

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества» города Канаш Чувашской Республики**

Рассмотрено
на заседании
педагогического совета,
протокол №04 от 01.09.2026
Председатель Н. В. Золотова



МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
***«Игровые технологии на занятиях с детьми дошкольного
возраста в системе дополнительного образования»***

Автор:
Степанова М.В.,
методист

1. ВВЕДЕНИЕ

Актуальность

В системе дополнительного образования дошкольников игровые технологии занимают особое место, поскольку игра является для ребёнка наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Именно в игре формируются предпосылки учебной деятельности, развиваются творческие способности, воображение и социальные навыки.

Современный Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования направлен на формирование принципиально нового взгляда на содержание, структуру и организацию дошкольного образования. На смену традиционным методам приходят активные методы обучения и воспитания. Основное место занимает игра.

В условиях модернизации образования и перехода на новые стандарты требуется пересмотр подходов к обучению дошкольников. Игровые технологии позволяют уйти от «школьных» методов, сделав обучение интересным и соответствующим возрастным особенностям детей.

Цель разработки: систематизация и обобщение опыта применения игровых технологий в работе с детьми дошкольного возраста в системе дополнительного образования.

Задачи:

- Рассмотреть сущность и классификацию игровых технологий;
- Описать современные виды игровых технологий, применяемых в ДОД;
- Предложить методические рекомендации по организации игровой деятельности;
- Привести практические примеры использования игровых технологий.

2. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

2.1. Понятие игровой технологии

Игровая технология — это система методов и приёмов, направленных на организацию образовательного процесса в форме различных игр, обеспечивающих активное вовлечение обучающихся в деятельность.

В дополнительном образовании дошкольников игровые технологии выступают эффективным инструментом социализации ребёнка, позволяя педагогу интегрировать образовательные задачи в естественную для детей деятельность.

2.2. Классификация игровых технологий

Вид технологии	Суть	Примеры
Дидактические игры	Обучение через решение познавательных задач	«Геометрическая головоломка», «Собери картинку»
Квест-технология	Приключенческие игры с последовательным решением заданий	«Путешествие в мир сказок», «Тайна пяти островов»
Социо-игровая технология	Развитие в общении со сверстниками, работа в микро-группах	«Домашние животные», «Дорожная Азбука»
ТРИЗ-технология	Развитие творческого и логического мышления	«Найди друзей», «Маша-Растеряша»
Игры с правилами	Освоение алгоритмов действий	«Танграм», «Лото»

3. СОВРЕМЕННЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ

3.1. Квест-технология

Сущность: квест-игра — это приключенческая игра, в которой достижение цели происходит через преодоление многочисленных трудностей. Такое наименование целого класса игр пришло из английского языка. Понятие «квест» сначала использовалось как литературоведческий термин. Так называется способ построения сюжета, где достижение цели главным героем происходит через преодоление многочисленных трудностей.

В дополнительном образовании квесты позволяют создать целостный образовательный маршрут, объединяющий различные виды деятельности.

Модель «5П» разработки квеста:

1. Проблема — формулировка основной идеи и образовательного вызова
2. План — проектирование маршрута и точек развития сюжета
3. Препятствия — разработка системы заданий разного типа
4. Помощь — создание системы подсказок и поддержки
5. Приз — осмысленное завершение с рефлексией достижений

Структура квеста с детьми дошкольного возраста:

1. Мотивационный этап — погружение в игровой сюжет (появление сказочного героя, получение тревожного послания).
2. Основной этап — решение последовательности заданий (станций, островов).
3. Рефлексивный этап — анализ результатов и достижений.

Задачи педагога при организации квеста:

- Вовлечение каждого ребёнка в активный творческий процесс
- Организация индивидуальной и групповой деятельности детей
- Развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения
- Формирование навыков исследовательской деятельности
- Воспитание личной ответственности за выполнение работы

Практический пример: квест «Тайна пяти островов»

Сюжет: Мудрый Филин приносит в группу тревожное послание: злой Волшебник Забвения наложил заклятие на Остров Знаний, и все его жители начали терять память и смекалку. Единственный способ спасти остров — собрать пять волшебных артефактов, спрятанных на разных островах архипелага.

Организация пространства: группа превращается в «Командный центр исследователей». На центральной стене — большая интерактивная карта архипелага, на которой изображены 5 островов. Каждый остров — это тематический центр активности в группе.

Детальное описание станций:

Станция	Легенда	Задание	ИКТ-компонент
Остров Математических Загадок	«Остров Точности и Порядка»	Расшифровать код замка из трёх групп предметов	LearningApps.org на интерактивной доске
Остров Потерянных Букв	«Ветер разбросал все буквы и слоги»	Собрать слова из слогов	WordWall на планшетах
Остров Творчества	«Здесь рождаются идеи»	Создать артефакт своими руками	-
Остров Дружбы	«Испытание на сплочённость»	Коллективное задание на взаимодействие	-

Роль педагога: воспитатель выступает в роли Главного Штурмана (Навигатора), который направляет детей, даёт подсказки и помогает в затруднительных ситуациях.

