

ВЕСТНИК АМУРСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

№ 3
2025

В номере:

Общее образование

Профессиональное образование

Цифровая среда образования



**Научно-методический
журнал**

**Вестник
Амурского
образования**

№ 3, 2025

Учредитель и издатель:
ГАУ ДПО «Амурский
областной институт
развития образования»

Главный редактор

Юлия Викторовна
Борзунова

Редакционная коллегия

Корнеева А.Б.
Лантухова И.А.
Марушенко Л.Ю.
Стародубец О.Д.
Филонова Л.В.
Фролова М.Л.
Яцевич Л.П.

Дизайн:
Спицын С.С.

Компьютерная верстка:
Новиков В.В.

ISSN 3033-6252

СОДЕРЖАНИЕ

Колонка главного редактора 5

Общее образование

Гончарова Е.В. Преодоление коммуникатив- 6
ных трудностей детей дошкольного возраста
в процессе межличностного взаимодействия

Абадиев А.М. Развитие навыков системного 12
мышления у учащихся на основе анализа
философского контекста открытия Периоди-
ческого закона Д.И. Менделеева

Киреева Н.А., Падалко О.А. Совершенство- 17
вание взаимодействия дошкольной образова-
тельной организации с семьёй в соответ-
ствии с требованиями федеральной образо-
вательной программы дошкольного образо-
вания

Чудакова О.В. Развитие речи детей до- 22
школьного возраста посредством использо-
вания технологии Друдлы

Иконникова Е.В. Формирование представле- 27
ний о профессиях у детей дошкольного воз-
раста средствами игры

Кузьминчук Д.Н. Использование игровых 33
техник в обучении иностранному языку

Профессиональное образование

Малюга Н.Е. Теоретические основы иссле- 38
дования проблемы влияния компьютерных
игр на социализацию студентов

Цифровая среда образования

Гончарук О.В., Дорошевич К.А. Приемы и 43
методы использования искусственного ин-
теллекта в обучении школьников

**Научно-методический
журнал**

**Вестник
Амурского
образования**

№ 3, 2025

Редакционный совет

Бурдуковская Е.А., первый заместитель министра образования и науки Амурской области, канд. пед. наук, доцент

Лейфа А.В. проректор по учебной и научной работе ФГБОУ ВО «Амурский государственный университет», д-р пед. наук, профессор

Расторгуев А.П., заведующий отделом развития и продвижения корпоративных проектов ГАУО ДПО СО «Институт развития образования», главный редактор Уральского вестника образования, канд. ист. наук

Чагарова О.В., доцент кафедры химии ФГБОУ ВО «Благовещенский государственный педагогический университет», канд. хим. наук

Эрдынеева К.Г., профессор департамента психологии и педагогики Школы педагогики ФГАОУ ВО «Дальневосточный федеральный университет», д-р пед. наук, профессор

СОДЕРЖАНИЕ

Цифровая среда образования

Решетняк Е.Г., Щирова Т.И. О проблеме 50
применения виртуальных технологий в про-
цессе обучения

*Точка зрения редакции может не совпадать
с мнениями авторов публикуемых материалов.
Ответственность за достоверность фактов
несут авторы публикуемых материалов.*

*Присланные рукописи не возвращаются, автор-
ские вознаграждения не выплачиваются.*

Уважаемые коллеги!

Представляем вашему вниманию третий выпуск научно-методического журнала «Вестник Амурского образования» за 2025 год. Этот номер продолжает традицию публикации материалов, посвященных актуальным вопросам образовательной науки и практики, отражающих современные тенденции развития системы образования Амурской области и Российской Федерации.

Мы публикуем результаты исследований применения инновационных технологий и современных методик обучения, направленных на повышение качества образовательного процесса. Особое внимание уделено развитию цифровых компетенций педагогов и учащихся.

Приглашаем вас ознакомиться с публикациями и обсудить поднятые на страницах нашего издания проблемы. Мы открыты к сотрудничеству и готовы рассмотреть ваши предложения и инициативы для будущих номеров журнала.

Коллектив редакции выражает благодарность авторам статей и надеется на дальнейшее сотрудничество.

Желаем успехов в вашей работе и новых профессиональных достижений!

С уважением,
главный редактор
Борзунова Юлия Викторовна

УДК 159.9

**ПРЕОДОЛЕНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ ТРУДНОСТЕЙ ДЕТЕЙ
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ПРОЦЕССЕ МЕЖЛИЧНОСТНОГО
ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ**

¹Гончарова Е.В.

¹МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по физическому развитию детей №132», педагог-психолог,
г. Комсомольск-на-Амуре, e-mail: polina09_77@mail.ru

Аннотация: в статье проводится краткий анализ причин затруднений в построении межличностных отношений среди дошкольников в детском коллективе. Представлены некоторые доступные педагогам методы игровой коррекции коммуникативных навыков дошкольников, испытывающих трудности с интеграцией в коллектив сверстников. Используются как варианты невербальных игр, так и игр с вербальным компонентом – драматизации сюжетов.

Ключевые слова: межличностное взаимодействие, дошкольники, дети-инвалиды, трудности межличностного взаимодействия, методы коррекции, игра.

**OVERCOMING THE COMMUNICATIVE DIFFICULTIES
OF PRESCHOOL CHILDREN IN THE PROCESS OF INTERPERSONAL
INTERACTION**

¹Goncharova E.V.

¹Kindergarten of general development type with priority implementation of activities for physical development of children No. 132, teacher-psychologist,
Komsomolsk-on-Amur, e-mail: polina09_77@mail.ru

Annotation: The article provides a brief analysis of the reasons for difficulties in building interpersonal relationships among preschoolers in a children's group. It presents some methods of game-based correction of communication skills for preschoolers who have difficulties in integrating into a peer group, which are available to teachers. These methods include both non-verbal games and games with a verbal component, such as dramatization of stories.

Keywords: interpersonal interaction, preschoolers, disabled children, difficulties of interpersonal interaction, correction methods, game.

Социально-коммуникативное развитие детей дошкольного возраста является одним из приоритетных направлений деятельности дошкольной организации (в

соответствии с ФГОС ДО). Основной целью этого направления выступает позитивная социализация детей дошкольного возраста, приобщение их к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства.

Социально-коммуникативное развитие – это комплексный процесс, во время которого ребенок усваивает ценности, традиции, культуру общества или сообщества, в котором ему предстоит жить. Это развитие положительного отношения ребенка к себе, другим людям, окружающему миру, развитие коммуникативной и социальной компетентности детей.

Важнейшей основой полноценного социально-коммуникативного развития ребенка является его положительное самощущение: уверенность в своих возможностях, в том, что он хороший, его любят.

Социально-коммуникативное развитие дошкольников является одной из образовательных областей Федеральной образовательной программы ДОО (утверждена Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 25 ноября 2022 г. № 1028). Формирование межличностных отношений во всем их многообразии реализуются в задачах раздела сферы социальных отношений.

В процессе жизни в детском учреждении педагоги и сама обстановка группового взаимодействия дают ребенку возможность научиться общению, развить свои социально-коммуникативные навыки и обрести друзей. С самого начала пребывания ребенка в детском саду педагоги используют разнообразные приемы и методы педагогической практики, решающие эти задачи. Это и обучение навыкам вербальной коммуникации, речевым формулам общения, правилам взаимодействия в среде сверстников и взрослых, обучение навыкам игры, пони-

манию собственных эмоциональных переживаний и эмоций других людей. Для этого в дошкольном учреждении применяют различные объединяющие игры, командные, сюжетно-ролевые, праздничные мероприятия, игры, хороводы, специальные упражнения, чтение дошкольной литературы с примерами социально-одобряемого поведения и многое другое. Но, несмотря на все возможности, часто встречаются дети, испытывающие трудности в установлении межличностных отношений, в установлении дружеских связей, и чувствующие себя в группе сверстников некомфортно. Это беспокоит педагогов, самих детей и их родителей, приводит к возникновению стрессовой травмирующей ситуации в жизни ребенка.

Так каковы же причины возникновения коммуникативных трудностей в процессе межличностного взаимодействия?

В современной психологии накоплен богатый материал, изучающий проблемы и затруднения в общении как у взрослых, так и у детей (А.А. Бодалев, Г.А. Ковалев, М.И. Лисина, Р.Н. Грановская, Л.Н. Галигузова, Т.А. Репина, Е.О. Смирнова, В.М. Холмогорова), однако, весь имеющийся арсенал знаний не может предотвратить возможностей появления трудностей у отдельно взятых детей.

