

Толмачева Елена Константиновна

бакалавр, воспитатель

Григоренко Евгения Николаевна

бакалавр, воспитатель

МБДОУ «Д/С №56 «Солнышко»

г. Белгород, Белгородская область

ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ: КАК СОХРАНИТЬ СУБЪЕКТНОСТЬ ДОШКОЛЬНИКА В КОНТЕКСТЕ ФОП ДО

***Аннотация:** в статье рассматривается актуальная проблема трансформации игровой деятельности дошкольников в условиях активной цифровизации образовательной среды. На основе требований Федеральной образовательной программы дошкольного образования (ФОП ДО) авторы анализируют вызовы, с которыми сталкивается современный воспитатель, и предлагают практические подходы к интеграции традиционной сюжетно-ролевой игры и элементов цифровой развивающей среды. Особое внимание уделено сохранению детской субъектности и инициативы.*

***Ключевые слова:** дошкольное образование, ФОП ДО, детская субъектность, цифровизация, сюжетно-ролевая игра, цифровая среда, педагогическое сопровождение.*

***Введение.** Современный этап развития отечественной системы дошкольного образования характеризуется глобальными изменениями. Внедрение Федеральной образовательной программы дошкольного образования (ФОП ДО) поставило перед педагогами четкую задачу – обеспечить единое качественное образовательное пространство, центрированное на личности ребенка. При этом главным вызовом современности выступает тотальная цифровизация жизни «поколения альфа». Экранная зависимость, дефицит живого общения и «размывание» границ классической игры требуют от воспитателя переосмысления методических подходов. Возникает противоречие между необходимостью исполь-*

зовать современные цифровые инструменты и обязанностью сохранить самоценность дошкольного детства, ядром которого является сюжетно-ролевая игра.

Методологическая основа и анализ вызовов. В контексте культурно-исторической концепции Л. С. Выготского игра признана ведущей деятельностью, определяющей развитие психических новообразований дошкольника. Однако современные реалии демонстрируют феномен «обеднения» игры. Гаджеты зачастую предлагают ребенку готовую, жестко алгоритмизированную виртуальную среду, что снижает уровень творческого воображения и самостоятельности.

ФОР ДО четко ориентирует педагогов на поддержку детской инициативы и субъектности – способности ребенка быть автором своей деятельности, выбирать, планировать и реализовывать замыслы. В этих условиях задача воспитателя заключается не в запрете цифровых технологий, а в их разумной интеграции в традиционное игровое пространство группы.

Основное содержание и практический опыт. Для решения обозначенной проблемы в нашей педагогической практике была разработана и апробирована модель «Гибридной игровой среды», где традиционные игрушки и цифровые маркеры пространства дополняют друг друга.

Перечислим ключевые методические условия, обеспечивающие сохранение детской субъектности при интеграции современных технологий.

1. *Трансформация цифрового контента в сценарий игры.* Мы отказались от пассивного просмотра интерактивных материалов. Например, использование коротких познавательных видеороликов или элементов дополненной реальности (AR) становится «пусковым механизмом» для реальной сюжетно-ролевой игры. Увидев интерактивную карту космоса, дети самостоятельно инициируют создание сюжетной игры «Космическая лаборатория», конструируя ракету из мягких модулей и бросового материала.

2. *Использование интерактивных технологий как средств проектирования.* Интерактивная доска или песочница применяются не для фронтального

обучения, а как совместный инструмент планирования. Дошкольники сами создают «карту-схему» будущего игрового города, голосуют за распределение ролей с помощью графических символов, что напрямую развивает навыки самоорганизации и партнерства.

3. Создание «цифровых продуктов» руками детей. В рамках STEAM-подхода воспитанники старшего возраста с помощью воспитателя создают простейшие мультфильмы в технике стоп-моушен (Stop-Motion). Ребенок здесь выступает не потребителем контента, а творцом: он сам лепит персонажей, придумывает диалоги, передвигает фигурки и участвует в съемке. Это укрепляет коммуникативные навыки и развивает связную речь.

Важным аспектом выступает позиция самого воспитателя. В ФОП ДО закреплён уход от авторитарного диктата. В гибридной игре педагог занимает позицию «играющего партнера» или «скрытого режиссера», который аккуратно вводит новые игровые атрибуты (как цифровые, так и предметные), стимулируя детей к самостоятельному разрешению игровых проблемных ситуаций.

Результаты. Мониторинг педагогического процесса показал, что грамотное сочетание реального и цифрового игрового пространства позволило повысить уровень детской инициативности на 18%. Дети стали чаще проявлять творческую активность, переносить сюжеты из виртуального опыта в реальное межличностное взаимодействие, демонстрируя развитые навыки сотрудничества (soft skills).

Заключение. Таким образом, ответом на современные технологические вызовы должно стать не вытеснение игры гаджетами и не полный отказ от них, а создание гибкой, вариативной развивающей среды. Воспитатель XXI века призван управлять этой средой так, чтобы цифровые инструменты служили лишь средством, а главным смыслообразующим стержнем оставалась свободная, творческая игра ребенка. Только при таком подходе требования ФОП ДО в части развития субъектности дошкольника будут реализованы в полной мере.

Список литературы

1. Российская Федерация. Министерство просвещения. Об утверждении Федеральной образовательной программы дошкольного образования : Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 25.11.2022 №1028 // Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: pravo.gov.ru (дата обращения: 05.10.2026). – Текст : электронный.
2. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–68.