

УДК 373.2:37.013.2

ФОРМИРОВАНИЕ У ДОШКОЛЬНИКА ПРОСТРАНСТВЕННО-ВРЕМЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ С ПОМОЩЬЮ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

Лукьянова О.Л., Рехтина А.С.

*Филиал ГБОУ ВО «Ставропольский государственный педагогический институт»,
Ессентуки, e-mail: ollvlu@mail.ru*

Для каждого человека важно научиться ориентироваться в пространстве и во времени, потому что это охватывает все сферы жизнедеятельности, является основой психического развития. С необходимостью пространственно-временной ориентации ребенок сталкивается с рождения, но именно дошкольный возраст является важным и благоприятным периодом для развития пространственно-временных представлений, от успешности этого развития в значительной степени будет зависеть весь дальнейший путь общего развития ребенка. Именно в дошкольном образовательном учреждении важно качественно организовать работу по формированию и развитию пространственно-временных представлений, а для этого следует использовать современные эффективные методы и формы работы. Наиболее эффективными в данный возрастной период являются дидактические игры, они соответствуют возрастным особенностям и ведущей деятельности. В настоящее время есть много цифровых образовательных ресурсов с интересными дидактическими играми, которые не используются в образовательном процессе в полной мере, нам кажется актуальным исследование современных возможностей дидактических игр с учетом цифровой образовательной среды. Теоретическая значимость заключается в выявлении проблем формирования пространственно-временных представлений младших дошкольников и поиске путей преодоления выявленных проблем. Практическая значимость заключается во внедрении в практическую деятельность эффективных методов и форм формирования пространственно-временных представлений посредством цифровых дидактических игр.

Ключевые слова: дошкольный возраст, пространственно-временные представления, эффективные методы и формы

FORMATION OF SPATIO-TEMPORAL REPRESENTATIONS IN A PRESCHOOL CHILD USING DIDACTIC GAMES

Lukyanova O.L., Rekhina A.S.

*Branch of the state budgetary educational institution of higher education
«Stavropol State Pedagogical Institute», Essentuki, e-mail: ollvlu@mail.ru*

It is important for every person to learn to navigate in space and time, because this covers all areas of life, is the basis of mental development. A child faces the need for spatial and temporal orientation from birth, but it is preschool age that is an important and favorable period for the development of spatial and temporal representations. The success of this development will largely depend on the entire future path of the child's overall development. It is important to organize high-quality work on the formation and development of spatial and temporal representations in preschool educational institutions, and for this purpose it is necessary to use modern effective methods and forms of work. The most effective in this age period are didactic games, they correspond to age characteristics and leading activities. Currently, there are many digital educational resources with interesting didactic games that are not used in the educational process to the full, we think it is relevant to study the modern possibilities of didactic games taking into account the digital educational environment. The theoretical significance is to identify problems in the formation of space-time representations of younger preschoolers and find ways to overcome the identified problems. The practical significance lies in the implementation of effective methods and forms of forming spatial and temporal representations through digital didactic games.

Keywords: preschool age, space-time representations, effective methods and forms

Пространственно-временные связи и зависимости являются одними из самых важных и сложных знаний, умений и навыков, которыми в совершенстве должен овладеть каждый человек. Оперирование пространственно-временными представлениями требует выполнения системы сложных умственных действий. Работу по формированию и развитию пространственно-временных представлений следует проводить систематически с использованием различных современных методов и форм обучения, используя особенности ведущей

деятельности в определенном возрасте. Так, в дошкольном возрасте ведущим видом деятельности является игра. Соответственно, наибольший эффект мы получим от игровых видов деятельности, в частности от дидактических игр.

В настоящее время в образовании происходят изменения, связанные с цифровизацией образовательной среды, наличием в образовательных организациях электронной образовательной среды, которая дает новые возможности для качественного улучшения образовательного процесса.

Нам кажется важным изучение этих новых возможностей и полноценное использование в деятельности детских садов.

Целью исследования является исследование влияния современных дидактических игр на формирование пространственно-временных представлений детей дошкольного возраста.