Среди множеств различных классификаций видов и причин нарушений общения, можно рассмотреть основные группы причин.

1. Физиологические причины. Это один из наиболее важных факторов в формировании трудностей. Часто это ослабленные, часто болеющие дети, или имеющие органические нарушения развития, функциональные расстройства, дети-инвалиды, дети с ОВЗ. Такие дошкольники часто ограничены в своем ми-

ре, из-за болезни, лечения, реабилитаций не посещают детсад, редко бывают в обществе. Когда приходят в группы, где уже сложившийся коллектив и установленные дружеские связи, они чувствуют себя неуютно, стесняются своих малознакомых сверстников, мало общаются и часто не умеют играть с ребятами. У этих дошкольников несформированность навыков межличностного общения происходит по причине малого опыта взаимодействия со сверстниками и узкого круга общения.

В задачу педагогов ДООУ и родителей в этом случае входит организация социальной среды – безопасного общества сверстников для свободного и регламентированного общения, обучение навыкам разнообразных игр и правилам поведения в сообществе. Здесь могут использоваться любые игры, в которых больше одного участника, такие как подвижные, спортивные, сюжетно-ролевые, народные и множество других. Все они дают опыт и навыки общения по правилам и в безопасной среде.

2. Социально-педагогические причины – педагогические нарушения. В современном детоцентрированном мире часто встречаются явления недостаточно благоприятной развивающей среды, т.е. среды, где существует недостаток условий для эмоционального, когнитивного, коммуникативного развития ребёнка. В насыщенном современными возможностями обществе можно наблюдать «педагогическую запущенность» даже в обеспеченных семьях, но имеющих дефицит детско-родительских отношений. Встречаются педагогические искажения, когда взрослые заиклены на интеллектуальном развитии своего ребенка, но забывают о необходимости формирования навыков самостоятельного общения детей со сверстниками.

Задачей педагогов ДООУ является воспитательная и профилактическая работа с родителями. Воспитатели могут опосредованным влиянием показать и подсказать родителям, что будет полезным для их ребенка, предложить варианты совместных мероприятий.

К этой же группе социально-педагогических причин можно отнести поведенческие причины – поведенческие особенности детей. Чаще всего это копирование поведения недружелюбных взрослых, родителей, которые сами имеют проблемы в коммуникации, например, заносчивое, пренебрежительное, грубое, или различного рода социально-неодобряемое поведение. В этом случае у детей нет навыков и примеров правильного поведения для общения, и в группе сверстников ребенок использует привычные из семьи модели и паттерны взаимодействия.

Чем могут помочь педагоги? Обучением, воспитанием, справедливым отношением к ребенку, организацией возможности для разнообразного времяпрепровождения в детском коллективе (играми).

3. Психологические причины. К ним относятся:

- личностные особенности ребенка: низкая самооценка, закомплексованность, застенчивость, либо агрессивность, вспыльчивость, конфликтность, инфантилизм или интровертированная направленность личности (нежелание общения, низкая потребность в общении);

- сниженная активность личности (психологическая, эмоциональная, познавательная, двигательная, коммуникативная);

- особый (нестандартный) тип мышления, заниженное или слишком высокое, не по возрасту, интеллектуальное развитие.

Такие психологические причины являются областью, в которой педагоги ДОУ, специалисты и родители могут оказать ребенку, как развивающую, так и коррекционно-обучающую помощь, используя при этом разнообразные методы и приемы взаимодействия.

В качестве примера предлагаем некоторые игры, с помощью которых снижаются психологические, поведенческие и некоторые физиологические проблемы. Нижеуказанные игры в большей степени задействуют невербальные сферы общения: снимают напряжение, тактильные блоки и снижают страх взаимодействия со сверстниками. Подобные игры широко описаны в различных сборниках, перерабатываются ведущим (педагогом или воспитателем) под особенности группы.

Приветственная игра: «Давайте поздороваемся!».

Цель: помочь ребенку прочувствовать свое тело, снять напряжение, дать навык невербального общения. Помогает объединиться в команду. Может помочь в решении проблемы застенчивости, в преодолении страха общения с людьми. Игра может проводиться в свободном движении или сидя в кругу.

Если участники сидят. По сигналу ведущего (колокольчик, хлопок) – игроки выполняют действие с рядом сидящим товарищем:

- поздоровались за руку с соседом;
- погладили по спине или плечу соседа;
- прислонились локтем к соседу;
- похлопали себе (аплодируем).

В варианте, когда участники свободно двигаются, каждый игрок по сигналу находит ближайшего товарища и приветствует его.

Игра активизирует группу в целом, дает позитивные эмоции, любима как детьми, так и взрослыми игроками.

Игра «Ладонь в ладонь».

Цель: развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.

Оборудование: стол, стулья и т.д.

Ход игры: дети становятся попарно, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединенные таким образом, они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, кровать, гору (в виде кучи подушек), реку (в виде разложенного полотенца или детской железной дороги) и т.д.

Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т.д. Игрокам необходимо напомнить, что ладони разжимать нельзя. Игра будет полезна детям, испытывающим трудности в процессе общения.

Игра «Вежливые слова».

Цель: проявление уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Ход: игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойной ночи).

Игра «Волшебные очки».

Цель: видеть и подчёркивать положительные качества и достоинства других детей.

Правила: говорить только хорошие слова, доставляющие радость сверстнику.

Ход игры: Воспитатель: «У меня есть волшебные очки, в которые можно разглядеть только хорошее, что есть в человеке, даже то, что человек иногда прячет от всех. Пусть каждый из вас приме-

рит эти очки, посмотрит на других ребят и постарается увидеть как можно больше хорошего в каждом, может быть, даже то, чего раньше не замечал».

Игра: «Кто сказал».

Цель: отвлечь детей от фиксированности на собственном Я и сосредоточенности на отношении к себе ровесников и обратить их внимание на сверстника самого по себе, вне контекста их взаимоотношений. Развитие способности увидеть другого, почувствовать общность, слитность с ним.

Правила игры: быть максимально сосредоточенным.

Ход игры: выбирается ведущий, который садится спиной к группе. Затем один из детей, на которого показал воспитатель, произносит: «Ты мой голос не узнаешь, кто сказал – не угадаешь». Ведущий должен узнать по голосу, кто из детей произнёс эту фразу. Следующим ведущим становится ребёнок, голос которого угадали. Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребёнок не побывал в роли ведущего.

Игра «Запрещённое движение».

Цель: отвлечь детей от фиксированности на собственном Я и сосредоточенности на отношении к себе ровесников и обратить их внимание на сверстника самого по себе, вне контекста их взаимоотношений. Развитие способности увидеть другого, почувствовать общность, слитность с ним.

Правила игры: быть максимально сосредоточенным.

Ход игры: Дети стоят полукругом. Воспитатель стоит в центре и говорит: «Следите за моими руками. Вы должны в точности повторять все мои движения, кроме одного: вниз. Как только мои руки будут опускаться вниз, вы должны поднять свои вверх. А все мои движения повторяйте за мной». Взрослый делает различные движения руками, периодически

опуская их вниз, и следит за тем, чтобы дети в точности выполняли инструкцию. Если детям нравится игра, можно предложить любому желающему побыть вместо воспитателя в роли ведущего.

Малоподвижная игра «Пустой стул».

Цель: снять эмоциональное напряжение, учиться привлекать внимание других участников игры невербальными способами, развивать навыки невербального общения (взгляды, мимика пантомимика, микродвижения), развивать быстроту реакции.

Это может помочь для решения трудностей физиологического порядка, и психологических – застенчивости в вербальном общении.

Для игры нужно нечетное количество игроков. Половина участников садится в круг на стулья, вторая половина встает за ними, за спинку стула. Перед одним участником никто не сидит на стуле. Задача того, кто стоит за пустым стулом, переманить сидящего участника (седока) к себе, позвать без слов, только взглядом и мимикой. Кто из сидящих увидит приглашение, должен перебежать на пустой стул. Тот, кто стоит за стулом, должен удержать убегающего. Если не удалось поймать, то одинокий становится ведущим.

