

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ: «игровые фишки- votum play»

Тупичкина Елена Александровна, доктор педагогических наук, профессор кафедры педагогики и технологий дошкольного и начального образования, ФГБОУ ВО Армавирский государственный педагогический университет, г. Армавир, Краснодарский край; tupelena@yandex.ru

Сокова Елизавета Васильевна, аспирант кафедры теории, истории педагогики и образовательной практики ФГБОУ ВО Армавирский государственный педагогический университет, г. Армавир, Краснодарский край; k.e.v_arm@mail.ru

Аннотация. В статье представлено описание возможностей использования интерактивного методического комплекта «Игровые фишки-Votum Play» в образовательной работе с детьми; изложен опыт применения данного комплекта в целях проведения диагностической и коррекционно-развивающей работы в дошкольном образовательном учреждении. В статье раскрываются преимущества использования комплекта, приводятся примеры конкретных заданий, связанных с развитием познавательных способностей, с развитием речи и др., а также раскрываются возможности использования комплекта «Игровые фишки-Votum Play» в групповой работе, привлечения детей к придумыванию игровых заданий. В завершении делается вывод о развивающей результативности использования комплекта в решении различных образовательных и коррекционно-развивающих педагогических задач.

Ключевые слова: игровая деятельность дошкольников, игровые задачи, цифровые технологии, виртуальная обратная связь, «Игровые фишки-Votum Play».

Современный технический прогресс, связанный с развитием цифровых технологий и проникновением их во все сферы жизни во многом определяет процесс социализации ребенка. Современные дети с раннего возраста погружаются в мир гаджетов, цифровых девайсов и прочих компьютерных информационных технологий, этому способствуют и педагоги. Внедрение цифровых технологий в образовательную работу с детьми, безусловно, приносит весьма существенный развивающий результат и имеет положительную оценку педагогов, в том числе в оптимальном и увлекательном для детей организации педагогического процесса.

Мы не умаляем развивающие возможности использования компьютерных технологий, цифровых образовательных ресурсов в образовании детей. Однако у нас вызывает тревогу последствия чрезмерного увлечения детей информационно-компьютерными технологиями, связанные с физическим и психическим здоровьем детей.

Как совместить традиционные игровые средства и цифровые технологии?

Возникает вопрос: есть ли компромисс между использованием всех преимуществ, которые предоставляют нам компьютерные информационные технологии, и традиционными детскими развивающими играми? Как совместить традиционные средства организации дидактической игры с современными цифровыми средствами и технологиями обучения, позволяющие решать важные для педагога задачи, связанные с педагогическим мониторингом достижения детей, с включением их совместную игровую деятельность. Как при этом не навредить здоровью детей, не лишить их непосредственного общения друг с другом?

Да, такой компромисс есть. К счастью, современная индустрия начала разработку хорошо продуманного и адаптированного под специфику дошкольника игрового оборудования, использующего возможности цифровых технологий и сохраняющего ход игры, практические игровые действия и общение детей в реальной деятельности. В настоящее время ученые, методисты и разработчики компьютерных технологий работают над созданием таких цифровых средств, которые, обеспечивают развитие дидактической игры в реальной действительности и в то же время позволяют отслеживать ход познавательно-интеллектуальной игровой деятельности детей, систематизировать достигнутые ими результаты решения различных игровых задач. Такая интеграция решаемых педагогических задач создает условия для анализа педагогом процесса и игровых достижений каждого ребенка и на этой основе делать выводы, позволяющие выстраивать индивидуальные образовательные маршруты каждому ребенку.

«Игровые фишки» нового поколения

Не так давно появилось одно из таких средств. Это - интерактивный методический комплект «Игровые фишки-Votum Play» (далее Игровые фишки) [2].

«Игровые фишки-Votum Play» состоит из 12 интерактивных фишек – шаров яйцеобразной формы, 160 интерактивных тематических карточек, 12 интерактивных универсальных листов, а также программного обеспечения VO-TUM – Play.



Рис. 1. Отражение результатов игровых действий детей в компьютерной среде

Как играть?