Материалы и методы исследования

Методологической основой нашего исследования являются научные труды известных отечественных педагогов-психологов О.А. Фунтиковой, А.Н. Леонтьева, А.В. Белошистой, Л.С. Выготского, А.М. Леушиной, Т.А. Мусейбовой, Т.Д. Рихтерман, Н.Я. Семаго, М. Фидлер, Е.И. Щербаковой, Л.А. Венгери и других.

В ходе исследования мы использовали следующие психолого-педагогические методы: теоретический анализ научной литературы, изучение и анализ педагогического опыта, наблюдение.

Результаты исследования и их обсуждение

В результате проведенного теоретического исследования трудов отечественных педагогов и психологов мы можем утверждать, что развитие пространственно-временных представлений является одной из наиболее важных задач подготовки детей к школе [1]. Формирование пространственно-временных представлений представляет собой продолжительный и сложный процесс, требующий систематических занятий с постепенным усложнением материала и в специально организованных условиях. Несформированность или недостаточная сформированность пространственно-временных представлений негативно сказывается на общем развитии ребенка, препятствует качественному получению и усвоению учебной информации, проявляется в нарушении чтения, письма и счета [2].

Перед воспитателями дошкольных образовательных учреждений стоит задача найти и применить в педагогическом процессе формы и методы работы, которые позволят воспитанникам успешно развиваться и продолжать обучение в школе. В силу того, что ведущим видом деятельности дошкольников является игра, наибольшую эффективность представляют собой различные виды игровой деятельности, в частности дидактические игры.

Отличительными особенностями дидактических игр является то, что они относятся к обучающему классу, имеют определенные правила, содержание, ре-

ализуют обучающие, развивающие, воспитательные цели. Ученые выделяют три подвида дидактических игр: игры с предметами, настольные, словесные [3]. Для того, чтобы успешно всесторонне развивать пространственно-временные представления, необходимо использовать все подвиды дидактических игр. Дидактические игры выполняют еще одну значимую функцию – они подготавливают переход от игровой деятельности к учебной, являются в некотором роде рубежом между этими двумя видами деятельности [4]. Дидактические игры являются основой для общего развития детей, развития познавательной активности, интеллекта, развивают способности к различным видам творческой деятельности.

Электронная образовательная среда, цифровизация дают дополнительные возможности в использовании дидактических игр. У педагогов и родителей появляется возможность учитывать индивидуальные особенности развития каждого ребенка, цифровые дидактические игры более зрелищны, более занимательны. В настоящее время существует много разноуровневых цифровых дидактических игр, в ходе нашего исследования представляется интересным их изучение и дальнейшее использование в образовательном процессе. Педагогами дошкольных образовательных учреждений создаются педагогические копилки для компьютерных дидактических игр, цифровых дидактических игр для использования на интерактивных досках, интерактивных комплексах, данные дидактические игры предназначены для разных возрастных групп. В большинстве современных интерактивных комплексов и досок есть функция, позволяющая самостоятельно создавать различные дидактические игры. Такие игры позволяют совершенствовать формы, методы и приемы работы с использованием информационных технологий в образовании, в создании и применении на практике электронных дидактических игр, нацеленных на формирование и развитие личности дошкольника, в частности на формирование пространственно-временных представлений. Цифровые дидактические игры успешно пополняют медиатеки дошкольных образовательных учреждений, таким образом успешно пополняя методическую базу.

Основными принципами в подборе цифровых дидактических игр являются доступность для понимания и использования, соответствие возрастным особенностям, наглядность. Возможность использовать звуковые эффекты, анимационные элементы

создает дополнительную занимательность, привлекает внимание детей. Цифровые дидактические игры позволяют использовать различные формы организации детской деятельности: индивидуальные, групповые, командные.

Среди всего разнообразия цифровых дидактических игр, которые встречаются в интернете, мы можем выделить электронные, мультимедийные и компьютерные игры. Это разделение мы сделали на основании того, что существуют различные свойства и характеристики у этих игр. Считаем, что подобное разделение целесообразно сделать для более тщательного изучения возможностей цифровых дидактических игр в дошкольном образовательном учреждении.