Игра вызывает много смеха и радости, позволяет раскрепоститься и быстро действовать.

Также в качестве методов, которые помогают детям проработать поведенческие трудности, можно применять игры-драматизации. Это театральные этюды, небольшие сказочные эпизоды, фрагменты известных или самостоятельно придуманных историй, в которых отражаются проблемы взаимоотношений детей и возможные пути их решения. Здесь можно отработать разные виды психологических и поведенческих трудностей. Подобные

технологии описывались такими авторами, как И.Я. Медведева, Т.Л. Шишова, В.Я. Зедгенидзе. Дети любят играть в театр, устраивать представления. Задача взрослых – помочь организовать такую игру, подсказать нужный сюжет, или быть её ведущим.

Таким образом, специально подобранные игры и игровые методы могут помочь решить дошкольникам возникающие в межличностных взаимоотношениях коммуникативные трудности.

Список литературы

1. Вяткина Г.А., Засимская Т.Г., Юрьева А.С. и др. Развитие коммуникативных способностей детей дошкольного возраста, позволяющих разрешать конфликтные ситуации со сверстниками // Вопросы дошкольной педагогики. 2022. № 11 (59). С 15-18.
2. Гавриш С.В. Проблемы коммуникативного поведения дошкольников // Интернет-портал «Детская психология». URL: <http://childpsy.ru/lib/articles/id/10258.php> (дата обращения 06.09.2025)
3. Лютова Е.К., Моница Г.Б. Шпаргалка для родителей: Психокоррекционная работа с гиперактивными, агрессивными, тревожными и аутичными детьми. Санкт-Петербург: Издательство «Речь». 2010. 136 с.
4. Медведева И.Я., Шишова Т.Л. Улыбка судьбы. Роли и характеры. Москва: «ЛИНКА- ПРЕСС». 2022. 240 с.
5. Муковникова А.А., Паничева В.В. Проблемы общения детей старшего дошкольного возраста со сверстниками // Национальная ассоциация ученых (НАУ). 2021. № 74. С. 46-50.
6. Чернецкая Л.В. Психологические игры и тренинги в детском саду. Ростов н/Д: Феникс. 2005. 128 с.

**РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ СИСТЕМНОГО МЫШЛЕНИЯ У УЧАЩИХСЯ
НА ОСНОВЕ АНАЛИЗА ФИЛОСОФСКОГО КОНТЕКСТА ОТКРЫТИЯ
ПЕРИОДИЧЕСКОГО ЗАКОНА Д.И. МЕНДЕЛЕЕВА**

¹Абадиев А.М.

¹ГБОУ ДПО «Институт повышения квалификации работников образования Республики Ингушетия», проректор по научно-методической работе, кандидат юридических наук, г. Назрань, e-mail: institut06@vk.com

Аннотация: в статье рассматривается возможность интеграции историко-философского анализа научных открытий в образовательный процесс как средство формирования системного мышления у учащихся. Особое внимание уделяется открытию Периодического закона Д.И. Менделеевым, которое анализируется не только как центральное событие химической науки, но и как пример сложного интеллектуального акта, выходящего за рамки классического индуктивного метода. В качестве философского контекста рассматривается критика индукции Дэвида Юма, на фоне которой усиливается значимость прогностической силы теоретического мышления. Аргументируется, что развитие системного мышления возможно через философское осмысление структуры научного знания, его ограничений и методов. Автор подчеркивает, что для многих учащихся открытием становится идея возможности конструктивного сомнения в научных авторитетах как движущей силы научного прогресса. Системное мышление, формирующееся в ходе таких размышлений, выходит за границы отдельных предметов и способно стать фундаментом интеллектуальной зрелости и исследовательского духа учащихся.

Ключевые слова: системное мышление, философия науки, Периодический закон, критика индукции, история науки, естествознание, химия, прогностическое мышление.

**DEVELOPING SYSTEM THINKING SKILLS IN STUDENTS
THROUGH ANALYSIS OF THE PHILOSOPHICAL CONTEXT
OF D.I. MENDELEEV'S PERIODIC LAW**

¹Abadiyev A.M.

Institute for Advanced Training of Educational Workers of the Republic of Ingushetia,
Vice-Rector for Scientific and Methodological Work, PhD in law, Nazran,
e-mail: institut06@vk.com

Abstract. The article explores the integration of historical and philosophical analysis of scientific discoveries into the educational process as a means for developing systemic thinking skills among students. Special attention is given to Dmitri Mendeleev's discovery of the Periodic Law, which is considered not only a milestone of chemical science, but also

a complex intellectual act extending beyond classical inductive reasoning. The philosophical background centers around David Hume's critique of induction, emphasizing the epistemological limits of empirical generalizations. The author argues that fostering systemic thinking requires reflection on the structure of scientific knowledge, its conceptual boundaries and methodological tools. It is emphasized that, for many students, the realization that constructive skepticism toward scientific authorities is an essential element of science acts as a pivotal educational discovery. Systemic thinking, shaped through such reflection, transcends the boundaries of disciplines and may serve as a foundation for intellectual maturity and inquiry-oriented learning.

Keywords: systemic thinking, philosophy of science, Mendeleev, Periodic Law, critique of induction, history of science, natural science, chemistry, predictive reasoning.

Современное образование сталкивается с необходимостью формирования не просто знаний, но и такого типа мышления, которое позволяет эти знания осмыслять, структурировать, переносить в новые ситуации. В этом контексте особую ценность приобретает системное мышление – способность видеть целое за частями, распознавать связи, выявлять закономерности и строить обобщённые модели. Оно особенно важно в естественнонаучной сфере, где часто приходится иметь дело с абстрактными структурами, сложными взаимодействиями и неполной информацией [1].

В педагогике системное мышление всё чаще рассматривается не как врождённая способность, а как навык, который можно и нужно формировать [1]. Однако возникает вопрос: какими средствами и на каком материале этот навык может быть наиболее эффективно развит? Предлагаемый в данной статье ответ заключается в обращении к философскому осмыслению истории науки, в частности, к процессу и интеллектуальной основе открытия Периодического закона Д.И. Менделеевым [2].

Это обращение имеет не только дидактическую, но и мировоззренческую значимость: оно помогает учащимся не просто запомнить научный факт, но почувствовать природу научного открытия,

его связь с мышлением, интуицией, сомнением, риском и противостоянием авторитетам.

Открытие Периодического закона нередко преподносится в учебниках как пример строгой научной логики: накопление фактов – их группировка – выявление закономерности. Однако этот упрощённый нарратив скрывает гораздо более сложную и глубокую интеллектуальную работу. Историки науки указывают, что множество учёных до Менделеева пытались систематизировать химические элементы, располагали их по атомным массам, знали свойства, но не пришли к устойчивому и объясняющему закону [2].

Менделеев же поступил иначе: пошёл не только по пути индукции, но и догадки, абстрактного моделирования, отказа от слепого подчинения эмпирическим данным. В его подходе ясно проявляется черта настоящего системного мышления. Он не просто «собрал» существующие данные, он предложил структуру, предвосхищающую больше, чем позволяли наблюдения. Более того, он осмелился предсказать элементы, ещё не открытые к его времени, и обозначить их свойства. Это было не просто научное открытие, а подлинный эпистемологический вызов.

Здесь возникает необходимость философского осмысления. В частности,

критика индукции, предложенная Дэвидом Юмом, помогает пересмотреть ситуацию. Юм исходил из того, что наука, построенная только на обобщении опыта, нестабильна: она опирается не на необходимость, а на привычку. Мы можем тысячу раз наблюдать, как солнце восходит, но из этого не следует, что оно взойдёт завтра [3]. В его логике очевидным становится: простое накопление опыта не гарантирует подлинного знания.

Именно это «выходящее за опыт» проявилось в мышлении Менделеева. Его Периодический закон был не суммой фактов, а системой, которая объясняла больше, чем сама эмпирическая база. Это было смелое предложение, построенное в расчёте на будущее подтверждение, – то, что позже К. Поппер назовёт «обоснованным риском» [6]. Гипотеза, которая выходит за пределы данных здесь и сейчас, но которую можно в дальнейшем проверить или опровергнуть.

Подобный подход требует не только знаний, но и готовности мыслить философски, ломая шаблоны. Именно этим ценен пример Менделеева для образовательной практики.

