. Нейроигры влияют на развитие и активизацию познавательных процессов, на развитие межполушарного взаимодействия, пространственной ориентации и зрительной координации, мелкой моторики, а также делают любое занятие эмоционально насыщенным, разнообразным и интересным.

Программа «Нейроигры» построена таким образом, чтобы не только развивать у детей базовые сенсорные функции, но и задействовать все тело, все органы чувств и мозг ребенка. Целью программы было создание условий для всестороннего развития ребенка через движения, которые позволяют выявить скрытые возможности, расширить границы возможностей мозга. В ходе реализации программы у детей развиваются высшие психические функции, оптимизируется общий тонус тела, развивается плавность, точность движений, стабилизируется межполушарное взаимодействие, развиваются комиссуры как межполушарные интеграторы, через которые полушария обмениваются информацией, в результате чего происходит синхронизация работы полушарий, развивается произвольная регуляция движений и умение адекватно выражать эмоциональные состояния.

Программа основывается на принципах личностно-ориентированного подхода, способствует созданию между взрослым и ребенком атмосферы сотрудничества, учитывает индивидуальные характеристики детей. Суть программы заключается в выполнении специальных нейроразвивающих упражнений, которые начинаются с простых движений с постепенным нарастанием сложности.

Рассмотрим примеры игр и упражнений.

Комплексы упражнений с нейромячиками

«Батут». Подбрасывание мячика по очереди каждой рукой по несколько раз.

«Карусель». Передаем мешочек за спиной из левой руки в правую. Постепенно увеличивая темп, раскручиваем «карусель». Постепенно замедляем темп. Останавливаемся и меняем направление в другую сторону.

«Не урони». Подбрасываем мячик с хлопком двумя руками, хлопаем в ладоши и ловим мячик.

«В какой руке?». Один ребенок прячет мячик за спиной, другой угадывает. Закрепляем понятия «лево-право».

«Лови». Перекладывание мячей из левой руки в правую руку партнера, «по квадрату» из рук в руки (перед собой, за спиной).

«Вышивание крестиком». Дети передают мячик, стоя друг напротив друга, из левой руки в левую руку партнера, тот передает ее в свою правую руку и далее — в правую руку партнера (траектория крестика).

Игры с правилами

«Кого нет?». Простая игра на быструю реакцию и запоминание. Все игроки закрывают глаза. Ведущий тихо дотрагивается до одного из участников, чтобы тот на время вышел из комнаты. Игроки открывают глаза и пытаются определить, кого не хватает в комнате.

«Пуговица». Положить пуговицу на указательный палец своей руки и, повернувшись к соседу по игре, предложить ему переместить пуговицу на свой указательный палец. Пользоваться другими пальцами не разрешается. Тот, кто не удержит пуговицу, выбывает из игры.

«Поменяться местами». Играющие усаживаются в круг на стульчики (или кладут обручи по кругу и встают в них). Ведущий встает в центр круга и произносит фразу: «Меняются местами те, ...» и озвучивает признак, по которому игроки, у кого есть этот признак, должны поменяться местами. Оставаться на своем месте нельзя. Задача ведущего — успеть занять свободное место. Кому не хватило стульчика (обруча), стано-





вится ведущим, называет свой признак. Примеры признаков: у кого есть домашний питомец, кто любит бананы, у кого заплетены косички и др.

«Не урони палку». Играющие дети стоят по кругу, в центре – воспитатель. Он придерживает рукой палку, поставленную на пол вертикально, накрыв ее сверху ладонью. Воспитатель называет имя одного из детей, отбегает, отпуская палку. Ребенок должен успеть подбежать и схватить палку, не дав ей упасть. Дети могут играть самостоятельно.

«Наоборот». Ведущий показывает различные движения (руки вверх, вправо), а остальные повторяют движения, только с точностью наоборот.

«Барабашка». Настольная игра с крайне необычным и привлекательным сюжетом. Веселый призрак, обитающий в старинном доме, имеет свое невинное хобби: ему нравится фотографировать любимые вещи (книги, мышей, бутылки). Вот только фотоаппарат у бедного призрака не самого хорошего качества: то и дело он путает цвета. И разобраться с тем, что же было сфотографировано нормально, а где цвета оказались искажены, ему помогут игроки. Эта игра развивает скорость реакции, внимание, память, логику.

«Логическая таблица». Нужно выставить цветные стаканчики по вертикали и горизонтали на игровом квадратном поле таким образом, чтобы все четыре стаканчика (желтый, красный, синий, зеленый), расположенные вдоль одной линии, отличались друг от друга по горизонтали и вертикали.

Нейроигры на развитие логики

«Межполушарные доски». Это уникальный тренажер для развития интеллекта ребенка, его мыслительных операций и способности к обучению. Основой для этих процессов служит связь между полушариями головного мозга.

«Графические диктанты». В процессе графических диктантов у детей развиваются психические процессы и мелкая моторика рук, произвольное внимание, воображение, графомоторные навыки, так же автоматизируется счет.

«Рисование двумя руками одновременно». В процессе рисования одновременно двумя руками активируются сразу оба полушария. Создаются новые нейронные связи, а значит процессы анализа, синтеза информации проходят быстрее.

«Расшифровки и не только». Авторская система М.Ш. Рахмани и А.И. Ульяновой тренирует навык поэтапного решения задачи, развития логического и пространственного мышления у детей 6-7 лет.

Подвижные нейроигры

«Кусок сыра». Это полотнище с 15 прорезанными кругами разного диаметра (от 10 до 21 см). Дается задание пролезть в отверстия, просовывая в них руки и головы, что обычно вызывает у детей восторг. Ткань из бифлекса хорошо растягивается, поэтому пролезть в большие отверстия может ребенок любой комплекции. Веселая игра и сенсорное развитие идут вместе, так как детям нужно соотнести размер дырки с собой и понять, куда можно пролезть, а куда можно просунуть руку. Данное пособие абсолютно безопасно, так как ткань эластичная и обрабатываемая.

«Балансировочная доска». Это целый детский развивающий гимнастический комплекс для мозга и тренажер для развития равновесия. Он помогает укрепить мышечный корсет, пресс, улучшить осанку, координацию. Занятия на балансире улучшают взаимодействие полушарий мозга и моторные навыки.

«Нейромячи». Мячи для тренировки реакции. Благодаря необычной форме трудно предугадать направление движения реакционного мяча после отскока. Реакционный мяч способствует развитию периферического зрения и пространственного ориентирования.

«Попробуй повтори». Участник должен воспроизвести положение рук или позу, которую он видит на картинке, для чего ему необходимо совершить некоторое конкретное движение. Воспроизведение нарисованных на карточках движений — задача нетривиальная. Трудность заключается не в том, что движения требуют особых физических способностей, а в их непривычности, непохожести на те, что люди осуществляют в быту каждый день. С первого раза некоторые движения не выполнит даже взрослый.

«Кулак, ребро, ладонь». Задача заключается в том, что ребенку надо запомнить, как класть руки на определенную геометрическую фигуру. Начинать необходимо с легких фигур — круг, квадрат. Когда ребенок уже не будет путаться, можно добавить другие фигуры — овал, прямоугольник.

