

**Романова Светлана Николаевна**

бакалавр, воспитатель

**Орлова Наталья Владимировна**

бакалавр, воспитатель

**Чернова Анна Владимировна**

воспитатель

МАДОУ «Батыревский Д/С «Сказка»

с. Батырево, Чувашская Республика

## **СОВРЕМЕННЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

**Аннотация:** в статье рассматривается вопрос об организации работы по использованию современных игровых технологий в работе с детьми старшего дошкольного возраста. Отмечается, что игровые технологии, основанные на проектном подходе, позволяют детям не только развивать свои навыки, но и учат их работать в команде, принимать решения и находить компромиссы.

**Ключевые слова:** инновационная деятельность, игра, современные игровые технологии, старший дошкольный возраст.

Современные подходы к развитию детей в старшем дошкольном возрасте подчеркивают важность игры как основного элемента образовательного процесса. Игра в этом контексте не является простым развлечением или временной паузой между более серьезными занятиями. Она представляет собой ведущую, жизненно необходимую деятельность, в которой закладываются основы личности, формируются интеллектуальные способности и развиваются социальные навыки.

Современные игровые технологии – это не просто набор развлекательных игрушек, а целенаправленная педагогическая стратегия, в которой игровая форма используется для достижения конкретных образовательных и развивающих целей. Основная задача таких технологий заключается не только в том, чтобы

увлечь детей, но и в том, чтобы мягко и эффективно направлять их естественную энергию в русло познания и личностного роста.

Е.Г. Кочнева [1] считает, что одним из наиболее значимых направлений в этой области является игровое проектирование, или сюжетно-ролевой проект. Если ранее традиционные игры, такие как «дочки-матери» или «магазин», возникали стихийно и без особого плана, то современный подход наделяет их целенаправленным и исследовательским характером. Педагоги, совместно с детьми, могут инициировать долгосрочные проекты, такие как «Строим космическую станцию» или «Открываем кафе». В данном случае игра превращается в комплексную деятельность, где дети получают возможность распределять роли (например, инженер, повар, дизайнер), совместно создавать предметно-игровую среду (конструировать из модульных элементов, рисовать меню, лепить угощения), искать информацию и устанавливать правила взаимодействия. В процессе такой деятельности у детей развиваются коммуникативные навыки, умение договариваться и разрешать конфликты, а также конструктивное мышление и творческое воображение. Взрослый в этой ситуации выступает не в роли строгого руководителя, а скорее, как соучастник и «фасилитатор», который помогает игре развиваться, подкидывая новые идеи или ресурсы. Это создает атмосферу сотрудничества и совместного творчества, где каждый ребенок может проявить свои способности и внести вклад в общее дело.

В современном мире невозможно игнорировать влияние цифровых технологий, и их разумное, дозированное включение в игровую практику открывает новые горизонты для образовательного процесса. Так, Т.А. Парайкина [2] отмечает, что появляются такие формы, как интерактивные игры-квесты или образовательные приложения с игровыми механиками. Речь не идет о простом сидении перед экраном планшета. Это могут быть игры на интерактивной доске, где дети всей группой решают логические задачи с целью «освободить волшебного героя», или использование QR-кодов в реальном пространстве группы, которые ведут к аудиосообщениям от сказочного персонажа с новым заданием. Такие технологии

развивают у детей скорость реакции, умение работать в команде, следуя общей цели, а также базовую цифровую грамотность. В этом контексте ключевая роль педагога заключается в том, чтобы строго отслеживать процесс обучения, направляя его в нужное русло, но не навязывая свою волю. Важно, чтобы взрослый оставался рядом, готовым поддержать и направить, когда это необходимо, но при этом не мешал детской инициативе и творческому самовыражению.

Таким образом, современный подход к развитию детей в старшем дошкольном возрасте акцентирует внимание на важности игры как основного средства обучения и развития. Игровые технологии, основанные на проектном подходе, позволяют детям не только развивать свои навыки, но и учат их работать в команде, принимать решения и находить компромиссы. Это создает прочный фундамент для их дальнейшего обучения и социализации в более старшем возрасте. В конечном итоге, игра является не просто развлечением, а важным инструментом, который помогает детям осваивать мир, развивать свои способности и готовиться к жизни в обществе. Педагоги, осваивая современные игровые технологии и подходы, могут значительно повысить эффективность образовательного процесса, сделав его более увлекательным и продуктивным.