Развитие системного мышления нельзя рассматривать как красивую педагогическую метафору. Это практическая необходимость в мире XXI века. Современная наука крайне междисциплинарна и в основном прогнозная: мы имеем дело с неполными или противоречивыми данными, но при этом должны строить модели, позволяющие предсказывать будущее. Здесь линейное мышление оказывается малоэффективным.

История науки, в частности, пример Менделеева, даёт поразительно плодотворный материал. Она становится не только иллюстрацией для учебника, но и «сценарием мышления». Речь идёт о том, что прорывы рождаются на пересечении фактов, логики и смелости сомневаться.

Когда Менделеев обнаруживал несоответствие экспериментальных данных своей модели, он не отказывался от модели, а пересматривал «факты». Так, например, он корректировал данные об атомной массе теллура и урана, доверившись логике таблицы больше, чем указаниям на бумаге [2].

Это пример интеллектуальной смелости, системного подхода: модель оказывается не только отражением, но и средством переосмысления знания.

Современные исследования в области педагогики подчёркивают: развитие критического и системного мышления – ключевая задача для школьного и вузовского образования [7]. Более того, цифровизация усилила вызовы: образовательные среды требуют способности учащихся ориентироваться в потоках информации и проверять источники [8]. Без системного мышления они теряются в частностях.

В этом контексте важным становится философско-культурное сопровождение обучения [1]. Нельзя ограничиваться только технологиями и методами – нужны смыслы и мировоззренческое наполнение. Как показывает психологическая традиция, восходящая к Л.С. Выготскому, именно в ситуации столкновения знания и осмысления возникает развитие мышления через понимание систем и структуры [9].

Развитие системного мышления предполагает выход за рамки узкопредметного содержания: важно, чтобы ученики умели задавать вопросы о самой природе научного знания, роли гипотез, сомнения, ошибок и смелости в науке. Ниже предложены примеры заданий, ориентированные на формирование у учащихся той самой «метанаучной» позиции.

Задание 1. «От хаоса к порядку: как построить систему?»

Цель: показать, что систематизация фактов может приводить к открытию закономерностей.

Ход задания: учитель раздаёт учащимся карточки с данными о разных элементах (название, атомная масса, свойства: t° плавления, плотность, валентность и др.), но в беспорядочном порядке.

Задача учащихся – предложить несколько способов упорядочить их (например, по массе, по свойствам).

Вопросы для обсуждения:

1. Почему разные системы классификации дают разные результаты?

2. Какая систематизация оказывается «работающей» – удобной для предсказания свойств?

3. Что делать с элементами, которые «не вписываются» в предложенную модель?

Эффект: учащиеся понимают, что истинная научная работа начинается там, где факты приводят к поиску системы, а не к механическому накоплению.

Задание 2. «Менделеев vs Юм: возможно ли знание без опыта?»

Цель: ввести проблему научного прогноза и показать философский вызов индукции.

Ход задания: учитель демонстрирует таблицу Менделеева с пустыми клетками (эка-силиций, эка-алюминий). Далее – цитата из философии Д. Юма о том, что «опыт не гарантирует будущего».

Вопросы для обсуждения:

1. Объяснить, почему Менделеев смог предсказать свойства неоткрытых элементов?

2. В чём отличие научного прогноза от фантазии?

3. Какие личные качества учёного нужны, чтобы выйти за пределы голых наблюдений?

Эффект: учащиеся начинают осознавать, что гипотеза и система позволя-

ют не только описывать, но и предсказывать, а философия помогает понять границы эмпирического знания.

Задание 3. «Сомнение как инструмент науки»

Цель: показать ценность критики и пересмотра фактов в развитии знания.

Ход задания: учитель рассказывает об эпизодах, когда атомные массы некоторых элементов (например, бериллия, теллура, индия) не совпадали с логикой таблицы, и Менделеев «скорректировал» данные.

Вопросы для обсуждения:

1. Почему научная истина не бывает абсолютной?

2. Как научиться сомневаться конструктивно, а не разрушительно?

3. Что оказалось важнее: мгновенная фактическая точность или способность к перестройке системы?

Эффект: осознание того, что сомнение и критика – не признак слабости науки, а источник её силы и развития.

Задание 4. «Истина и ошибка»

Цель: показать, что ошибки и неточности не уничтожают научное знание, а делают его живым и развивающимся.

Ход задания: учитель приводит примеры неверных атомных масс или первых редакций Периодической таблицы.

Вопросы для обсуждения:

1. Если в таблице были ошибки, можно ли её назвать истиной?

2. Почему в науке ошибки не мешают, а помогают развитию?

3. Можно ли сказать, что «ошибочная таблица» всё равно оказалась правильной?

Эффект: учащиеся узнают, что наука движется через ошибки, и это формирует уважение к процессу поиска, а не только к готовым результатам.

Эти задания строятся на философско-историческом материале, но встро-

ны в реальный урок химии. Их ценность в том, что они позволяют переключить внимание учащихся:

- с механического заучивания таблицы → на понимание смысла и процесса её построения;

- с зафиксированных фактов → на динамику научного поиска;

- с желания «запомнить» → на способность критически мыслить и предсказывать.

Открытие Периодического закона Менделеевым – это не только событие в химии, но и образ системного мышления. Оно учит нас, что научное знание – это

стройная, но открытая система, в которой сомнение и критика играют роль двигателя.

Для образования важно донести до учащихся: сомневаться не значит разрушать порядок, а значит искать истину. Это фундамент системного мышления, которое позволяет не воспроизводить, а создавать новое.

И именно поэтому обращение к истории науки, к примеру Менделеева, ценно не только как иллюстрация, но как педагогический инструмент формирования мышления, способного к глубине и гибкости.

Список литературы

1. Морозов А.А. Прикладные аспекты философского знания: учебное пособие. Омск: ОМА МВД России, 2019. 62 с.

2. Дружкова О.Н. Научное и творческое наследие Д.И. Менделеева // Нижегородское образование. 2019. № 1. С. 46–52. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nauchnoe-i-tvorcheskoe-nasledie-d-i-mendeleeva> (дата обращения: 27.08.2025).

3. Юм Д. Трактат о человеческой природе: [16+]. Москва: АСТ, 2022. 799 с.

4. Васильев В.В. Был ли Дэвид Юм скептиком? // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. 2014. № 6. С. 20–35. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/byl-li-devid-yum-skeptikom> (дата обращения: 27.08.2025).

5. Васильев В.В. Дэвид Юм: классические и современные интерпретации // Историко-философский ежегодник. 2021. Вып. 2021. С. 131–150. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/devid-yum-klassicheskie-i-sovremennye-interpretatsii> (дата обращения: 27.08.2025).

6. Поппер К.Р. Логика научного исследования // Пер. с англ. под ред. В.Н. Садовского. Москва: АСТ, Астрель, 2010. 565 с.

7. Тамме Е.В., Сажина Н.М., Хентонен А.Г. Анализ образовательной системы России по формированию критического мышления учащихся средних школ // Современные наукоёмкие технологии. 2021. № 4. С. 235–240.

8. Ахметова Г.Б., Тажигулова А.И., Ахметова Ж.Б. Цифровое обучение в школе: готовность будущих педагогов // Известия КазУМОиМЯ им. Абылай хана. Серия «Педагогические науки». 2025. № 2(77). С. 200–213.

9. Зиннатуллина А.А. Образовательная теория Л.С. Выготского в культурном контексте (по труду А.А. Козулина) // Вестник КазГУКИ. 2012. № 2. С. 112–120. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/a-kozulin-obrazovatel'naya-teoriya-vygotskogo-v-kulturnom-kontekste-kembridzh-cambridge-university-press-2003-460s> (дата обращения: 27.08.2025).

**СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ДОШКОЛЬНОЙ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ С СЕМЬЁЙ В СООТВЕТСТВИИ
С ТРЕБОВАНИЯМИ ФЕДЕРАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ПРОГРАММЫ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

¹Киреева Н.А., ¹Падалко О.А.

¹ГПОАУ АО «Амурский педагогический колледж», преподаватель психолого-педагогических дисциплин, г. Благовещенск, e-mail: tpoa@mai.ru

¹ГПОАУ АО «Амурский педагогический колледж», преподаватель психолого-педагогических дисциплин, г. Благовещенск, e-mail: tpoa@mai.ru

Аннотация: статья представляет опыт подготовки студентов по специальностям 44.02.01 «Дошкольное образование», 44.02.04 «Специальное дошкольное образование» в области взаимодействия дошкольной образовательной организации с семьёй в решении проблем воспитания и развития дошкольников по конкретным образовательным и воспитательным проблемам.