Программа «Нейроигры» внедрена в практическую деятельность ГБДОУ № 34 и может быть реализована в образовательных учреждениях. Полученные результаты позволяют резюмировать, что использование данной программы представляется эффективным в процессе всестороннего развития ребенка. Программа формирует целостность восприятия информации у ребенка, концентрирует его внимание, способствует улучшению запоминания, синхронизирует работу полушарий, позволяет переключаться с одной деятельности на другую, повышает уверенность в своих силах. Дальнейшим совершенствованием программы является использование потенциала нейроигр для развития речи и воображения.

Турумтаева Розалия Хуснулловна,
воспитатель ГБДОУ детский сад №34
Красногвардейского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива автора

Подвижные игры для знакомства старших дошкольников с Санкт-Петербургом

Все острее становится проблема формирования гражданской позиции и начал патриотизма, а так же интереса к истории и культуре нашего города – воспитания детей дошкольного возраста в лучших традициях петербуржской культуры . Эмоционально-практический способ познания мира требует специфической формы подачи материала, учет интересов ребенка, его возрастных и индивидуальных особенностей.

Перед педагогом стоит задача воспитать человека творческого, умеющего мыслить неординарно, видеть в окружающем мире необычное, удивительное, желающего изменить этот мир к лучшему, дарящего окружающему доброту, радость, красоту, при этом он должен быть активным членом общества (С.А. Козлова, Л.Е. Никонова, А.Г. Ковалев).

Подвижная игра – одно из важнейших средств физического воспитания детей дошкольного возраста, способствующее физическому, умственному, нравственному и эстетическому развитию ребенка. Движения и действия детей во время игры способствуют повышению деятельности всех органов и систем организма человека.

Подвижные игры исчерпывают все виды свойственных человеку естественных движений (ходьбу, бег, прыжки, лазание, метание) и являются эффективным средством физического воспитания, обеспечивающим всестороннее физическое развитие ребенка (Е.Н. Водовозова, П.Ф. Каптерев, П.Ф. Лесгафт, Е.А. Покровский, К.Д. Ушинский и др.).

Большое значение имеют подвижные игры и для нравственного воспитания. Дети учатся действовать в коллективе, подчиняться общим требованиям, что формирует волю, развивает самообладание, выдержку, умение контролировать свои поступки и поведение. В подвижных играх совершенствуется эстетическое восприятие мира. Дети познают красоту движений, их образность, у них развивается чувство ритма. Во время подвижных игр у детей совершенствуются движения, развиваются такие качества, как инициатива и самостоятельность, уверенность и настойчивость, умение согласовывать свои действия и даже соблюдать определенные правила. Характерная черта подвижных игр – свобода их применения в разнообразных игровых ситуациях, что способствует проявлению инициативы и творчества и носит ярко выраженный эмоциональный характер.

На базе детского сада № 69 «Марина» Красногвардейского района разработаны подвижные игры для ознакомления старших дошкольников с Санкт-Петербургом. Знакомство с историей и культурой Санкт-Петербурга дает возможность ребенку погрузиться в мир искусства, архитектуры, живописи, литературы, музыки. Дети прекрасно чувствуют загадочный и неповторимый мир города. Дошкольники обладают отличной эмоциональной памятью, любознательны и впечатлительны.

Игра «Мосты и корабли»: развивает внимание, умение ориентироваться в пространстве, ловкость, закрепить умение совместных действий. Содержание: дети делятся на две команды. Одна команда – это корабли, а другая – мосты. Первая команда встает парами в середине зала и делает с помощью рук мостик, соединив ладони. Когда звучит команда «ночь», мосты разводятся: дети поднимают руки вверх, а дети второй команды – кораблики – плывут друг за другом через «разведенные мосты». Когда звучит сигнал «день», мосты сводятся обратно. Те корабли, которые не успели проплыть, становятся мостами.

Игра «Наводнение»: развивает внимание, ловкость, быстроту. Содержание: нужно перебраться с одного острова на другой, чтобы не накрыла вода. Посередине зала натягивается синяя ткань, ее держат взрослые. Когда «вода» поднимается, дети должны проскочить под тканью на другую сторону зала.





Игра «Мяч по кругу»: развивает ловкость, быстроту реакции, точность движений при передаче мяча, внимание. Содержание: играющие становятся в круг и со стартом музыки начинают передавать мяч. Важно не пропускать никого и не перекидывать мяч, а передавать его строго по очереди. Задача получившего мяч – скорее от него избавиться. Как только музыка затихает, все участники поднимают вверх руки. Тот, у кого в это время мяч, называет петербургскую достопримечательность. Можно усложнить, запустив несколько мячей одновременно.

Игра «Туристы»: учит детей действовать по звуковому сигналу, ориентироваться в пространстве и находить необходимый объект, выполнять ходьбу и бег врассыпную, развивать внимание, ловкость. Содержание: в разных местах зала стоят водящие, у каждого из них в руках карточка с изображением петербургской достопримечательности. Дети делятся на 3-4 группы, каждая группа занимает место вокруг водящего. Пока звучит музыка, дети врассыпную ходят, бегают по залу. Когда музыка останавливается, участники игры должны отыскать картинку со своей достопримечательностью. Второй вариант: звучит музыка, дети врассыпную ходят, бегают по залу. Когда музыка заканчивается, бегут к названной достопримечательности.

Игра «Каменный лев»: развивает быстроту, ловкость, равновесие, воображение. Содержание: заранее выбирается «лев», который ложится на пол и застывает в позе каменной статуи. Дети водят вокруг него хоровод, проговаривают слова: «Лев из камня любит спать.// Будем мы года считать:// Пять лет он спит,// Десять лет он спит,// Пятьдесят храпит.// Как проспит сто пятьдесят,// Так пойдет ловить ребят». Дети разбегаются, «лев» оживает и ловит детей. Вариант сложнее: во время игры дети могут также притворяться каменными статуями, неподвижно замирая, в этом случае «лев» не может их осалить, но если они пошевелятся, то «лев» их может поймать.

Игра «Горожане и туристы»: развивает творчество, воображение, имитационные способности, сообразительность, быстроту реакции. Содержание: выбирается водящий – горожанин, остальные игроки – туристы. Туристы отходят на 3-5 метров, договариваются о том, какую достопримечательность Санкт-Петербурга будут изображать. Подходят к горожанину. Горожанин спрашивает: «Здравствуйте, гости дорогие. Что вы видели? Где были?». Туристы отвечают: «По Санкт-Петербургу мы гуляли, много что там увидали. Но об этом мы не скажем, мы об этом вам покажем» и показывают заранее придуманное действие. Горожанин отгадывает, а затем догоняет убегающих игроков. Тот, кого он осалил, становится горожанином, и они дальше вместе отгадывают и догоняют.

Игра «По Санкт-Петербургу шагай – смотри не зевай»: учит соблюдать правила игры, удерживать равновесие, слуховое внимание, выдержку. Содержание: вдоль одной из сторон площадки обозначают линию, напротив нее чертят круг. По считалке выбирают водящего, который становится в круг спиной к детям и говорит: «По Санкт-Петербургу шагай, смотри, не зевай! Стоп!». После этих слов он поворачивается лицом к игрокам, они замирают в какой-нибудь позе (льва, коня и т.д.). Тот, кто пошевелился, отходит за черту. Водящий продолжает игру до тех пор, пока кто-то из игроков не доберется до него.