3.2. Социо-игровая технология

Сущность: социо-игровая технология — это развитие ребёнка в игровом общении со сверстниками. Её основная идея заключается в организации собственной деятельности детей — это та деятельность, которой ребёнок хочет заниматься, и в которой он делает, слушает, смотрит, говорит.

Ключевые принципы социо-игровой технологии:

- Свобода действий, свобода выбора, свобода мыслей ребёнка
- Договор и правило — важнейшие элементы взаимодействия
- Работа в микро-группах с постепенным увеличением их размера

Этапы работы с социо-игровой технологией по возрастам:

<i>Возраст</i>	<i>Форма работы</i>
Ранний возраст	Совместные игры с предметами, хороводные игры
Младший дошкольный возраст	Игры в парах, игры с правилами, хороводные игры
Средний дошкольный возраст	Работа в парах, игры с правилами
Старший дошкольный возраст	Обучение работе в микро-группах 3–4 человека
Подготовительная группа	Работа в микро-группах 5–6 человек

Основа социо-игровой педагогики заложена в словах: «Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять друг другу и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного обучения, тренировки и научения» (В. М. Букатов, Е. Е. Шулешко).

Практический пример: образовательная деятельность «Что такое семья?»

Цель: формирование представлений о семье, о семейных взаимоотношениях.

Задачи:

- Образовательные: активизировать словарный запас на тему «Семья», упражнять в диалогическом общении
- Развивающие: развивать произвольное внимание, долговременную память, наглядно-образное мышление, социально-коммуникативные качества
- Воспитательные: воспитывать уважительное, внимательное отношение к родителям

3.3. ТРИЗ-технология в игровой форме

Сущность: ТРИЗ (Теория решения изобретательских задач) — одна из известных и популярных инновационных педагогических технологий. Любой ребёнок может быть творческой личностью, он от рождения является потенциально талантливым. И только неправильное воспитание, и обучение губит в детях ростки этой одарённости.

Что даёт использование ТРИЗ:

- Развитие творческого мышления
- Развитие логического мышления
- Развитие воображения
- Развитие внимания
- Развитие речи

Примеры игр ТРИЗ-технологии

1. Игра «Найди своих друзей»

Цель: формирование умения выявлять признаки и функции объекта.

Ход игры: Перед детьми раскладываются картинки с изображениями различных объектов: чайник, слон, капуста, машина, бабочка, цветок, самолёт, утка, шарик, дом, ёжик, лимон, рыба, паутина, гитара, лодка, часы, лягушка, телевизор, перо, гриб, заяц, кукла, крокодил, дерево, зонтик.

Задания: Объединить всех, кто:

1. живой

2. издаёт звуки
3. выше стола
4. сам передвигается
5. неживой
6. молчит
7. не двигается сам
8. ниже стола
9. живёт в воде
10. живёт в воздухе
11. живёт в лесу
12. живёт в городе

2. Игра «Повторяка»

Цель: формирование умения «примерять» функцию одного объекта на другой, находить условия проявления несвойственной функции.

Ход игры: Каждый ребёнок выбирает картинку с изображением объекта. Ведущий называет функцию своего объекта, остальные «примеряют» эту функцию на свой объект, находя условия её проявления.

Пример:

- Ведущий: «Я — лягушка, я умею прыгать».
- Ребёнок: «Я — машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам».
- Ребёнок: «Я — карандаш. Я тоже прыгаю, когда рисую точки».

3. Игра «Маша-Растеряша»

Цель: Тренировка внимания, умения увидеть все необходимые ресурсы.

Ход игры: Ведущий в роли «Маши-Растеряши» теряет какой-либо предмет и обращается за помощью. Дети предлагают способы решения проблемы.

Пример: «Я потеряла ложку. Чем же я теперь буду суп есть?»

Дети предлагают варианты: «Можно взять чашку и выпить суп, а потом вилкой съесть всё остальное» и т. д.

На продвинутом этапе роль Маши-Растеряши исполняют разные дети, а не только педагог.

3.4. Дидактические игры для развития мелкой моторики

Сущность: дидактические игры с элементами, развивающими мелкую моторику, способствуют развитию тактильной чувствительности как основы «ручного интеллекта».

Практический пример: бизиборд «Дерево чудес»

Основа: Произведение К. И. Чуковского «Чудо-дерево».

Цель игры: Развитие мелкой моторики пальцев рук, внимания, памяти.

Задачи игры:

<i>Тип задач</i>	<i>Содержание</i>
Воспитательные	Воспитывать усидчивость, самостоятельность, трудолюбие, инициативность, сотрудничество
Образовательные	Учить анализировать, сравнивать, обобщать
Развивающие	Развивать восприятие, внимание, память, мышление, речь

Функциональность элементов бизиборда:

<i>Элемент</i>	<i>Навык</i>
Шнурки, веревки, ленточки	Завязывание и развязывание узелков, бантиков
Пуговицы	Застёгивание и расстёгивание
Застёжки, молнии	Самостоятельность, настойчивость
Пряжки, липучки, кнопки	Умение довести дело до конца

Правила игры:

Дети выбирают картинку с одинаковыми элементами (шнурки, пуговицы, застёжки), затем необходимо зашнуровать (застегнуть) и завязать бантик. Побеждает тот, кто первый повесил свою работу на «Чудесное дерево».