Ключевые слова: студенты, взаимодействие, семья, дошкольная образовательная организация, консультация, проект.

**IMPROVING PRESCHOOL INTERACTION AN EDUCATIONAL
ORGANIZATION WITH A FAMILY IN ACCORDANCE
WITH THE REQUIREMENTS OF THE FEDERAL PRE-SCHOOL
EDUCATIONAL PROGRAMS**

¹Kireeva N.A., ¹Padalko O.A.

¹Amur Pedagogical College, teacher of psychological and pedagogical disciplines, Blagoveshchensk, e-mail: tpoa@mai.ru

¹Amur Pedagogical College, teacher of psychological and pedagogical disciplines, Blagoveshchensk, e-mail: tpoa@mai.ru

Abstract: The article presents the experience of preparing students in the college specialties 44.02.01 “Preschool education” and 44.02.04 “Special preschool education” in the field of interaction of preschool educational organizations with the family in solving the problems of upbringing and development of preschoolers on specific educational and educational issues. Examples of consultations for parents are given.

Keywords: students, interaction, family, preschool educational organization, consultation, project.

Сегодня государством поставлена задача – подготовить совершенно новое поколение: активное, любознательное. Детский сад, как первая ступень в обра-

зовании, уже представляет, каким должен быть её выпускник, какими качествами он должен обладать (прописано в основной образовательной программе).

С сентября 2023 года все дошкольные образовательные организации России приступили к реализации единой Федеральной образовательной программы, которая позволяет реализовать три основные функции дошкольного уровня образования:

- воспитание ребенка как гражданина России, формирование основ гражданской и культурной идентичности дошкольников;

- создание общего ядра содержания дошкольного образования, основанного на духовно-нравственных ценностях российского народа, воспитание подрастающего поколения как знающего и уважающего историю и культуру своей семьи, большой и малой Родины;

- создание единого образовательного пространства обучения и воспитания детей от рождения до поступления детей в общеобразовательную организацию вне зависимости от места проживания [1].

Реализовать эти функции возможно лишь при тесном взаимодействии дошкольной образовательной организации с семьями воспитанников, которое осуществляется по следующим направлениям:

- 1) диагностико-аналитическое направление позволяет выяснить запросы в отношении охраны здоровья и развития ребёнка; об уровне психолого-педагогической компетентности родителей;

- 2) просветительское направление предполагает просвещение родителей (законных представителей) по вопросам выбора эффективных методов обучения и воспитания детей определенного возраста; ознакомление с актуальной информацией о государственной политике в обла-

сти ДО, включая информирование о мерах господдержки семьям с детьми дошкольного возраста; об особенностях реализуемой в ДОО образовательной программы;

- 3) консультационное направление объединяет в себе консультирование родителей (законных представителей) по вопросам их взаимодействия с ребёнком, преодоления возникающих проблем.

Исходя из практики и по данным исследований ряда педагогических университетов России, родительской ответственности необходима психолого-педагогическая поддержка и повышение компетентности в вопросах воспитания, обучения и развития дошкольников. Вместе с тем выявлено противоречие между необходимостью психолого-педагогической поддержки и низкой потребностью родителей стать полноправными участниками образовательной деятельности своих детей. С целью устранения такого противоречия в нашей стране с 2024 года предполагается создание сети консультативных центров. Они могут быть организованы и на базе конкретных дошкольных образовательных организаций.

В г. Благовещенске есть интересный опыт работы по созданию консультационных пунктов для родителей в период восьмидесятых годов. Это было связано с защитой кандидатской диссертации преподавателя Благовещенского государственного педагогического института. Консультационные пункты работали на базе детских садов № 3 и № 50. К консультационной деятельности привлекались преподаватели института и педагогического училища.

Федеральная образовательная программа дошкольного образования рекомендует широкий спектр форм взаимодействия с семьёй. Высокую степень новизны представляют рекомендованные

ФОП ДО такие формы взаимодействия, как: родительские клубы; информационные проспекты, журналы и газеты, издаваемые ДОО для родителей (законных представителей), педагогические библиотеки для родителей (законных представителей); сайты ДОО и социальные группы в сети Интернет; медиарепортажи и интервью; фотографии, выставки детских работ, выполненных совместно с родителями, участие в образовательных мероприятиях, направленных на решение познавательных и воспитательных задач, тематические досуги, знакомство с семейными традициями и другое.

Незаменимой формой установления доверительного делового контакта между семьей и ДОО является диалог педагога и родителей. Для вовлечения родителей (законных представителей) в образовательную деятельность целесообразно использовать: специально разработанные (подобранные) педагогические технологии, дидактические материалы для организации совместной деятельности родителей (законных представителей) с детьми в семейных условиях в соответствии с образовательными задачами, реализуемыми в ДОО.

В Амурском педагогическом колледже по специальностям 44.02.01 «Дошкольное образование» и 44.02.04 «Специальное дошкольное образование» выделен профессиональный модуль «Взаимодействие с родителями (лицами их заменяющими) и сотрудниками дошкольной образовательной организации», а в программах каждого междисциплинарного курса выделены разделы «Взаимодействие с родителями», все это позволяет будущим воспитателям уверенно и активно взаимодействовать с семьей в решении проблем воспитания и развития дошкольников по конкретным образовательным и воспитательным проблемам: формированию элементарных математи-

ческих представлений, речевому развитию, воспитанию экологической культуры, формированию читательских интересов и др.

Приведём несколько примеров. Так, при изучении МДК «Теория и методика математического развития», студенты разрабатывают консультации для родителей по разным темам. Стараемся взять тему консультации с учетом не только решения конкретных задач: обучения счёту, решению задач, знакомству с величиной и формой предметов; основное внимание уделяем проблеме развития разных видов мышления (наглядно-действенное, наглядно-образное, логическое и даже элементы абстрактного мышления, памяти, предпосылок универсальных учебных действий (личностных, социально-коммуникативных, регулятивных, познавательных).

Студенты разрабатывают консультацию для родителей. Одна из них: «Развитие у дошкольников логического мышления в процессе использования развивающих игр». В данном случае одни студенты опираются на РППС В.В. Воскобовича «Фиолетовый лес», «Коврограф Ларчик», другие – на пособие «Цветные палочки Кюизенера», третьи используют «Блоки Дьенеша». Раскрыв в консультации понятие данного процесса и важности его формирования у дошкольников для успешного обучения в школе, на конкретных примерах игр показывают развитие у дошкольников способности к анализу, синтезу, сравнению, классификации, обобщению.

Игра «Засели домики».

Необходимы логические блоки или фигуры, карточки с изображением домиков. На картинке нарисован новый дом в городе логических фигур. Но жители города – фигуры – никак не могут расселиться в нем. А заселить дом надо так, чтобы в каждой комнате оказались оди-

наковые по размеру жильцы (фигуры). Знаки в домике подсказывают, какие фигуры, в каких комнатах должны поселиться. Дети разбирают фигуры и раскладывают их в домике. В конце проверяют, называют, чем похожи все фигуры в каждой клетке (квартире), какие они? Упражнение повторяется с другими свойствами. Сначала дети классифицируют фигуры по указанным основаниям (заполняют домики со знаками), а затем самостоятельно выделяют признак, по которому можно разделить фигуры (заполняют домики без знаков). Взрослый поощряет самостоятельный выбор основания классификации. Консультация может быть проведена устно, рекомендована родителям дистанционно, в письменном виде и размешена на тематическом стенде.

Одной из интересных технологий, широко внедряющейся в образовательную деятельность современного детского сада является проектная деятельность. С системой разработки проектов студенты знакомятся на ПМ.05 «Методическое обеспечение образовательного процесса», с учетом исследований, проведенных известными российскими педагогами и психологами Н.Е. Веракса, О.И. Мезенцевой, Е.С. Полат, Е.С. Евдокимовой. Внедрение любого проекта будет эффективным, если в его реализации примут участие родители. Это повышает их меру ответственности за воспитание ребенка, сближает членов семьи. Проекты в детском саду разрабатываются воспитателем, а реализуют его все участники образовательных отношений: воспитатель-дети-родители [2].