Игра «Найди свое место и назови достопримечательность Санкт-Петербурга»: развивает ориентацию в пространстве, ловкость, сообразительность, тренирует порядковый счет, учит находить свое место в шеренге (колонне). Содержание: карточки выкладываются на пол изображением вниз, цифрой вверх. Дети врассыпную ходят (бегают) по залу. По сигналу берут карточку и строятся в одну шеренгу (колонну) по порядку от 1 до 10. Называют по очереди достопримечательность Санкт-Петербурга, изображенную на карточке.

Игра «Попади монеткой до Чижика-Пыжика»: учит метать в горизонтальную цель, развивает ловкость, меткость, выдержку. Содержание: дети встают в две колонны. На расстоянии 1,5-2 м перед каждой колонной лежит по обручу, в котором «стоит Чижик-Пыжик». Дети по очереди бросают мешочки-«монетки», стараясь попасть в обруч.

Игра «Наводнение»: развивает внимание, умение действовать по сигналу, ориентацию в пространстве, быстроту, воспитывает умение работать в команде. Содержание: дети делятся на две команды. В руках у каждого ленточка синего цвета. Под музыку дети бегают по залу врассыпную, махая ленточкой. Когда музыка заканчивается, возвращаются в свою команду.

В старшем дошкольном возрасте раскрываются творческие способности детей. Использование подвижных игр в процессе ознакомления старших дошкольников с Санкт-Петербургом позволит сформировать у них живой интерес к городу, его облику, даст возможность создать эмоционально положительный настрой, ощутить себя петербуржцем.





Мальцева Мария Валентиновна,
воспитатель
Клопова Елена Николаевна,
инструктор по физической культуре
ГБДОУ детский сад №69 «Марина»
Красногвардейского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива авторов

Игра «Танграм» на занятиях в декоративно-прикладном объединении

Как известно, знания, полученные без интереса, сложнее усваиваются. Чтобы поддерживать интерес, вносить разнообразие в образовательную деятельность, удивлять и при этом способствовать развитию детей, педагоги часто применяют игровые практики. Использование известных игр в необычном формате открывает новые возможности в учебном процессе.

В образовательный процесс в объединении «Мягкая игрушка» в ЦДЮТТ «Охта» интегрирована мировая развивающая игра-головоломка «Танграм», о которой многие ребята даже не слышали. Почему же в творческом объединении с очевидным декоративно-прикладным уклоном используется такая «математическая» игра? Дело в том, что при создании основного продукта учебной деятельности, текстильной игрушки, учащиеся из отдельных деталей, комбинируя их и сшивая, соединяя, создают целое. Изменение расположения и формы отдельных элементов в мягкой игрушке ведет к созданию нового образа. Рассматривая готовую работу, ребята могут предположить, из каких начальных элементов была сшита игрушка, то есть используют зрительное членение формы на составные части.

Игра «Танграм» основана на тех же принципах. Смысл игры, которую еще называют «геометрический конструктор» или «Головоломка Пифагора», в том, чтобы складывая фигурки определенным образом, получить другую более сложную фигуру: фигуры людей, животных, птиц, транспорта, предметов и прочее. Всего насчитывают более 7 тысяч различных комбинаций.

«Танграм» в переводе с китайского означает «семь дощечек мастерства». Этой игре более четырех тысяч лет, она пришла к нам из Китая. Легенда гласит, что когда у немолодого китайского императора родился наследник, император призвал к себе трех мудрецов: математика, философа, художника и повелел им придумать игру, забавляясь которой, его сын постигнет начало математики, научится смотреть на окружающий мир глазами художника, станет терпеливым как истинный философ и поймет, что сложные вещи зачастую состоят из простых. Так появилась игра «Танграм» — геометрическая головоломка, состоящая из «танов», плоских геометрических фигур, которые получаются делением квадрата на семь частей: два больших треугольника, один средний, два маленьких, два четырехугольника (квадрат и параллелограмм).

В каждую составляемую фигуру должны входить все семь элементов, фигуры нельзя накладывать друг на друга, элементы фигур должны примыкать один к другому хотя бы в одной точке.

Занятия с танграмом в игровой форме развивают умственные способности, мыслительные процессы, пространственное воображение, логическое и наглядно-образное мышление, творческие способности, сообразительность, комбинаторные способности; улучшают внимание, способность «читать» схему-инструкцию, умение визуально делить целое на части и наоборот, помогают развивать мелкую моторику и усидчивость, что особенно актуально для современных детей.

Обучающиеся на занятиях декоративно-прикладной направленности могут своими руками изготавливать собственные танграмы. Например, текстильные — из фетра. Созданная игра многократно используется в течение учебного года при изучении разных тем, для смены деятельности и для создания небольших композиций и коллективных панно, а также дарит приятные тактильные ощущения.

Включение в игру происходит постепенно. На первом этапе, когда ребята первого года обучения достаточно освоили работу с ножницами и научились уверенно вырезать шаблоны из бумаги, часть занятия посвящается знакомству с игрой «Танграм». Дети слушают легенды о происхождении игры, рассматривают расчер-



ченный квадрат-основу, картинки с различными фигурками, узнают и обсуждают основные правила игры. Затем они получают от педагога небольшие бумажные заготовки-квадраты. Задача – аккуратно разрезать заготовку по линиям и получить 7 базовых фигурок – «танов», из которых нужно попробовать составить на столе сначала простейшие фигуры, состоящие из 2-3 танов (домик, елочка, рыбка и т.д.), а затем по заранее распечатанным схемам фигур (желательно подобрать фигуры по общей теме занятия) из семи танов: учащиеся собирают фигуру путем наложения элементов на бумажную схему.

Второй этап проводится на другом занятии. Для составления фигур по образцу выделяется 15-20 минут. Учащиеся получают распечатанные схемы фигур и бумажные квадраты-танграмы. Задача: аккуратно разрезать танграм и выложить предложенную фигуру рядом на столе. При этом размер фигур на схемах может не соответствовать реальным размерам танов. Желающим можно предложить схему сложнее – контурное или силуэтное изображение фигуры. Когда задание выполнено, можно поговорить о том, кто или что изображено на схеме, попросить составить небольшой рассказ и донести его до других ребят. Если это животное – какое, где живет, чем питается, как называют малышей. При этом в обсуждении принимает участие вся группа. Таким образом расширяется кругозор учащихся, оттачиваются навыки ораторского мастерства.

