

УДК 371.31:004.94

**В. А. Шикаева,**факультет математики, информатики, физики и технологии,  
Омский государственный педагогический университет  
Научный руководитель: канд. пед. наук, доц. Л. В. Смолина

## Использование дистанционных обучающих игр на пропедевтическом этапе формирования умений к исследовательской деятельности

Статья посвящена вопросу разработки дистанционных обучающих игр для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. В качестве примера приводится дистанционная игра «Этот удивительный мир», разработанная для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

*Ключевые слова:* дистанционные игры, исследовательская деятельность, информационные технологии.

**Г**лобальная информатизация охватывает все сферы жизни общества, в том числе и образование. Информатизация образования происходит через внедрение информационных технологий во все виды образовательной деятельности. При правильном использовании информационных технологий в образовании облегчается работа с информацией и упрощается коммуникация. Но большинство образовательных ресурсов не рассчитано для детей дошкольного и младшего школьного возраста [3].

Для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста характерно наглядно-образное мышление, а основной вид деятельности — игра. Познание осуществляется в процессе деятельности с познаваемыми предметами или объектами, а дистанционная игра поможет ребенку в игровой форме получить и закрепить новые знания. Дистанционное обучение тоже должно быть интересным, увлекательным и познавательным для детей данной возрастной категории, это не только рекомендации, инструкции для детей и родителей, анкетирование и т. д., но и интерактивные занятия и онлайн-игры [1; 4].

Рассмотрим пример создания дистанционной игры «Этот удивительный мир» для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста, используемой в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Исследовательский проект» БОУ ДО г. Омска «ЦРТДИЮ «Амурский»». Данная игра была разработана с целью повышения качества дополнительного образования старших дошкольников и младших школьников для закрепления и обобщения полученных

знаний. Предполагает присутствие родителя рядом с ребенком при выполнении заданий. Дистанционная игра способствует удовлетворению потребности ребенка в новых впечатлениях, в получении новой информации, развивает интерес к познанию окружающего мира. В основе разработки игры мы опирались на ФГОС и последние исследования педагогов и психологов, таких как А. И. Савенков и Н. Н. Поддьяков, которые в качестве основного вида деятельности детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста выделяют опытно-экспериментальную деятельность обучающихся [2].

Игра «Этот удивительный мир» разработана с помощью сервисов Blogger.com и learningapps.org. Её содержание предполагает «путешествие» по нескольким станциям-странам, на которых дети знакомятся с особенностями каждой конкретной страны, выполняют задание, за каждое правильно выполненное задание они получают букву. Если выполнить все задания, из собранных букв получится слово. Задания способствуют развитию мышления, внимания, памяти, построены в соответствии с содержанием программы и отражают её суть. Задания подобраны таким образом, что заставляют детей думать, рассуждать, размышлять, вспоминать пройденный материал. Это своего рода контроль остаточных знаний по содержанию программы первого полугодия. Для родителей разработаны краткие инструкции по выполнению задания. Задания двухуровневые: 1) для детей дошкольного возраста; 2) для детей начальной школы.

В завершение игры каждый участник получает удостоверение «Юный исследователь». Для

правильности заполнения удостоверения мы предлагаем заполнить гугл-форму и таким образом получаем обратную связь от тех, кто прошёл эту игру. Ссылка на игру: <https://tainstvenniymir.blogspot.com>. Её применение требует наличия компьютера или телефона с выходом в интернет.

Апробация игры проходила в январе 2020 г. в БОУ ДО г. Омска «ЦРТДиЮ “Амурский”» в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Исследовательский проект». В данной игре приняли участие 27 учащихся в возрасте 5–9 лет и их родители. Оценочная деятельность заключается в самооценке результатов деятельности участника онлайн-игры в форме гугл-формы. Только после прохождения всех станций и собрав все буквы, выполнив последнее задание, участник игры получает возможность собрать слово из полученных букв и переходит по ссылке на

гугл-форму, где с помощью смайликов оценивает свою деятельность и получает электронный сертификат. В результате родителями были оставлены отзывы, а все недоработки были учтены и исправлены. В перспективе стоит задача разработки серии подобных онлайн-игр в рамках программы «Исследовательский проект».

Таким образом, детские дистанционные образовательные игры интересны, а также удобны не только детям, но и их родителям, ведь помимо аудиторных занятий ребенок в любое удобное время может повторить пройденный материал. Понимание в педагогическом сообществе необходимости актуализировать в родительской аудитории онлайн-образовательные события способствует поддержке и закреплению у детей образовательных результатов, полученных в дополнительной общеразвивающей программе.

1. Журавлева В. Н. Проектная деятельность старших дошкольников. — Волгоград : Учитель, 2011. — 202 с.

2. Савенков А. И. Маленький исследователь. Как научить дошкольника приобретать знания. — Ярославль : Академия развития, 2003. — 236 с.

3. Светличная О. В. Технология веб-квест как способ активизации исследовательской деятельности учащихся // Цифровая трансформация образования : электрон. сб. тез. докл. 1-й науч.-практ. конф. — Минск, 2018. — С. 169–170.

4. Щербина А. Н. Веб-квест как инновационная технология в системе реализации ФГОС // Наука и перспективы : электрон. науч. журнал. — 2016. — № 4. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/veb-kvest-kak-innovatsionnaya-tehnologiya-v-sisteme-realizatsii-fgos> (дата обращения: 19.03.2020).