В период практики, разрабатывая проект по теме: ««Люби свой край родной», студентка формулирует цель проекта: объединение усилий педагогов детского сада и родителей для реализации задач патриотического воспитания детей, через ознакомление с природой родного

края. Для всех участников образовательных отношений в проекте определены задачи, акцентируем внимание на задачи для родителей.

Задачи для родителей.

1. Принять участие в родительском собрании.

2. Подготовить фотографии для альбома «Природа родного края».

3. Участвовать в пополнении предметно-развивающей среды в группе объектами природы Амурского края.

4. Организовать экскурсию-наблюдение за цветущим багульником для своей семьи.

5. Оказать помощь воспитателю в разработке викторины «Знай и люби свой край родной».

6. Поездка в с. Липовка Тамбовского района для знакомства с цветением лотоса Комарова.

Проект долгосрочный, поэтому его реализовать смогли только благодаря активности и ответственности родителей. Родители осознали, насколько важно для воспитания ребёнка знакомить их с природой родного Приамурья.

Пример участия родителей в проектной деятельности по теме «Моя семья».

Цель для всех участников образовательных отношений: формирование любви к семье и её истории в процессе создания генеалогического древа семьи.

Задачи для родителей:

1. Принять участие в родительском собрании.

2. Изготовить генеалогическое древо семьи.

3. Оказать помощь в изготовлении материалов для дидактических игр, сюжетно-ролевых игр «Моя семья».

4. Подобрать художественную литературу, иллюстрационные материалы по теме проекта.

5. Принять участие родителям в

консультации «История возникновения Международного Дня Семьи», «Что такое генеалогическое древо?»).

6. Подобрать фотографии семейных портретов.

Студентка отмечала необычайный интерес детей ко всем мероприятиям, что явилось основанием для активного участия родителей в реализации проектной деятельности.

В рабочие учебные планы педагогических специальностей в общепрофессиональный блок включена дисциплина «Правила дорожного движения с методикой преподавания», в процессе изучения которой студенты усваивают азбуку безопасности на дорогах, формы работы по предупреждению детского дорожно-транспортного травматизма в дошкольной образовательной организации и основные направления работы с родителями по обучению детей правилам дорожного движения. На практике студенты составляют и проводят консультации для родителей по направлению «Дорога без опасностей», разрабатывают рекомендации по проблеме обучения детей правилам дорожного движения, маршрут «Дом-Детский сад-Дом», привлекают родителей к оформлению в детском саду центров безопасности, к реализации разных видов проектов по обеспечению безопас-

ного поведения детей на дорогах. Так, в проекте «Дети и дорога» определены следующие задачи для родителей:

1. Составить с детьми план-схему «Дом-Детский Сад-Дом».

2. Оказать помощь в конструировании макета «Наша улица».

3. Принять участие в родительском собрании «Наши дети – пешеходы».

4. Оказать помощь детям в подборе иллюстраций для книжки-малышки «ППД».

5. Принять участие в спортивном празднике и конкурсе рисунков «Дорога для всех!».

Активное участие родителей со своими малышами в делах детского сада, проектной деятельности повышает их психолого-педагогическую культуру, родительскую компетентность и меру ответственности за воспитание. В этом случае дети радуются совместной деятельности с родителями, проявляют высокий уровень познавательной активности, самостоятельности и интереса к истории семьи, страны, бережному отношению к своему здоровью, окружающей природе. Педагоги пополняют педагогическую копилку методическими материалами по воспитанию и обучению дошкольников, которые являются достоянием и родителей.

Список литературы

1. Федеральная образовательная программа дошкольного образования. М.: ТЦ Сфера, 2023. 224 с.

2. Современные педагогические технологии: учебное пособие для студентов-бакалавров, обучающихся по педагогическим направлениям и специальностям / автор-составитель: О.И. Мезенцева; под. ред. Е.В. Кузнецовой; Куйб. фил. Новосиб. гос. пед. ун-та. Новосибирск: ООО «Немо Пресс», 2018. 140 с.

3. Сакла (портал по БДД) URL: <https://sakla.ru/> (дата обращения: 22.09.2025).

4. «Добрая Дорога Детства» газета для детей, родителей и педагогов. URL: <https://www.dddgazeta.ru/docs/> (дата обращения: 22.09.2025).

РАЗВИТИЕ РЕЧИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ДРУДЛЫ

¹Чудакова О.В.

¹МДОБУ «Детский сад № 4 с. Екатеринославка» «Аленушка», воспитатель,
с. Екатеринославка, e-mail: olgatchudakowa@yandex.ru

Аннотация: в статье рассматривается использование друдлов как эффективного средства развития речи у детей дошкольного возраста (4–7 лет). Представлен опыт работы на протяжении трёх лет, включающий игровые и творческие упражнения, а также речевые практики. Также подробно проанализированы конкретные упражнения с друдлами и их влияние на речевое развитие, включая динамику словарного запаса, связность речи, грамматическую правильность, а также коммуникативные компетенции детей. Отмечается положительное влияние друдлов на формирование инициативности и уверенности при общении. Результаты исследования подтверждают эффективность использования друдлов в комплексной работе по развитию речи детей дошкольного возраста.

Ключевые слова: друдлы, развитие речи, дошкольный возраст, связная речь, словарный запас, фонематический слух, коммуникативные навыки, воображение, речевая активность.

DEVELOPMENT OF SPEECH IN PRESCHOOL CHILDREN THROUGH THE USE OF DRUDLY TECHNOLOGY

¹Chudakova O.V.

¹Kindergarten No. 4 s. Yekaterinoslavka “Alyonushka”
preschool educator, Yekaterinoslavka, e-mail: olgatchudakowa@yandex.ru

Abstract: The article discusses the use of Drudly as an effective means of speech development in preschool children (4–7 years old). The article presents the experience of working with Drudly technology for three years, which includes game and creative exercises, as well as speech practices. The article also provides a detailed analysis of specific Drudly's exercises and their impact on speech development, including the dynamics of vocabulary, speech coherence, grammatical correctness, and children's communicative competencies. The article highlights the positive influence of Drudly on the development of initiative and confidence in communication. The results of the study confirm the effectiveness of using Drudly in the comprehensive development of speech in preschool children.

Keywords: Drudly, speech development, preschool age, coherent speech, vocabulary, phonemic hearing, communication skills, imagination, speech activity.

Развитие речи у детей дошкольного возраста является одной из важнейших задач современной системы дошкольного образования [1]. Речь выполняет не только коммуникативную функцию, но и играет ключевую роль в формировании мышления, познавательной активности, социального взаимодействия и личностного развития ребёнка. В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования речевое развитие выделено как одно из приоритетных направлений образовательной деятельности.

Согласно исследованиям М.М. Соколовой, В.С. Лавриненко, О.В. Колесниковой эффективное речевое развитие в дошкольном возрасте обеспечивает формирование коммуникативных навыков, необходимых для успешного обучения в школе [1]. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования выделяет речевое развитие как одно из приоритетных направлений образовательной деятельности. Педагог обязан создавать условия для овладения детьми родным языком, развития связной и грамматически правильной речи, обогащения словаря и формирования предпосылок грамотности.

Однако практика показывает, что у значительной части дошкольников отмечаются трудности в речевом развитии: ограниченный словарный запас, низкий уровень связности высказываний, недостаточная сформированность фонематического слуха. Эти проблемы, в свою очередь, затрудняют подготовку детей к обучению в школе, снижают их уверенность в общении и влияют на успешность социализации. В этой связи особую значимость приобретает поиск нестандартных средств и приёмов, способных повысить эффективность педагогической работы по развитию речи. Одним из таких средств стали друдлы – графические за-

гадки-головоломки, в которых нужно домыслить, что изображено на рисунке. Название произошло от комбинации трёх слов: *doodle* – каракули, *drawing* – рисунок, *riddle* – загадка.

Дети рассматривают изображение, дают ему название, придумывают истории и диалоги, вступают в речевое взаимодействие со сверстниками и взрослыми. Работа с друдлами позволяет в игровой форме активизировать воображение, внимание и речевую деятельность ребёнка, а также стимулирует интерес к словесному творчеству.