Третий этап возможен, когда учащиеся освоили аккуратное и четкое вырезание деталей из ткани, уже знакомы с базовыми элементами – танами, хорошо воспринимают их форму, острые и прямые углы, усвоили правила. Теперь можно своими руками сделать универсальный вариант игры «Танграм». Для этого педагог предоставляет заготовки – расчерченные квадраты из тонкого плотного фетра разного цвета 7х7 см, плотные ворсистые квадраты 10х10 см и основы-фоны размера А5 из цветного ковролина. Дополнительно понадобятся привычные квадраты танграм из бумаги и схемы новых фигур (по теме занятия), а также небольшие клеевые липучки диаметром 10 мм, по 6 штук на каждого ребенка. Учащимся предлагается аккуратно приклеить-прижать клеевую липучку на центр каждого элемента (кроме параллелограмма), аккуратно разрезать танграм по линиям на составные элементы, собрать на большом ворсистом квадрате свой танграм (можно воспользоваться бумажной схемой), затем по предложенной схеме собрать новую фигуру на ворсистой основе-фоне из своего фетрового танграм.

По окончании этой работы учащиеся обсуждают получившиеся фигурки, их особенности. Можно создать коллективное панно из всех работ. Основой для панно послужит ковролин. Панно может украшать кабинет до следующей игры. Если элементы разобрать обратно в квадрат, у каждого учащегося будет свой фетровый танграм, который можно использовать многократно.

Четвертый этап целесообразно проводить при изучении новых тем или в преддверии различных мероприятий, тематических праздников для смены деятельности на занятиях. Ребятам предлагается придумать свою фигуру, используя таны. Можно использовать основу-фон или крепить свои фигуры сразу на большое панно. Вариаций использования танграма на занятиях декоративно-прикладного направления масса. Какие-то помогут улучшить коммуникативные навыки (например: ребята разыгрывают историю и договариваются о разных персонажах), какие-то – абстрактное мышление (собрать фигуру по схеме, а затем изменить расположение одного-двух элементов для придания фигуре другой позы или расположения). Чем чаще используется танграм, тем ярче фантазии!

Детям нравится игра, созданная своими руками. Видеть и трогать результат своей работы – важная часть учебного процесса. Игра может использоваться не только в качестве обучающего материала, но и стать прекрасным подарком, который поможет увлечься настольными, а не виртуальными играми. Отличное дополнение к основным учебным заданиям помогает ребятам развиваться в разных направлениях!





Трошкова Алла Юрьевна,
педагог дополнительного образования,
Комаренко Александра Алексеевна,
методист
ГБУ ДО ЦДЮТТ Красногвардейского района Санкт-Петербурга «Охта»

Фотографии из архива авторов

Образовательные бизнес-игры для развития предпринимательского мышления подростков

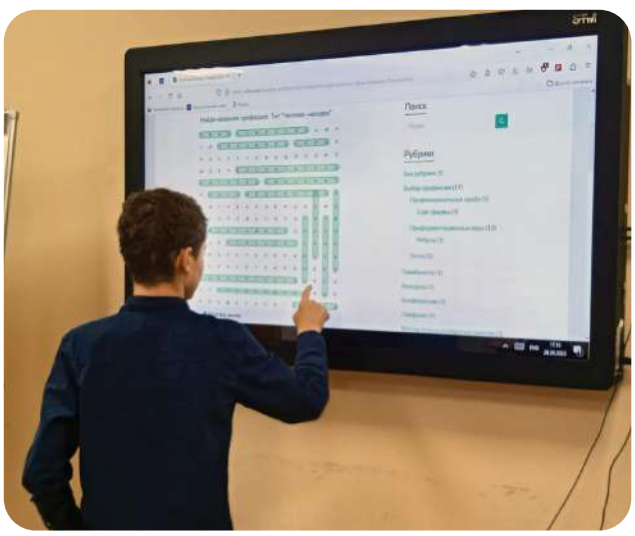
В современном мире, где технологии играют все большую роль, одним из наиболее эффективных методов обучения в сфере дополнительного образования являются образовательные игры. Они помогают обучающимся лучше усваивать информацию, развивать свои навыки и умения, а также делают процесс обучения интереснее и увлекательнее. Особенно актуально использование игровых технологий в развитии предпринимательского мышления подростков.

Роль предпринимательского мышления в современном мире трудно переоценить. В условиях глобальной конкуренции и быстро меняющихся технологий именно люди с таким мышлением способны создавать новые продукты и услуги, которые будут востребованы на рынке. Кроме того, предпринимательское мышление помогает развивать креативность и умение работать в команде. Эти навыки XXI века являются важнейшими качествами для успешного человека вообще и предпринимателя в частности.

Использование образовательных бизнес-игр является эффективным способом обучения и позволяет развивать у обучающихся креативность и стратегическое мышление. Игры помогают применять полученные знания в практической деятельности и принимать обоснованные решения, что является ключевым аспектом предпринимательской деятельности.

Образовательные бизнес-игры помогают подросткам понять основы экономики, маркетинга, управления персоналом и других аспектов предпринимательской деятельности в непринужденной обстановке. Такие игры могут быть полезны не только для школьников и начинающих предпринимателей, но и для опытных бизнесменов, помогая им развивать свое мышление и находить новые идеи для бизнеса.

В ДД(Ю)Т образовательные игры активно применяются в рамках программы «Сайт моей фирмы». Прежде чем приступить к непосредственной работе над сайтом, нужно найти интересную идею для бизнеса. В этом помогает настольная игра «Старт Ап конструктор», позволяющая решить сразу несколько образовательных и развивающих задач: создать бизнес-идею, которая будет работать даже в условиях реального бизнес-проекта, мыслить предприимчиво и нестандартно, быть креативным и изобретательным. Важной особенностью игры является возможность развития ключевого навыка современности – умения убедительно презентовать свои идеи окружающим. Сейчас мало уметь сделать хорошо, важно красиво об этом рассказать.









Похожие задачи помогают решить бизнес-карты «1000 идей». Игра помогает подобрать различные инструменты, приемы и технологии для реализации бизнес-идеи, которую придумали на предыдущем шаге, а также обсудить ее с другими участниками игры. Игра развивает креативность: стимулирует участников к поиску новых и оригинальных идей. Участники обучаются основам предпринимательства, понимают в ходе игры основные принципы и этапы создания собственного бизнеса. Анализируя различные варианты развития своего бизнеса и выбирая наиболее перспективные, участники развивают стратегическое мышление и учатся принимать решения, которые влияют на успешность их бизнеса. Игра предполагает взаимодействие с другими участниками, что помогает научиться работать в команде и достигать общих целей.

Продвижение бизнеса сейчас немыслимо без представления продукта в интернете, социальных сетях. Умение писать разные типы постов и составлять контент-план для сайта является ключевым для предпринимателя, зачастую самостоятельно ведущего свой сайт. Чтобы на тебя обратили внимание, надо грамотно и правильно писать посты разных типов. Для формирования этого умения в процессе обучения используется настольная игра «Забавус Генератус». Играя в нее, подростки знакомятся с технологией написания постов 7Т: триггер (кнопка интереса), тип (способ оформления поста), тизер (цепляющий заголовок), тема (содержание поста), тезисы (основные мысли будущего текста) и сам текст. Игра позволяет составить контент-план для сайта или официального сообщества фирмы на любой срок: неделю, месяц, год. Тренируясь в написании постов по структуре игры, подростки учатся общаться со своей целевой аудиторией, осваивают технологию превращения случайного гостя в постоянного посетителя сайта, а затем — в клиента.