Педагог перед началом занятия при помощи встроенного конструктора заданий в программном обеспечении формирует задания для выполнения воспитанниками. Комплект фишек рассчитан на одновременную работу двенадцати детей. Фишка каждого участника группы идентифицируется с определенным аватаром, (его для себя может выбрать сам ребенок, например, тигренуа, лисичку и пр.) и соответствующим именем ребенка. В процессе игры дети ответ на игровое задание фиксируют при помощи фишки (ставит Фишку на нужную карточку), которая загорается зеленым цветом в случае правильного ответа. Поскольку каждая карточка и фишка снабжены так называемым «чипом», происходит передача информации по беспроводному каналу на компьютер. Эта

информация может считываться педагогом и использоваться при дальнейшем построении индивидуального маршрута.

Как выстроить индивидуальный игровой маршрут ребенка?

Данный комплект может использоваться в педагогической деятельности как с детьми, развитие которых соответствует «норме», с одаренными детьми, так и с детьми, испытывающими трудности в познавательной деятельности, с речевыми нарушениями, с ограниченными возможностями здоровья. При этом педагог при использовании универсального конструктора заданий, встроенного в программное обеспечение VOTUM-Play, имеет неограниченные возможности для создания педагогических и игровых сценариев с учетом возможностей и особенностей детей. Расширить возможности постановки индивидуализированных дидактических задач могут так называемы «универсальные листы», в которые можно заложить разнообразные игровые задачи.

Преимущества использования «Игровые фишки-Votum Play»

Анализ опыта использования интерактивных, компьютерных игр, педагогический потенциал Игровые фишки позволил выявить преимущества использования данного игрового комплекса в работе с детьми дошкольного возраста, в том числе и с ограниченными возможностями здоровья:

1. Возможность одновременной работы с группой детей с одновременным отслеживанием степени освоения материалом каждым участником.
2. Возможность ведения персонального учета возможностей каждого ребенка и его результатов на протяжении всей игры/занятия или длительного периода обучения.
3. Возможность применения одновременно в одной группе разных типов заданий исходя из индивидуальных особенностей каждого ребенка.
4. Возможность в игровой форме решать на занятиях образовательные, развивающие и коррекционные задачи.

5. Возможность повышения уровня мотивации дошкольников к познавательной деятельности за счет использования интерактивного оборудования и красочного раздаточного материала.

6. Возможность использования систему в различных видах деятельности дошкольников, в том числе, в соответствии с образовательной программой образовательной организации.

7. Возможность выстраивать работу с детьми так, чтобы получить максимальный положительный эффект, например, используя функцию «педагогической» индикации фишки (правильный ответ – зеленый отсвет, неправильный – красный). Тем самым у детей создаются навыки самопроверки и самоконтроля своих действий.

8. Возможность осуществлять пропедевтическую работу по усвоению дошкольниками информационно-коммуникативными технологиями без вреда для здоровья, поскольку в процессе работы дети не находятся у монитора, но тем не менее работа организуется при помощи интерактивного средства.

Важно, что отмеченные выше преимущества использования в педагогическом процессе «Игровые фишки-Votum Play» отвечают требованиям ФГОС дошкольного образования и задачам, которые сформулированы в утвержденной (декабрь 2022 г.) Федеральной образовательной программе дошкольного образования [3], позволяют осуществлять обратную связь, в том числе и виртуальную [6], и создавая экологически безопасную цифровую среду [7].

Таким образом, «Игровые фишки-Votum Play» является инновационным игровым оборудованием, сочетающим в себе традиционные игровые действия с картинками, предметами, фишками и современные цифровые средства, которые позволяют в режиме реального времени отслеживать игровые действия детей, оценивать успешность достижения детьми игровых результатов

Далее обратимся к описанию собственного опыта использования «Игровые фишки-Votum Play». Данный интерактивный комплекс успешно применяется учителем-логопедом в работе с детьми с проблемами в речевом развитии

старшего дошкольного возраста в МАДОУ детский сад № 29 г. Армавира Краснодарского края.

Как осуществляется руководство игрой?