Разберемся, что такое электронные детские дидактические игры. Это игры на определенных электронных устройствах – электронный интерактивный стол, игровой автомат, игра, в которой возможно определенное тематическое моделирование с изображением на мониторе, телевизоре или другом подобном устройстве. В нашем дошкольном образовательном учреждении мы используем ряд электронных дидактических игр в ходе формирования пространственно-временных представлений: интерактивный стол с указателями направлений, нажимаемая на кнопки, дети слышат звуковое сопровождение направлений. На этом столе появляются картинки с временами года, нажимая на появившуюся картинку, дети слышат названия времен года.

Под понятием компьютерные дидактические игры мы понимаем использование компьютерной техники в образовательном процессе. Компьютерные дидактические игры могут воздействовать определенным образом на развитие ребенка, к примеру на формирование и развитие пространственно-временных представлений; могут развивать творческие способности детей, учить читать, писать. На развитие пространственных представлений положительное воздействие оказывают простейшие игры-бродилки, игры-путешествия. Компьютерная программа Power Point является помощницей в проведении компьютерных дидактических игр, разработанных педагогами. Любые творческие задумки легко воплотить в этой программе. Интересны индивидуальные и групповые компьютерные игры, формирующие пространственные представления «Помести кошку» (ребенок должен определить, поместится ли кошка в определенный объект, и проверить свое предположение). Игра «Расставь правильно» учит ребенка понимать слова «ближе»,

«дальше», «вперед», «назад», в соответствии с которыми он расставляет в мониторе определенные предметы.

И, наконец, рассмотрим мультимедийные дидактические игры. Основным отличием от других видов игр является то, что содержание игры представлено одновременно в разных формах: звук, анимация, компьютерная графика, видеоряд. Сейчас в любом образовательном учреждении имеется мультимедийное оборудование, благодаря которому мы можем использовать готовые мультимедийные дидактические игры или достаточно быстро создавать свои. К примеру, по теме развития пространственно-временных ориентаций на нашем мультимедийном устройстве есть игра «Любопытный мышонок», в которой мышонок просыпается утром и выполняет ряд поручений, но он не должен забывать покушать три раза в день, иначе он начинает плакать. И должен ночью вовремя лечь спать. Поручения, которые он выполняет, развивают пространственную ориентацию. С мышонком можно общаться, он может выполнять смешные действия и прочее.

В ходе исследования нас заинтересовала проблема отсутствия разработанного алгоритма использования цифровых дидактических игр в дошкольном образовательном учреждении. Отсутствие алгоритма затрудняет использование цифровой образовательной среды, не позволяет в полной мере оказывать положительное воздействие на всестороннее развитие ребенка, в частности на формирование пространственно-временных представлений [5].

В ходе изучения научно-педагогической литературы мы вывели следующий алгоритм использования цифровых дидактических игр с целью формирования, развития пространственно-временных представлений:

1. Вначале мы определяем цель игры – это может быть тема по образовательной программе, может быть тема закрепления, коррекция знаний о пространственно-временных представлениях.

2. Выбор вида цифровой дидактической игры, которая позволит более эффективно освоить или закрепить пространственно-временные представления.

3. Определение соотношения занимательности игры и дидактической составляющей. Занимательности не должно быть слишком много, важно получить или закрепить определенные пространственно-временные представления.

4. Уточнение, коррекция правил цифровой дидактической игры: отведенное время, контингент.

5. Использование/отсутствие вспомогательных средств.

6. Разработка подведения итогов игры.

7. Анализ результативности проведения игры, внесение необходимых корректив.

Наличие алгоритма использования цифровых дидактических игр в образовательном процессе облегчает построение педагогической деятельности, позволяет быстро и качественно организовать образовательный процесс в виде плана взаимодействия, положительно повлияет на результат и возможности внесения корректив, а также будет мотивировать дошкольников к деятельности.

Во избежание негативных последствий от использования цифровых образовательных ресурсов мы изучили возрастные особенности дошкольников, в своей работе учли возможность переутомления детей и негативного воздействия на организм ребенка, занятия были непродолжительными по времени, ввели дидактические игры-тренинги, моменты психологической разгрузки, а также следили за соблюдением правильного распорядка дня.