Для развития необходимых предпринимателю личностных качеств в учебном процессе используются в том числе онлайн-игры, созданные педагогом на сервисе Udoba.org. Игры собраны на сайте педагога educase.ru в специальной подборке «Профориентационные игры».

Учащиеся пробуют создавать подобные ресурсы и вставлять их на страницы своих сайтов, разработанных на CMS WordPress. Игры используются для создания вовлекающего и развлекательного контента для целевой аудитории на сайтах фирм. Этот навык пригодится не только для учебных сайтов, но и для любого проекта, выполненного на сайте WordPress.

Образовательные бизнес-игры являются ценным ресурсом для ребят, желающих преуспеть в мире предпринимательства, эффективным инструментом обучения, который помогает подросткам приобретать необходимые навыки и знания для успешной карьеры в бизнесе. Вместе с тем, у них есть и недостатки. Настольные бизнес-игры могут быть довольно дорогими, особенно если они предназначены для профессионального использования. Некоторые из них рассчитаны только на определенное количество игроков, что ограничивает их использование в условиях дополнительного образования. Для эффективного использования настольных бизнес-игр может потребоваться

специальное обучение педагога, которое может быть недоступно для всех педагогов, планирующих реализовывать данную программу.

Иногда бывает трудно определить, насколько эффективно участники используют настольные и бизнес-игры для обучения, поскольку результаты могут быть субъективными и не всегда измеримыми. Но предполагаемая польза от применения образовательных бизнес-игр в процессе обучения перекрывает возможные недостатки. В комфортной атмосфере они помогают подросткам научиться принимать решения, работать в команде, развивать креативность, решать проблемы и готовиться к реальной жизни с ее проблемами. Учащиеся понимают, как устроен бизнес, какие сложности могут возникнуть, и не питают иллюзий. Подростки получают ценный опыт, который пригодится им в будущем, даже если они не станут бизнесменами.

Профориентационные игры



Козодой Маргарита Валентиновна

Козодой Маргарита Валентиновна,
методист, педагог дополнительного образования
ГБУ ДО ДДЮТ Московского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива автора

Функциональная игра «25»: как сделать и как играть

Всем известно, что игра – основной вид деятельности и средство разностороннего развития дошкольников и, соответственно, главный помощник в воспитательной и образовательной работе. При виде новой красочной игры детские глазки начинают блестеть, и в них загорается нетерпеливое желание скорее взяться за работу. В свою очередь воспитатель успешно реализует поставленные задачи в той или иной образовательной области через выбранную игру.

В наши дни нетрудно приобрести игровой материал для работы с дошкольниками, современная промышленность предлагает множество разнообразных игр и пособий. Однако мой личный большой опыт работы с детьми показывает, что грамотно выполненные самодельные игры намного дольше удерживают интерес детей и желание играть снова и снова. Создавая игру для воспитанников, педагог учитывает конкретные рабочие задачи в своей группе. Возможность смены тематики игры и игрового материала является дополнительным преимуществом.

В целях применения игровой практики мной была разработана игра «25»: в рамку для хранения воздушных шаров вставлен картонный лист с наклеенными с обеих сторон игровыми полями, разделенными на 25 квадратов. Получаются сразу две игры. Игра компактна: можно сложить аккуратно в стопку или поставить карточки на ребро. Пластиковый каркас надежно держит игровой материал, сохраняет игровое поле от смятия, игра прослужит долго. В качестве игрового материала можно использовать любые небольшие предметы: игрушки «киндер-сюрпризов», шишки, ракушки, камушки, крышки, пуговицы, мячики, желуди и т.п. Подойдет любой бросовый материал.

Основная цель игры «25» – развитие внимания, памяти и мышления, важные психические процессы, лежащие в основе успешного обучения. Содержание игрового поля помогает закреплять изучаемый материал. Игра «25» универсальна. Опыт и творческий потенциал педагога делают возможности применения разработки практически неограниченными.

Первая игра в моей методической копилке появилась благодаря большой любви моих воспитанников к пластиковым прозрачным разноцветным камушкам в форме сердечек, ракушек, фигурок животных и т.д. Дети называют их «сокровища», «драгоценности» и очень любят перебирать.

«Силуэты драгоценностей»: на 25 квадратах изображены силуэты или контуры «драгоценностей». Задача ребенка – разложить камушки на свои места в соответствии с силуэтом (контуром).









«Найди свой цвет»: закрепляем знания цветов. Двадцать пять квадратиков поля выкрашены в разные цвета. Игрок раскладывает по цветам камушки, разноцветные пластмассовые крышки, цветные помпончики, колпачки фломастеров и т.д. Для детей старшего дошкольного возраста вносим усложнения: на игровое поле добавляем оттенки.

«Я считаю до пяти!»: на клетках игрового поля изображены цифры от 1 до 5 в разном порядке. Задача игрока – разложить игровой материал в каждую клеточку в соответствии с цифрой. В старших группах меняем игровое поле — теперь это игра «От 1 до 10».

«Запомни и повтори»: на однотонном привлекательном игровом поле из яркой серебристой или золотой самоклеящейся бумаги ведущий выкладывает комбинацию из крышек и т.п. Ребенок запоминает, а затем пробует повторить ее на своем игровом поле.

«Выложи букву или цифру»: с помощью набора квадратов, шишек, крышек и даже кубиков ребенок закрывает клетки в определенном порядке, составляя изображение буквы или цифры. Для игры можно подготовить карточки-образцы.

«Диктант» или «Какую картинку загадали?»: этот вариант — для обучающихся старшего дошкольного возраста. Все клетки пронумерованы по порядку или вперемешку. Ведущий называет число. Игрок закрывает нужную клеточку. Если он выполнил задание правильно, у него получается загаданное изображение. Можно поиграть и с малышами: цифры заменить геометрическими фигурами разного цвета и размера.

«Кто где живет?»: закрепляем порядковый счет. Игровое поле «превращается» в пятиэтажный дом. По вертикали – этажи, по горизонтали – квартиры. Можно взять карточки с изображением животных из лото. Даем ребенку задание: «Лев живет на четвертом этаже в квартире номер два». Игрок считает «этажи» – клеточки вверх, потом ищет квартиру – считает клеточки слева направо – «Вот квартира льва!». Можно нанести изображения 25 животных на игровое поле – получим новые задания. Например, «Угости яблочком того, кто живет между волком и лисой», «Подари цветочек тому, кто живет в квартире над тигром».

«Путешествие по Санкт-Петербургу»: закрепляем знания о городе. На игровом поле — изображения достопримечательностей Санкт-Петербурга. В левом нижнем углу — домик героя (любая игрушка «киндер-сюрприза»), который отправляется на экскурсию по городу. Водящий объявляет: сколько остановок и в каком направлении надо двигаться. Ребенок выполняет задание, передвигая игрушку по игровому полю. Например: «Едем на автобусе две остановки вверх, поворачиваем направо и едем три остановки. Какую достопримечательность Санкт-Петербурга увидел наш герой? Чем любуется сейчас экскурсант?».

«Кто быстрее?»: два игрока играют на одном поле с геометрическими фигурами. У каждого игрока 5-10 пуговиц. Ведущий называет цвет, форму, размер геометрической фигуры. Задача игрока первым найти фигуру и положить в ячейку пуговицу. Побеждает тот, кто быстрее использует все свои пуговицы. Для этого варианта игры можно использовать любое тематическое игровое поле.