Перед началом работы с «Игровые фишки-Votum» педагог формирует задания с помощью использования универсального конструктора, встроенного в программное обеспечение VOTUM-Play. Далее в программе добавляются все участники игры с присвоением каждому воспитаннику определенной картинки (аватара), а детям раздаются соответствующие фишки, виртуально связанные с аватаром ребенка (поэтому правила игры запрещают обмен фишками между детьми).

Учитывая индивидуальные возможности ребенка, педагог в программе закрепляет за каждым ребенком индивидуально подобранные игровые задания. При выполнении детьми заданий на экране компьютера педагога под каждым аватаром, соответствующим ребёнку, последовательно появляются ответы детей. По цвету возникающей рамки педагог определяет правильность выполнения задания: синий цвет – задание выполнено верно, зеленый цвет – задание выполнено не в полном объеме. В случае, если ребёнок не справился с заданием, рамка загорается красным цветом. Аналогичными цветами загораются фишки детей, что позволяет воспитанникам самим анализировать результат выполненного действия.

Данные выполненных заданий отображаются в таблице, где отмечаются статус выполнения, количество ошибок и время выполнения в секундах. Неполный ответ ребёнка фиксируется статусом «Задание не выполнено». По окончании работы с универсальным листом и прохождению раздела обследования в программном обеспечении формируется сводная таблица по всем заданиям. Данные таблицы позволяют проанализировать ответы каждого ребёнка, а также группы в целом. Так, из таблицы педагог может сделать вывод, какие вопросы вызвали наибольшие затруднения у воспитанников. Полученные результаты обследования помогают педагогу планировать индивидуальную и подгрупповую работу с детьми.

Важной особенностью «Игровые фишки-Votum» является возможность разработки множества вариантов заданий, позволяющих всем детям оказаться в ситуации успеха. Изучение многофункциональности игры, его технических, методических возможностей позволило определить следующие направления использования данного комплекса: диагностическое и коррекционно-развивающее. В соответствии со сказанным приведем примеры опыта использования данного комплекса в различных направлениях работы.

Например, для исследования зрительного восприятия геометрических форм у дошкольников 6 лет детям предлагаются универсальные листы следующего наполнения (рис. 2).

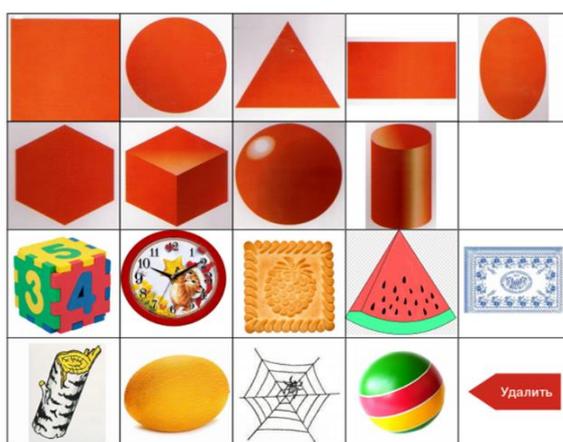


Рис. 2 – Исследование зрительного восприятия геометрических форм

При обследовании по просьбе педагога дети отмечают фишками на листах основные геометрические формы: круг, квадрат, овал, треугольник, шар, куб, прямоугольник, многоугольник, цилиндр. Качество выполнения заданий каждым воспитанником отражается на мониторе. В случае успешного выполнения задания педагог предлагает показать предмет круглой, квадратной и т.д. формы.

Данный универсальный лист может использоваться также для реализации задач коррекционно-развивающей работы, например, с целью систематизации представлений детей о свойствах геометрических фигурах, совершенствования грамматического строя речи (образование качественных прилагательных).

Примеры заданий:

1. Найдите и отметьте фишкой круг, квадрат, овал и т.д.
2. Найдите и отметьте фишкой круглый предмет, квадратный предмет и т.д.