На базе МБДОУ д/с № 19 «Дельфин» г. Кисловодска Ставропольского края в ходе практической деятельности мы создали систему цифровых дидактических игр, которая была разработана с учетом ряда основополагающих педагогических принципов: принцип подачи материала от простого к сложному, принципы систематичности и последовательности. Мы подбирали разнообразные виды цифровых дидактических игр, чтобы они всесторонне влияли на формирование и развитие пространственно-временных представлений, оказывали положительное влияние на общее развитие дошкольников. Количество и виды игр мы варьировали на каждом занятии, выбирая уровень сложности в зависимости от возрастных и индивидуальных особенностей детей. В первой половине дня мы использовали игры в досуговой деятельности, а сами занятия проводили во второй половине дня.

Участие в играх было добровольным, мы никого не заставляли играть, не навязывали свою волю. Обычно дети сами просили цифровые игры и ждали их с нетерпением. Перед занятиями и на занятиях мы создавали психологически комфортную атмосферу, положительный эмоциональный настрой.

Далее представляется интересным рассмотрение структурных элементов дидактической игры [6]:

- обучающая и воспитывающая задача,
- игровые действия и правила,
- результат игры.

Постановка задачи является основой в алгоритме использования цифровых дидактических игр и одним из основных структурных компонентов. В постановке задачи любой дидактической игры важны образовательные и воспитывающие цели.

Игровые действия могут быть различными – от интерактивных до подвижных, в цифровых дидактических задачах чаще всего ребенок двигателью не активен, управляет каким-то предметом или объектом. Правила игры помогают детям получать необходимый опыт в практической деятельности, учат следовать определенным правилам: предписывают, что они должны выполнять, а что им запрещено. Дидактические игры формируют понимание у дошкольников причинно-следственных связей между явлениями и пространственно-временными отношениями, дают необходимые знания о природных явлениях, взаимосвязях и закономерностях.

После такой работы целесообразно определить уровень развития пространственно-временных представлений, подвести итог и приступить к коррекционной работе с группой или с отдельными воспитанниками. Определить уровень развития также рекомендуется с помощью дидактических игр.

Выводы

В ходе проведенного исследования нами выявлен ряд проблем, связанных с цифровыми образовательными ресурсами: цифровая образовательная среда в образовательных учреждениях требует тщательного изучения, отбора подходящего возрастным и индивидуальным особенностям детей материала; опыт использования цифровых дидактических игр не упорядочен, нет определенной общепринятой классификации, разработанной системы занятий с цифровыми дидактическими играми. При этом выявлены положительные стороны: использование цифровых дидактических игр может существенно улучшить качество обучения и развития и облегчить педагогический труд.

Мы попытались охарактеризовать понятие цифровые дидактические игры, определить различные виды, а также создать алгоритм использования цифровых дидактических игр в практической деятельности.

По результатам изучения возможностей дидактических игр для формирования и развития пространственно-временных представлений дошкольников, можно сделать вывод, что особенности формирования у детей дошкольного возраста пространственно-временных представлений состоят

в первую очередь в необходимости учета детского восприятия и комплексного применения методических приемов, в особенности дидактических игр.

Цифровизация образовательной среды дает дополнительные возможности использования дидактических игр. У детей появляется дополнительный интерес, технические средства обучения позволяют дать детям новый материал, закрепить изученное в яркой занимательной форме. Особенности формирования у детей дошкольного возраста пространственно-временных представлений состоят в первую очередь в необходимости учета детского восприятия и комплексного применения методических приемов, в особенности дидактических игр.

Список литературы

1. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии. М.: Издательство «Юрайт», 2020. 160 с.
2. Леонтьев К.Н. Избранные сочинения в 3 т. Т. 1. М.: Издательство «Юрайт», 2020. 320 с.
3. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Психология и педагогика игры: учебник и практикум для вузов. М.: Издательство «Юрайт», 2020. 223 с.
4. Гонина О.О. Психология дошкольного возраста: учебник и практикум для вузов. 2-е изд., испр. и доп. М.: Издательство «Юрайт», 2020. 425 с.
5. Теоретические и методические основы организации игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста: учебник для среднего профессионального образования / А.И. Савенков [и др.]; под научн. ред. А.И. Савенкова. М.: Издательство «Юрайт», 2020. 339 с.
6. Шевченко Т.С. Формирование представлений о времени и пространстве у детей дошкольного возраста средствами искусства: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. Ростов-на-Дону, 1999. 21 с.