«Почтальон»: учимся ориентироваться на листе бумаги. Ведущий называет место, куда надо положить «посылку» (геометрические фигуры, крышки, шишки, пуговицы и т.д.). Например: «Положи квадратную посылку в ячейку в верхнем правом углу, а круглую – в центре». Ребенок ищет ячейку, кладет «посылку». Для проверки ведущий может выполнять задание на своем поле, а можно заготовить карточки и сверять по ним правильность выполнения заданий.

Играть в игру «25» может один ребенок или пара «ребенок-родитель»/ «ребенок-воспитатель»/ «ребенок-ребенок», а также может принять участие вся группа под руководством педагога. Разработка второй год вызывает интерес у воспитанников. Новые идеи наполнения рождаются постоянно. Какие-то идеи предлагают дети, что способствует развитию их личностных качеств.



Еремеева Анна Ивановна,
воспитатель высшей квалификационной категории
ГБДОУ детский сад присмотра и оздоровления №74
Красногвардейского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива автора

Игровая программа для изучения традиционной культуры народов России

Россия – богатая многонациональная страна. Каждый народ обладает своей особой магией традиций и обычаев. Обучающиеся должны это понимать, ведь они сталкиваются с разными культурами практически каждый день в своих образовательных учреждениях, на улице и в общественных пространствах. В рамках школьного воспитания не всегда есть возможность тщательно рассмотреть и изучить данный вопрос в полном объеме. У дополнительного образования для этого имеются необходимые ресурсы.

Одна из задач дополнительного образования заключается в знакомстве подрастающего поколения с сокровищами многонациональной страны. Ценность дополнительного образования закреплена в законе «Об образовании» на федеральном уровне, а также в «Концепции воспитания юных петербуржцев» на региональном уровне, в которых указаны нормы освоения духовно-нравственных и культурных ценностей, в том числе разных народов. Во Дворце творчества детей и молодежи Колпинского района задача решается через игровую театрализованную программу«Петровскаяассамблея:Многонациональный Петербург» этнографической направленности. Ее уникальность заключается в том, что, используя единый сценарный ход, можно по очереди рассказать обучающимся обо всех народах, населяющих нашу страну. Сюжетный ход программы следует из ее названия. Участники становятся гостями Петровской ассамблеи. Ассамблея представляет собой многонациональную встречу разных народов России во главе с Петром I. Участники знакомятся с башкирами, кабардинцами, эскимосами и русскими. Каждый из них представляет свои костюм, язык, традицию и обычай. Таким образом, у ребенка складывается представление о том, какие слагаемые элементы присущи каждому этносу.

Данная игровая программа позволяет способствовать формированию отношения участников к пониманию, что каждый народ имеет свои традиции, обычаи и культуру. Выполняя игровые задания, участники формируют свое отношение к теме, получают представление о национальном самосознании, что в дальнейшем позволит чувствовать единство страны. Яркость, наглядность, доступность программы мотивирует участников на дальнейшее самостоятельное изучение народов России, их культуры и традиций.

Впервые игровая программа была представлена на IV Всероссийской с международным участием научно-практической конференции «Колпинские чтения: детско-юношеский туристско-краеведческий форум» в рамках ПМОФ-2022, где участниками стали представители разных регионов нашей страны. По результатам их участия были получены отзывы о том, что программа довольно точно и атмосферно передает особенности народов, а игровые приемы позволяют погрузиться обучающимся в загадочную и порой таинственную культуру каждого из изучаемых народов. Программа была высоко оценена на городском конкурсе игровых программ «Созвездие игры. Дети» и стала Лауреатом II степени.

«Петровская ассамблея» является уникальной еще и потому, что ни этнография, ни фольклорные традиции в школах не изучаются, а ведь именно обращение к своей истории и традициям может помочь обучающимся понять свой народ, его многообразие. С помощью решения игровых задач, сооружения юрты или ловли рыбы из проруби участник программы погружается и проигрывает традиционную жизнь эскимосов. Игра сопровождается национальной музыкой, языком народа, костюмами и позволяет, активируя разные сенсорные ощущения, погрузиться в необходимую среду. По такому принципу построены все эпизоды программы, но важно помнить, что они существуют не самостоятельно, а являются «страницами журнала» ассамблеи: Петр I встречает все народы в многонациональном Петербурге. Каждый народ в ответ на щедрый подарок-приглашение привозит государю подарки: нацио-

нальные танцы, в которых участвуют все, а также видеоролики, географические и культурные особенности своего региона. Ассамблея завершается большим многонациональным хороводом, который закрепляет все полученные ощущения, знания и представления у ребенка о народах.

Игра может быть реализована специалистами внешкольного и дополнительного образования в упрощенном формате без привлечения большого количества ведущих, например, в виртуальном пространстве. Этот формат может стать частью цикла длительной досуговой программы или использоваться самостоятельно. Выбор и количество изучаемых народов остается за организатором. Программа содействует формированию у обучающихся позитивного образа народов России, изучаемых в рамках мероприятия, и решает важную образовательную и воспитательную задачу.







Полный сценарий программы

Петрова Дарья Сергеевна,
заведующий организационно-массовым отделом,
педагог-организатор,
магистр режиссуры театрализованных представлений и праздников
ГБУДО ДТДиМ Колпинского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива автора

Организация сюжетно-ролевой игры в ДОУ

Система дошкольного образования в настоящее время находится в состоянии обновления и развития. Она гибко реагирует на потребности общества и личности. Важной задачей дошкольных образовательных учреждений становится совершенствование педагогического процесса и повышение качества образовательной работы с детьми посредством организации развивающей среды, обеспечивающей творческую деятельность каждого ребенка, позволяющей ему проявить собственную активность и наиболее полно реализовать себя.

Игра – основной вид деятельности ребенка дошкольного возраста. Игра – источник развития, она создает зону ближайшего развития, то есть определяет развитие ребенка, – утверждал Л.С. Выготский.

В отечественной психологии и педагогике игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое значение для развития ребенка дошкольного возраста. В игре происходит формирование социально-нормативных возрастных характеристик, таких как инициативность, самостоятельность, умение взаимодействовать и договариваться, способность учитывать интересы и чувства других, умение подчиняться разным правилам и социальным нормам.

Для того чтобы осуществить адекватные педагогические воздействия по отношению к сюжетной игре детей, необходимо хорошо понимать ее специфику, иметь представления о ее развивающем значении, о том, какой она должна быть на каждом возрастном этапе, а также уметь играть соответствующим образом с детьми разных дошкольных возрастов.

Необходимо отметить некоторые важные моменты при организации сюжетно-ролевой игры.

1. Выполняем требования СанПина к соблюдению режимных моментов, безопасности игрового оборудования и игрушек.

2. Помним, что игра для ребенка – это ведущая деятельность.

3. Учитываем особенности современных детей, их интересы, так как в современном компьютеризированном мире быстро меняются предпочтения, любимые персонажи, игрушки.

4. Очень важны предварительная работа и грамотное планирование игры с подбором необходимых атрибутов или игрушек-заменителей.