3. Найдите и отметьте фишкой поочередно круг и фигуру круглой формы.
4. Отметьте фигуры, у которых нет углов.
5. Отметьте фигуры, у которых есть углы (три, четыре, много углов).
6. Отметьте плоские фигуры (усложненный вариант).
7. Отметьте объёмные фигуры (усложненный вариант).
8. Отметьте фишкой поочередно круг, затем квадрат.
9. Отметьте фишкой поочередно круг, квадрат, треугольник.
10. Отметьте поочередно часы, затем печенье (усложненный вариант: круглый предмет, затем квадратный).
11. Отметьте фишкой

Дополнительные задания:

12. Отметьте фишкой фигуру, которая расположена между квадратом и треугольником.
13. Отметьте фигуру, которая расположена справа от треугольника.
14. Отметьте фигуру, которая расположена внизу слева (вверху слева, вверху справа).



Рис. 3. Индивидуальная и групповая формы работы с Фишками.

Для исследования понимания содержания знакомой сказки дошкольниками 5 лет универсальные листы могут выглядеть следующим образом (рис. 4):



Рис. 4 – Исследование понимания содержания сказки «Колобок» дошкольниками
5 лет

По просьбе педагога дети 5 лет отмечают фишками картинки, являющиеся ответами на вопросы взрослого: «Что испекла бабка? Покажите. Кого встретил Колобок в лесу? Покажите. Кто съел Колобка? Покажите?». Качество выполнения заданий каждым воспитанником также отражается на мониторе. В случае успешного выполнения задания п предлагает показать «лишнего» героя сказки, поочередно показать животных из сказки в той последовательности, как их встречал Колобок в лесу.

Для реализации задач *коррекционно-развивающей работы* данный универсальный лист может использоваться в целях закрепления у детей знаний содержания сказки «Колобок», расширение словарного запаса, совершенствование понимания логико-грамматических конструкций.

Примеры заданий:

1. Отметьте фишкой главных героев сказки «Колобок».
2. Отметьте фишкой «лишнего» героя.
3. Отметьте фишкой по чьему напутствию бабка испекла колобка.
4. Отметьте фишкой кто испек Колобка.
5. Отметьте фишкой от кого укатился Колобок.
6. Отметьте фишкой кого встретил Колобок первого. Кого встретил после зайца. Кого встретил после волка. Кого встретил после медведя.
7. Отметьте фишкой кто съел Колобка.
8. Отметьте поочередно фишкой животных в той последовательности, как их встречал Колобок в лесу.

9. Отметьте фишкой кому принадлежат слова «Не ешь меня, серый волк: я тебе песенку спою» («Испеки мне, старая, колобок», «Сядь ко мне на мордочку да пропой ещё разочек» и т.д.).

Дополнительные задания (усложненный вариант):

10. Отметьте фишкой кого встретил Колобок перед лисой. Перед медведем. Перед волком. (усложненный вариант).

11. Отгадайте загадки, отметьте фишкой правильный ответ.

Примеры загадок:

- Он капусту обожает, никого не обижает. Только волка и лисицу почему-то он боится.
- Кто зимой холодной бродит злой, голодный?
- Белым, бурым он бывает, страх при виде нагоняет. Крепок зимний его сон — любит спать в берлоге он.
- За деревьями, кустами, промелькнуло будто пламя. Промелькнуло, пробежало. Нет ни дыма, ни пожара.
- Курица его жена. Деточки его цыплятки. Красный гребешок на голове, Кто это, скажите мне ребятки? (Дети должны указать фишкой поле «Нет ответа»).



Рис. 5. Игра по сказке «Колобок» с дошкольниками 5 лет

Результат использования комплекта «Игровые фишки-Votum Play»

Помимо разработанных педагогами универсальных листов для реализации диагностической и коррекционно-развивающей работы по развитию речи,

«Игровые фишки-Votum Play» могут быть адаптированы и другие методические материалы не только по речевому развитию дошкольников. В целях подготовки заданий для детей, имеющих проблемы речевого развития, можно использовать методическую литературу, содержащую различные задания для развития речи детей [2, 5].