Варианты игры:

1. Повторить за воспитателем поэтапно вид шнуровки и завязать бантик.
2. Повторить задание по схеме.
3. Придумать свой вид шнуровки самостоятельно и завязать бантик.

3.5. Игровые технологии с использованием ИКТ

Современные информационно-коммуникационные технологии активно интегрируются в игровую деятельность дошкольников. При этом важно, что в работе с дошкольниками может преобладать допланшетный этап — использование робототехнических наборов, ковриков, дорожек, магнитов, а не только электронных устройств.

Пример: программа «ПиктоМир»

ПиктоМир — цифровая образовательная среда для обучения дошкольников основам алгоритмизации и программирования. Работа по программе делится на два этапа: допланшетный и планшетный.

Первый этап включает использование робототехнических наборов, ковриков, дорожек, магнитов. На втором этапе приобретаются планшеты для каждого ребёнка.

В ходе игры у детей формируются:

- Социально-коммуникационные качества
- Умение анализировать, логически мыслить
- Навыки решения поставленных задач
- Умение прогнозировать, сравнивать
- Способность разбивать сложную задачу на понятные и простые действия
- Навыки ориентирования в пространстве
- Умение работать в команде

4. ПРАКТИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

4.1. Условия эффективного использования игровых технологий

Условие	Содержание
Личностно-ориентированный подход	Учёт интересов и потребностей каждого ребёнка
Результативность	Фокус на достижении конкретного творческого или интеллектуального результата
Соответствие возрасту	Постепенное усложнение форм и содержания игр
Безопасность	Физическая и психологическая безопасность в процессе игры
Добровольность	Включение детей в игру без принуждения

4.2. Рекомендации по структуре игрового занятия

1. Мотивационный этап (3–5 минут):
 - Использование ИКТ (видеообращение персонажа, интерактивная загадка)
 - Создание проблемной ситуации
 - Погружение в игровой сюжет
2. Основной этап (15–20 минут):
 - Применение ТРИЗ (поиск решения проблемы)
 - Работа в малых группах или парах
 - Чередование статических и динамических заданий

3. Заключительный этап (5 минут):

- Рефлексия — что узнали, чему научились
- Обыгрывание результата (получение артефакта, сюрпризный момент)
- Самооценка детей

4.3. Рекомендации для разных возрастных групп

<i>Возраст</i>	<i>Рекомендуемые игровые формы</i>
4–5 лет	Дидактические игры с предметами, игры в парах, хороводные игры, бизиборды
5–6 лет	Игры с правилами, простые квесты, игры-головоломки, ТРИЗ-игры
6–7 лет	Сложные квесты, работа в микро-группах, социо-игровые приёмы, основы программирования в игровой форме

5. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игровые технологии в дополнительном образовании дошкольников являются эффективным инструментом, позволяющим решать широкий спектр образовательных, развивающих и воспитательных задач.

Продуктивность применения игровых технологий:

<i>Аспект</i>	<i>Результат</i>
Познавательный	Повышение познавательной активности, развитие творческих способностей
Социальный	Формирование навыков общения, работы в команде, сотрудничества
Эмоциональный	Создание положительного эмоционального фона, снижение тревожности
Личностный	Развитие самостоятельности, инициативности, саморегуляции

Использование разнообразных игровых технологий — дидактических игр, квестов, социо-игровой технологии, ТРИЗ, ИКТ — позволяет педагогу дополнительного образования сделать процесс обучения для дошкольника естественным, увлекательным и результативным, сохраняя и развивая его познавательный интерес.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Стрежнева, А. В. «Путешествие в мир сказки» для младшего дошкольного возраста / А. В. Стрежнева // Альманах педагога. – 2025. – 3 ноября. – URL: <https://almanahpedagoga.ru> (дата обращения: 07.09.2026).
2. Интерактивная квест-игра как инструмент развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста с использованием ИКТ // Академия педагогических проектов Российской Федерации. – 2025. – 16 ноября. – URL: <https://xn--d1abbusciv.xn--p1ai> (дата обращения: 07.09.2026).
3. Черепанова, О. А. Учим детей думать по-тризовски : обобщение педагогического опыта / О. А. Черепанова // Дошкольник. – 2025. – 14 мая. – URL: <http://doshkolnik.ru> (дата обращения: 07.09.2026).
4. Алгоритмизация и цифровизация для детей дошкольного возраста // ПиктоМир : пособие по внедрению. – Казань, 2026. – URL: <https://shelly.kpfu.ru> (дата обращения: 07.09.2026).
5. Социо-игровая технология в работе с детьми дошкольного возраста // МБДОУ «Детский сад № 15 «Алсу» г.». – URL: <https://edu.tatar.ru> (дата обращения: 07.09.2026).
6. Лобаева, Т. В. Методическая разработка дидактической игры на основе художественной литературы для дошкольников «Дерево чудес» / Т. В. Лобаева // Инфоурок. – 2026. – 5 сентября. – URL: <https://infourok.ru> (дата обращения: 07.09.2026).