5. Игра является формой активного, творческого отражения ребенком окружающей жизни людей.

Сюжетная игра может строиться как цепочка условных действий с предметами, как цепочка специфических ролевых взаимодействий, как последовательность разнообразных событий. Чем полнее в деятельности ребенка представлены все способы построения сюжетной игры, тем более разнообразные тематические содержания может он в нее включать, тем больше у него свободы в самореализации.

Основной источник, питающий сюжетно-ролевую игру ребенка, – это окружающий мир, его деятельность, жизнь и деятельность взрослых и сверстников.

Основной особенностью игры является наличие в ней воображаемой ситуации, которая складывается из сюжета и ролей.

Целью педагогических воздействий по отношению к игре должно быть формирование игровых умений, обеспечивающих самостоятельную творческую игру детей, в которой они по собственному желанию реализуют разнообразные содержания, свободно вступая во взаимодействие со сверстниками в небольших игровых объединениях.

В сюжетно-ролевой игре педагог ненавязчиво берет на себя обучающую ведущую роль, используя инновационные педагогические технологии в системе знаний (игровую технологию, технологию проблемного обучения, информационно-коммуникативную технологию, технологию проектной деятельности и т.д.).





В своей работе я использую педагогическую технологию организации сюжетно-ролевых игр. Она опирается на принцип активности ребенка, характеризуется высоким уровнем мотивации и определяется естественной потребностью дошкольника. Данная технология призвана сочетать элементы игры и обучения. В отличие от игр вообще, педагогическая технология обладает четко поставленной целью и педагогическим результатом познавательной направленности.

Для организации сюжетно-ролевой игры использую игровые технологии, которые являются фундаментом всего дошкольного образования. Они способствуют расширению знаний дошкольников о разнообразии окружающего мира.

Игровые технологии благоприятно сказываются на развитии у детей ролевого поведения в сюжетных играх. Педагогу необходимо научить ребенка переводить знания, полученные из разных источников, в сюжеты игр. Для этого нужно помочь детям определить содержание предстоящей игры, последовательность событий, игровые действия, а также персонажей и их взаимодействие. В процессе сюжетно-ролевой игры имитируются производственные сюжеты, ситуации, профессиональная среда, модели поведения, модели межличностных отношений. В ходе игры ранее полученные знания о профессиональной деятельности взрослых преобразуются в доступный для ребенка опыт, посредством которого эти знания ребенком усваиваются.

В ходе обсуждения важно выявить для детей неполноту, неопределенность части представлений и вызвать желание уточнить, детализировать, пополнить знания. Основная сложность работы по ознакомлению детей с профессиями заключается в том, что значительная часть труда взрослых недоступна для непосредственного наблюдения за ней. Одним из способов дополнения недостающей информации является проектная технология, которая основывается на личностно ориентированном подходе к обучению и воспитанию, позволяет усвоить сложный материал через совместный поиск решения проблемы.

Для решения этой проблемы использую информационно-коммуникативные технологии, предполагающие моделирование различных профессиональных ситуаций, компьютерные экскурсии («Кто такие спасатели?», «Путешествие в музей», «Кто выращивает хлеб?» и т.д), презентации. Информационно-коммуникативные технологии помогают в изготовлении атрибутов к игре и в сопровождении игры – как музыкальном, так и визуальном.

Технологии проблемного обучения направлены на создание проблемной ситуации, которая формирует у дошкольников самостоятельное активное творческое мышление. Как показала практика, очень интересны детям сюжетно-ролевые игры, в которых объединены несколько сюжетов («Доктор», «Магазин», «Спасатели», «Детский сад», «Семья»), что позволяет задействовать в игре всех желающих детей.

Реализуются следующие этапы педагогической технологии.

1. Обогащение представлений о сфере действительности, которую ребенок будет отображать в игре: наблюдения, рассказы, беседы о впечатлениях.

2. Педагогическая разработка плана игры: необходимо стремиться к максимальному на-

сыщению игровым содержанием, способным увлечь ребенка, определить предполагаемые роли и средства игровой организации.

3. Создание воображаемой проблемной ситуации: важно, чтобы ребенок проникся и был заинтересован.

4. Распределение ролей: каждый ребенок выбирает роль сам, однако можно и разыгрывать роли по очереди в зависимости от степени активности, педагог помогает каждому ребенку найти свою роль, чтобы положение ребенка в коллективе через нее могло утвердиться.

5. Начало игры: в начале обучения сюжетно-ролевой игре главные роли воспитатель старается распределять между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением, что позволяет задать тон игре, показать образец интересного ролевого поведения. Пребывание детей в игровом образе дозируется по их желанию. В процессе игры может меняться тактика педагогического сопровождения ребенка (партнер-координатор-наблюдатель). На протяжении всей игры педагог должен стараться сохранить игровую ситуацию, использовать игровую терминологию, поддерживать атмосферу свободного игрового творчества. В период самостоятельной игровой деятельности детей педагог становится наблюдателем.

6. Завершение игры. Продумывая условный план игры, стоит заранее наметить предполагаемую концовку, но иметь в виду, что любая сюжетно-ролевая игра может продолжаться до тех пор, пока у детей не пропадет интерес. Иногда сами дети могут придумать концовку или перевести в другой вид деятельности. Необходимо продумать такое окончание, которое вызвало бы у детей желание сохранить в жизни коллектива все лучшее, что принесла с собой эта игра.

Очень важно, играя с детьми, учитывать их интересы и предпочтения. В игре всегда решающее слово должно оставаться за ребенком.

Таким образом, благодаря сюжетно-ролевым играм дети познают окружающий мир, у них развивается мышление, воображение, они учатся жить и трудиться в коллективе, воспитываются организаторские способности, воля, дисциплинированность, инициатива.



Яновская Ирина Павловна,
воспитатель ГБДОУ детский сад №36
Красногвардейского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива автора

ДОРОЖНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ



Играем и создаем мультфильмы для пропаганды безопасного дорожного движения

В век информационного прогресса компьютерные технологии быстро входят в нашу повседневную жизнь. Это находит отражение в планировании работы с детьми для создания различных инновационных проектов. Мультипликация и анимация в образовательном процессе — это доступный, понятный и увлекательный формат включения детей в образовательный процесс, позволяющий решить целый комплекс педагогических задач, соответствующих требованиям ФГОС дошкольного образования.

Безопасность детей на дороге – актуальная и острая проблема в современном обществе. Перед взрослыми встает задача: как сделать так, чтобы ребенок, выходя на улицу, чувствовал себя уверенно и безопасно. Важным стал поиск новых, интересных форм обучения детей данным навыкам. Создание собственного мультфильма — это игра, позволяющая ребенку думать и говорить образами, понимать себя и окружающий мир, это диалог между внутренним миром ребенка и внешней действительностью.

Создание серии мультфильмов «Кузя Светофоров на канале дорожной безопасности» позволит привлечь внимание детей к вопросам безопасности на дороге и проводить обучение в увлекательной форме. В старшем дошкольном возрасте дети начинают осваивать социальные отношения, игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл, активно развивается воображение, конструктивная и изобразительная деятельность осуществляется по замыслу. Все это находит отражение в выбранном формате.