При всей очевидной ценности и эффективности современных игровых технологий, их внедрение и ежедневное применение в практике работы с детьми старшего дошкольного возраста представляет собой путь, усыпанный не только успехами, но и множеством методических, организационных и даже философских трудностей. Эти сложности часто остаются за кадром ярких презентаций и идеальных методических разработок, однако именно они определяют реальную картину в дошкольных учреждениях.

Одной из фундаментальных трудностей является профессиональная подготовка и личностная позиция педагога. Современные игровые технологии требуют от воспитателя не столько следования готовому сценарию, сколько гибкости, импровизации и роли наблюдателя-фасилитатора. Это означает, что педагог должен быть готов к тому, чтобы адаптировать свои действия в зависимости от

потребностей и интересов детей, а не просто следовать заранее установленному плану. Однако традиционная система подготовки педагогов и устоявшаяся практика часто формируют установку на четкое, руководящее ведение занятия. В результате, многие воспитатели оказываются в ситуации, когда им сложно перейти с позиции «ведущего» на позицию «со-игрока», «создателя среды» и «модератора». Такое изменение требует от педагога не только профессиональной готовности, но и психологической. Необходимость постоянно самообразовываться, быть готовым к неожиданным поворотам детской мысли и, что немаловажно, смелость отпустить тотальный контроль – все это является значительными барьерами для многих воспитателей. Не каждый педагог внутренне готов к такой трансформации, что приводит к формальному использованию «новых» технологий по старым, директивным схемам. В результате, вместо того чтобы использовать игровые технологии для развития креативности и самостоятельности детей, педагоги могут оказаться в ловушке традиционного подхода, который не соответствует современным требованиям.

Вторая, и весьма острая, группа трудностей связана с материально-техническим и временным ресурсом. Качественные интерактивные панели, робототехнические наборы, трансформируемая мебель и богатый набор материалов для проектной деятельности – все это требует значительных финансовых вложений. Во многих дошкольных учреждениях, особенно в регионах, оснащение остается бедным и устаревшим. Даже если в учреждении есть необходимое оборудование, возникает проблема нехватки времени. Подготовка к проектной игре, создание игровой среды, настройка цифровых инструментов, последующий анализ – все это отнимает гораздо больше времени и сил, чем проведение традиционного фронтального занятия. При высокой заполняемости групп и обширной отчетной нагрузке у педагога часто физически не хватает ресурсов для систематической и качественной организации таких сложных игровых форм.

Третья ловушка кроется в подмене сути игры формальными признаками технологий. Сблaзн выглядеть «современным» и «инновационным» может

привести к тому, что педагоги начинают использовать игровые технологии не для достижения образовательных целей, а лишь для демонстрации своего «прогрессивного» подхода. В результате, игры могут превращаться в набор формальных действий, лишенных глубинного смысла и реальной вовлеченности детей. Педагоги могут начать акцентировать внимание на технологии, а не на процессе игры, что в конечном итоге приводит к снижению качества образовательного процесса.

Таким образом, внедрение современных игровых технологий в работу с детьми старшего дошкольного возраста требует комплексного подхода и осознания всех связанных с этим трудностей. Это не просто вопрос использования новых инструментов, но и изменение философии образовательного процесса, переосмысление роли педагога и его взаимодействия с детьми. Необходимо создавать условия для профессионального роста воспитателей, обеспечивать их необходимыми ресурсами и поддерживать в их стремлении к инновациям. Только так можно преодолеть существующие барьеры и сделать процесс обучения действительно эффективным и интересным для детей. В конечном счете, успешное внедрение игровых технологий в дошкольное образование возможно лишь при наличии целостного подхода, который учитывает как потребности детей, так и возможности педагогов. Это требует не только изменений в методах работы, но и в самих образовательных учреждениях, которые должны стать более гибкими и открытыми к новым идеям.

### ***Список литературы***

1. Кочнева Е.Г. Новый аспект использования игровых технологий в процессе развития детей старшего дошкольного возраста / Е.Г. Кочнева // Теория и практика современной науки. – 2018. – № 3 (33).

2. Парайкина Т.А. Современные игровые технологии как эффективное средство повышения качества обучения и воспитания старших дошкольников / Т.А. Парайкина. – URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2025/11/17/opyt->

raboty-po-teme-sovremennyye-igrovyie-tehnologii-kak-effektivnoe (дата обращения: 18.02.2026).