Данный комплект фишек может применяться для развития познавательных процессов, математических представлений и пр. Так, например, в качестве основы для конструирования заданий, направленных на развитие интеллекта дошкольников могут быть использованы игры, предложенные А.З. Заком [4]. Содержание большинства которых структурно упаковано в графические таблицы различного типа, поэтому они могут быть успешно спроецированы на «универсальные листы» и предложены детям в новом игровом формате. При этом, благодаря виртуальной обратной связи педагог может осуществлять диагностику и динамику продвижения решения каждым ребенком игровых задач.

Многофункциональность «Игровые фишки-Votum Play» позволяет включить детей в придумывание собственных игровых задач, загадок. Нарисованные детьми карточки могут являться ответами на поставленные вопросы. Например, детям можно предложить нарисовать на карточке фигуру, которая будет следующей (в сериационном ряду); изобразить 3 (4) предмета, один из которых лишний (задание может быть уточнено: нарисовать 2 предмета, название которых начинается со звука «У», а один со звука «И») и предложить сверстнику отгадать, какая карточка будет лишней.



Рис. 6. Игра «Лишний предмет»

Необходимо отметить, что использование данного игрового комплекса актуализируются в подготовительной к школе группе на этапе подготовке к школьному обучению, в целях реализации диагностических процедур готовности ребенка к школе, предложения детям развивающих заданий в игровой форме.

Таким образом, практика доказывает, что «Игровые фишки-Votum Play», имея неоспоримые преимущества современных интерактивных средств обучения и развития детей, сохраняя традиционные методы и средства организации игровой деятельности, успешно могут быть использованы коррекционно-развивающей работе с детьми, как в условиях дошкольного образовательного учреждения, так и в условиях семейного воспитания. Предоставляемая игровым комплектом индивидуализация игровых заданий, интерактивная обратная связь и электронное фиксирование и обработка игровых действий в режиме реального времени позволяет сделать образовательный процесс управляемым, эффективным, и, что очень важно, увлекательным и интересным для дошкольников.

Источники

1. Интерактивный методический комплект «Игровые фишки-Votum Play». Электронный ресурс: <https://votum-edu.ru/products/votum-play>
2. Нищева Н. В. Картинный материал к речевой карте ребенка с общим недоразвитием речи (от 4 до 7 лет): Наглядно-методическое пособие. — СПб.: ООО «Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2019. — 80 с.
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 25.11.2022 № 1028 "Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования". Электронный ресурс: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202212280044>.
4. Развитие интеллектуальных способностей у детей 6-7 лет / А. З. Зак. - Москва: Новая шк., 1996. - 285 с.
5. Ткаченко Т.А. Развитие фонематического восприятия. Альбом дошкольника: Пособие для логопедов, воспитателей и родителей. – М.: Издательство ГНОМ и Д; 2005. – 32 с. (Практическая логопедия.)

6. Тупичкина Е.А. Игровые средства обратной связи в обучении. «Логико-малыш» – младшим школьникам! //Начальная школа. – 2004. - № 3.- С. 23-27.
7. Тупичкина Е.А. Обеспечение информационной безопасности ребенка как проблема информационной экологии и педагогики детства. //Детский сад от А до Я. № 2. – 2010. С. 4-12.

"GAME CHIPS-VOTUM PLAY": POSSIBILITIES OF USE IN CORRECTIONAL AND DEVELOPMENTAL WORK WITH PRESCHOOLERS

Elena A. *Tupichkina*,

Elizaveta V. *Sokova*

Armavir, Russia

Annotation. The article describes the possibilities of using the interactive methodological kit "Game chips-Votum Play" in educational work with children; describes the experience of using this complex in order to carry out diagnostic and correctional-developmental work in a preschool educational institution. The article reveals the advantages of using the kit, provides examples of specific tasks related to the development of cognitive abilities, speech development, etc., and also reveals the possibilities of using the kit "Game chips-Votum Play" in group work, involving children in the development of game tasks. In conclusion, the conclusion is made about the developmental effectiveness of using the kit in solving various educational and correctional-developing pedagogical tasks.

Keywords. game activity of preschoolers, game tasks, digital technologies, virtual feedback, IMC "Game chips-Votum Play".