Дети с удовольствием включаются в создание героев, декораций, различных объектов мультипликации, сочинение историй, сюжетов, происходящих с героями, используя полученные на занятиях знания по дорожной безопасности.

Работа над проектом по созданию мультфильмов по пропаганде безопасного поведения на дороге помогает педагогу решать следующие задачи:

- повышать эффективность образовательного и воспитательного процессов в ДОУ за счет внедрения новых технологий, интеграции творческих заданий;
- поддерживать инициативы детей в разных видах деятельности;
- систематизировать знания детей о безопасности дорожного движения;
- знакомить детей со значением дорожных знаков, учить понимать их схематическое изображение для правильной ориентации на улицах и дорогах города;
- воспитывать дисциплинированность и сознательное выполнение правил дорожного движения, культуру поведения пешеходов;
- формировать у детей представления об анимации и мультипликации;
- обучать детей навыкам создания мультипликации и анимации в совместной деятельности.

Планируемые результаты проекта находят отражение практически во всех образовательных областях.

Социально-коммуникативное развитие. Дети проявляют способность к самооценке, к принятию собственных решений; проявляют способность встраиваться в совместную деятельность с другими детьми, работать в группе; проявляют инициативу и самостоятельность в процессе





создания анимации и мультипликации, старательность при выполнении своей работы; проявляют способность критиковать или хвалить сверстников, радоваться успехам других.

Речевое развитие. Дети свободно используют сложные предложения разных видов; заменяют слова синонимами, подбирают эпитеты; понимают значения многозначных слов; рассказывают истории или случаи из жизни в правильной последовательности событий; могут вести диалог (слушают, реагируют на высказывания, отвечают, задают вопросы).

Познавательное развитие. Дети расширяют представления о правилах поведения и безопасности на улицах и дорогах города. Демонстрируют знания о роли дорожных знаков, способны объяснить их схематическое изображение и применение. Знают назначение некоторых технических средств, используемых для создания анимации и мультипликации.

Художественно-эстетическое развитие. Дети самостоятельно по замыслу лепят из пластилина (глины) предметы, объединяют их в композицию, создают декорации к будущим роликам; конструируют объекты из различных материалов с элементами изобразительной деятельности.

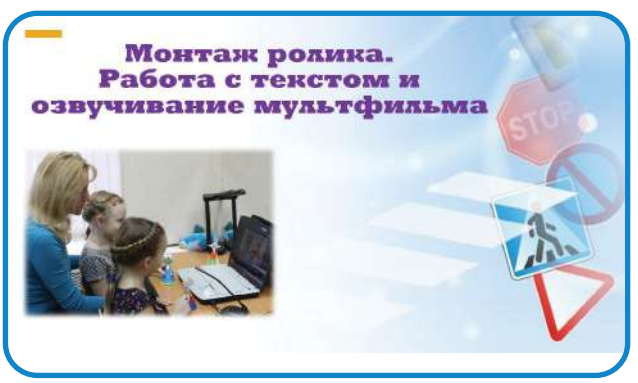
Работа над проектом состоит из трех этапов. На подготовительном педагог наполняет развивающую предметно-пространственную среду различными тематическими и полифункциональными материалами, предметами, побуждающими детскую активность, игровыми наборами LEGO и другими материалами для создания городской инфраструктуры и моделей транспорта, настольными играми по правилам дорожного движения. Дети вовлекаются в игру «Путешествие по улицам города» или «Дорожные ситуации». На основном этапе детям предлагается перенести сюжет игры в формат видеоролика. По итогам совместных обсуждений и бесед составляется тематический план видеороликов (репортажей), создаются сценарии, обсуждаются образы героев. После распределения ролей среди детей начинается работа над подготовкой к съемке. Кто-то берется за подготовку и создание декораций, кто-то лепит героев. Когда все необходимое готово, создается дорожная ситуация, происходит момент съемки. Дети с легкостью и большим интересом включаются в эту работу. Делается серия фотографий с перемещением героев, транспорта, которые в дальнейшем соединяются в видеоролик. При необходимости возможно записать так называемую озвучку сюжетов. Монтаж ролика осуществляет педагог или другой взрослый. На заключительном этапе созданный мультфильм просматривается детьми. Обычно они выказывают больший интерес, нежели при просмотре обычных обучающих роликов. Затем происходит обсуждение дорожных ситуаций и правил дорожного движения, показанных в серии.

Мультфильмы могут быть распространены по другим группам детского сада и размещены в Интернете, для чего можно завести отдельный канал.

Реализация проекта способствует активизации и эффективному взаимодействию всех участников образовательного процесса – детей, педагогов и даже родителей. Современный формат работы по профилактике и пропаганде детского дорожно-транспортного травматизма развивает такие качества личности дошкольника, как коммуникабельность, самостоятельность,

инициатива, работа в команде, где каждый участник вовлечен в мыслительную и практическую деятельность, приобретает новые знания и умения в процессе самостоятельной и коллективной работы. Возрастает интерес дошкольников к проблеме безопасного поведения на дороге, повышается эффективность образовательного и воспитательного процессов в дошкольной образовательной организации.









Кабанченко Наталия Владимировна,
старший воспитатель,
Иванец Людмила Ефимовна,
воспитатель
ГБДОУ детский сад № 74
Красногвардейского района Санкт-Петербурга

Фотографии из архива автора

Уважаемые коллеги!

Редакция журнала «Техносфера» приглашает к сотрудничеству руководителей образовательных организаций, педагогических работников системы дополнительного образования детей, организаций общего образования, дошкольного образования, социальных партнеров из научно-производственной сферы, а также лиц, заинтересованных в развитии техносферы в системе образования Санкт-Петербурга.

Журнал «Техносфера» учрежден ГБУ ДО ЦДЮТТ «Охта». Это издание для тех, кто увлечен и сам увлекает других техническим творчеством, исследовательской, проектной деятельностью и готов поделиться своим опытом и методическими разработками в этой области. Каждый номер состоит из актуальной темы и обширного спектра дополнительных рубрик.

Прием материалов в следующий номер журнала осуществляется
по электронной почте: techno_sphere@mail.ru
Контактное лицо: Бородачева Наталия Михайловна, тел.8-911-216-64-94

Технические требования к предоставляемым материалам

- В начале статьи указываются ее НАЗВАНИЕ, СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ (фамилия, имя, отчество полностью; место работы с указанием полного названия; должность, звание, ученая степень) и КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ (адрес электронной почты и контактный телефон).
- Текст статьи должен быть набран в редакторе Microsoft Word и сохранен в формате *.doc.
- В названии файла указываются ФИО автора.
- Гарнитура шрифта — Times New Roman.
- Размер шрифта основного текста — 14, междустрочный интервал — одинарный.
- Абзацы выполняются с красной строки (отступ —1,5 см).
- При наборе текста не следует делать перенос слов с проставлением знака переноса.
- Объем публикации не должен превышать 5 страниц.
- Иллюстрации прикрепляются ОТДЕЛЬНЫМ файлом в форматах JPEG, GIF или BMP.
- Изображение должно иметь разрешение не менее 300 точек на дюйм.