Использование друдлов в образовательной практике позволяет решать сразу несколько педагогических задач: формировать связную речь, обогащать словарь, развивать фонематический слух, повышать речевую активность детей. Кроме того, друдлы дают возможность реализовать принципы ФГОС ДО: интеграцию образовательных областей, учёт индивидуальных особенностей ребёнка, вариативность методов и приёмов обучения.

Таким образом, актуальность исследования обусловлена необходимостью поиска эффективных и доступных педагогических средств, направленных на развитие речи дошкольников, а также подтверждением практической значимости использования друдлов в образовательном процессе.

Цель статьи – представить опыт использования друдлов как средства развития речи детей дошкольного возраста на протяжении трёх лет педагогической работы.

Задачи исследования:

1. Рассмотреть теоретические основы применения друдлов в педагогической практике.
2. Описать методику работы с детьми дошкольного возраста через друдлы.

3. Проанализировать результаты трёхлетнего опыта работы, включая динамику речевого развития детей.

4. Определить значение использования друдлов для речевого и коммуникативного развития дошкольников.

Развитие речи дошкольников является многокомпонентным процессом, включающим формирование словаря, связности, грамматической правильности, звуковой культуры речи и коммуникативных навыков [2]. В педагогической литературе подчеркивается необходимость интеграции традиционных и инновационных методов, способных повысить интерес детей к речевой деятельности.

Друдлы, как особый вид визуальных стимулов, относятся к графическим упражнениям, стимулирующим воображение и активизирующим речевые процессы. Их использование основано на теории ассоциативного мышления: ребёнок, рассматривая изображение, ищет в нём знакомые предметы, сравнивает с личным опытом, формулирует догадки и высказывания. При этом происходит не только обогащение словаря, но и развитие когнитивных процессов – анализа, синтеза, классификации.

Таким образом, друдлы являются универсальным инструментом, позволяющим реализовать требования ФГОС ДО в части речевого развития, а также создавать условия для развития креативности, познавательной активности и коммуникативной инициативы.

Опыт работы показал, что друдлы можно применять в различных формах образовательной деятельности:

групповые занятия – коллективное обсуждение рисунка, составление общих рассказов, игры «Угадай, что это?»;

индивидуальная работа – поддержка детей с речевыми трудностями, упражнения на расширение словаря и формирование связной речи;

творческие задания – рисование собственных друдлов, придумывание к ним названий и историй;

игры с родителями – домашние задания по обсуждению друдлов, совместное сочинение сказок.

В работе использовались следующие приёмы:

- составление описательных рассказов по друдлу;

- упражнения на подбор синонимов и антонимов;

- придумывание диалогов между «героями» рисунка;

- использование друдлов как иллюстраций к сказкам и рассказам.

Занятия строились с учётом возрастных особенностей детей: у младших дошкольников акцент делался на назывании предметов и элементарных действиях, у старших – на составлении развёрнутых высказываний, создании сюжетов и сказок.

Работа с друдлами проводилась в МДОБУ «Детский сад № 4 с. Екатеринославка «Аленушка» на протяжении трёх лет (2021–2024 гг.). В исследовании приняли участие дети в возрасте от 4 до 7 лет (3 группы).

На первом этапе (2021/22 учебный год) основное внимание уделялось знакомству детей с друдлами, формированию интереса и первоначальных умений описывать изображение. Проводились игры «Что это может быть?», «Придумай название», «На что похоже?».

На втором этапе (2022/23 учебный год) акцент сделан на развитии связной речи. Дети учились составлять рассказы по друдлам, объединять рисунки в последовательные сюжеты, использовать новые слова.

На третьем этапе (2023/24 учебный год) внедрялись творческие формы работы: дети самостоятельно придумывали друдлы, обсуждали их в группах, устраи-

вали выставки рисунков и презентации. Параллельно велась активная работа с родителями – консультации, мастер-классы, домашние задания.

Для оценки эффективности использования друдлов проводилась диагностика речевого развития в начале и конце учебного года.

Оценивались следующие показатели:

- расширение словарного запаса;
- повышение уровня связной речи;
- улучшение грамматической правильности;
- рост активности в речевых играх и общении. В таблице 1 представлены результаты проведенного исследования.

Таблица 1 – Результаты оценки эффективности использования друдлов

Показатель	2021/22 учебный год	2022/23 учебный год	2023/24 учебный год
Расширение словарного запаса	70 %	80 %	87 %
Повышение уровня связной речи	60 %	78 %	85 %
Улучшение грамматической правильности	65 %	79 %	83 %
Рост активности в речевых играх и общении	75 %	82 %	91 %

Результаты показали устойчивую положительную динамику:

у 87 % детей значительно расширился словарный запас;

у 85 % повысился уровень связной речи (от простых предложений к развернутым рассказам);

у 83 % улучшилась грамматическая правильность речи;

у 91 % детей возросла активность в речевых играх и общении.

Таким образом, друдлы подтвердили свою эффективность как средство развития речи у дошкольников, особенно в сочетании с творческими и игровыми методами работы [4, 6].

Таким образом, развитие речи детей дошкольного возраста является одной из ключевых задач современной образовательной системы, т.к. речевая компетентность оказывает прямое влияние на успешность обучения в школе, уровень социализации, эмоционально-личностное развитие и когнитивные способности ребёнка. В ходе исследования было подтверждено, что друдлы представляют со-

бой эффективный инструмент стимулирования речевой активности [5].

Анализ результатов трёхлетней работы показал, что использование друдлов способствует не только обогащению активного и пассивного словарного запаса, но и развитию связной, выразительной, грамматически правильной речи. Особенно важно, что данный метод стимулирует формирование фонематического слуха, внимание к языковым средствам, умение логически осмысливать увиденное и создавать целостные речевые высказывания. Кроме того, друдлы способствуют развитию креативного мышления, воображения и способности к самостоятельному составлению рассказов, что положительно влияет на общую когнитивную активность ребёнка.

Особое внимание следует уделить вовлечению родителей в образовательный процесс. Совместное обсуждение друдлов, выполнение творческих и игровых заданий с ребёнком создаёт условия для укрепления коммуникативных навыков, повышения мотивации к речевой деятельности, формирования положитель-

ного отношения к обучению. Родительское участие позволяет закрепить навыки, приобретённые в дошкольной образовательной организации, и обеспечивает преемственность между образовательными средами.

Диагностические данные подтверждают устойчивую положительную динамику развития речи детей: значительное расширение словарного запаса, улучшение связности и грамматической правильности высказываний, повышение инициативности и уверенности в речевом общении. Эти результаты свидетельствуют о том, что друдлы могут быть включены в комплексную систему работы по развитию речи, сочетая творческие, игровые и обучающие методы [6].

Таким образом, друдлы представляют собой универсальный педагогический инструмент, который позволяет ин-

тегрировать образовательные области, учитывать индивидуальные особенности ребёнка, применять вариативные методы обучения и создавать условия для всестороннего развития дошкольников. Перспективным направлением дальнейших исследований является разработка дифференцированных программ использования друдлов для детей с различными уровнями речевого развития и исследование их влияния на формирование критического мышления, навыков сотрудничества и эмоциональной компетентности.

В целом, применение друдлов в педагогической практике подтверждает высокую эффективность и актуальность данного метода, открывая возможности для формирования гармонично развитой, коммуникативно компетентной личности ребёнка, готовой к успешной социализации и обучению в школе.

Список литературы

1. Верещагина Н.В. Педагогическая диагностика индивидуального развития ребёнка. СПб.: Детство-пресс, 2019. 44 с.
2. Ефименко Л.Н. Формирование речи у дошкольников. Кн. для логопеда. 2-е изд., перераб. М.: Дрофа, 1985. 112 с.
3. Павлова Л.Н. Раннее детство: развитие речи и мышления. Методическое пособие. М.: Мозаика-Синтез; М.: ТЦ Сфера, 2003. 168 с.
4. Сулова М.М., Лавриненко В.С., Колесникова О.В. Развитие речи детей дошкольного возраста посредством использования технологии друдлы // Социально-гуманитарное знание в эпоху дигитализации социума: сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции 30 ноября 2021г.: Белгород: ООО Агентство перспективных научных исследований (АПНИ), 2021. 123 с.
5. Орлова М.С. Использование визуальных загадок и друдлов в логопедической практике // Логопед. 2021. № 3. С. 4-8.
6. Кулакова Н.А. Методика использования друдлов в развитии связной речи детей 5–7 лет // Современное дошкольное образование. 2022. № 4. С. 10-15.

ФОРМИРОВАНИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ПРОФЕССИЯХ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА СРЕДСТВАМИ ИГРЫ

¹Иконникова Е.В.

¹МДОБУ «Детский сад № 4 с. Екатеринославка» «Аленушка», воспитатель,
с. Екатеринославка, e-mail: ikonnikova.jelena@yandex.ru

Аннотация: актуальность исследования обусловлена необходимостью раннего формирования у дошкольников целостных представлений о мире профессий как важной составляющей социального и личностного развития ребенка. В современных условиях возрастают требования к дошкольным образовательным организациям по созданию такой предметно-пространственной среды, которая стимулирует познавательную активность детей, способствует формированию их жизненных компетенций и расширению социального опыта.

В статье представлен опыт применения методического подхода «Я знаю! Я умею! Я могу!», направленного на систематическое знакомство дошкольников с профессиями через игровые и проектные формы деятельности. Научная новизна работы заключается в комплексном сочетании традиционных и инновационных педагогических технологий: организация «центра профессий», использование интерактивных дидактических материалов, вовлечение детей в исследовательские и творческие проекты, а также интеграция сюжетно-ролевых игр как ведущего средства социализации.

В ходе исследования проведен педагогический мониторинг, результаты которого подтверждают положительную динамику уровня знаний, сформированности интереса и практических умений детей. Практическая значимость статьи заключается в том, что представленные рекомендации могут быть использованы педагогами дошкольного образования для создания эффективной развивающей среды, укрепления сотрудничества с родителями и коллегами, а также для повышения качества образовательного процесса в целом.

Ключевые слова: дошкольное образование, профессии, игра, проектная деятельность, центр профессий, социализация, родители, интерактивные пособия, развитие, сотрудничество.

FORMING PRE-SCHOOL CHILDREN'S IDEAS ABOUT PROFESSIONS THROUGH PLAY

¹Ikonnikova E.V.

¹Kindergarten No. 4 s. Yekaterinoslavka "Alyonushka"
preschool educator, Yekaterinoslavka, e-mail: ikonnikova.jelena@yandex.ru

Abstract: The relevance of this study is determined by the need for early formation of preschool children's holistic understanding of the world of professions as an essential com-

ponent of their social and personal development. In modern educational practice, there is an increasing demand for creating a subject-spatial environment that stimulates children's cognitive activity, fosters the development of life competencies, and broadens their social experience.

This article presents the experience of applying the methodological approach «I know! I can do! I am able», aimed at systematically introducing preschoolers to various professions through play-based and project-oriented activities. The scientific novelty of the work lies in the comprehensive combination of traditional and innovative pedagogical technologies: the establishment of a “professions center,” the use of interactive didactic materials, children's involvement in research and creative projects, and the integration of role-playing games as a leading means of socialization.

The study includes the results of pedagogical monitoring, which demonstrate positive dynamics in the development of children's knowledge, interests, and practical skills. The practical significance of the article is that the presented recommendations can be used by preschool educators to design an effective developmental environment, strengthen cooperation with parents and colleagues, and improve the overall quality of the educational process.

Keywords: preschool education, professions, play, project activity, professions center, socialization, parents, interactive materials, development, cooperation

Раннее знакомство с трудовой деятельностью взрослых играет важную роль в формировании личностных качеств и представлений о будущем у детей дошкольного возраста. Именно в этот период закладываются основы уважительного отношения к труду, формируется интерес к различным профессиям и развивается способность к сотрудничеству и самостоятельной деятельности.

Современное общество предъявляет к системе образования новые требования: необходимо воспитывать личность, способную к осознанному выбору жизненного пути и будущей профессиональной деятельности. В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования подчеркивается значимость социализации ребёнка, формирования у него элементарных представлений о мире труда и профессий [3].

Вопросами трудового воспитания и формирования у детей интереса к профессиям занимались многие выдающиеся педагоги и психологи. Так, Л.С. Выгот-

ский рассматривал игру как ведущую деятельность дошкольного возраста, подчеркивая её роль в развитии воображения и социальных навыков. Д.Б. Эльконин отмечал, что именно сюжетно-ролевые игры позволяют детям осваивать социальные роли взрослых и отражать их трудовую деятельность. Н.К. Крупская подчеркивала значимость раннего приобщения детей к труду через доступные формы [4], а В.А. Сухомлинский видел в труде основу нравственного и личностного становления ребёнка. Особый вклад в развитие методики знакомства дошкольников с профессиями внёс В.П. Кондрашов, разработавший систему диагностики и педагогического сопровождения детей, направленную на формирование представлений о мире труда [1]. Его подходы позволяют выявить уровень знаний дошкольников и выстроить системную работу по расширению их представлений о профессиональной деятельности взрослых.

Игра, являясь ведущим видом деятельности дошкольника, становится есте-

ственным инструментом для формирования первых представлений о профессиях. Через игру ребёнок получает возможность проживать различные социальные роли, пробовать себя в разных сферах деятельности, развивать инициативность, коммуникативные умения и воображение [3]. Педагогическая задача заключается в создании игровой среды, которая не только обучает, но и мотивирует, учитывает возрастные особенности детей и способствует развитию практических умений.

Итогом проведённого исследования является выявление эффективности системной игровой работы по формированию у дошкольников представлений о профессиях.

Цель статьи – обобщить педагогический опыт по формированию представлений о профессиях у дошкольников через игровую деятельность и представить методический подход «Я знаю! Я умею! Я могу!» как эффективное средство решения данной задачи.

В разработке опыта использованы методические подходы В.П. Кондрашова «Введение дошкольников в мир профессий» и игровая развивающая среда «Взросляндия» А.Ю. Смирнова [1, 2]. Эти источники стали базой для методического подхода «Я знаю! Я умею! Я могу!», обеспечивающего систематическое и последовательное знакомство детей с профессиями через игру, практику и проектную деятельность.

Методический подход включает следующие принципы:

- поэтапное погружение детей в мир профессий;
- использование интерактивных пособий;
- соединение игрового опыта с реальными трудовыми действиями;
- сотрудничество детей друг с другом и с взрослыми;

- активное участие родителей в образовательном процессе.

Целями и задачами работы по использованию методического подхода «Я знаю! Я умею! Я могу!» являются следующие:

- цель: формирование у дошкольников представлений о профессиях через игровую деятельность;

- задачи:

1. Расширить знания детей о мире труда и разнообразии профессий.
2. Развить интерес к профессиям и уважение к труду взрослых.
3. Поддержать познавательную активность и самостоятельность.
4. Организовать взаимодействие с родителями для повышения эффективности образовательного процесса.
5. Воспитывать уважение к труду взрослых.

Диагностика исходного уровня знаний. На первом этапе работы был проведён мониторинг по методике В.П. Кондрашова [1].

Результаты показали:

- 38 % детей могли правильно назвать основные трудовые действия;
- 40 % имели общее представление о профессиях;
- 35 % проявляли интерес к теме;
- 47 % умели применять знания в игре.

Вывод: необходимо организовать системную работу с использованием игровых форм для повышения уровня знаний и интереса детей.

Этапы реализации методического подхода – этап «Я знаю!», этап «Я умею!», этап «Я могу!».

Этап «Я знаю!».

На этом этапе организуется центр профессий с игровыми пособиями, атрибутами, книгами и плакатами. Символ центра – совёнок Профик, который задаёт вопросы детям, мотивирует к исследова-

нию профессий и помогает ориентироваться в игровом пространстве.

В центре дети знакомятся с основными профессиями, особенностями трудовой деятельности, инструментами и атрибутами специалистов. Важная особенность этапа – поддержка самостоятельного исследования детьми профессий через игру и наблюдение.

Этап «Я умею!».

Данный этап направлен на практическое освоение элементов профессий:

- использование карты «Взросляндия» и мини-карты Амурской области, где каждая точка представляет профессию;

- интерактивный куб, позволяющий выбирать профессиональные направления;

- ширма с изображениями специалистов и их деятельности;

- бизиборд «Знайка», позволяющий детям выполнять действия, имитирующие работу взрослых;

- лента времени, демонстрирующая развитие профессий с прошлых времен до будущего.

Дети выполняют задания, «путешествуют» по городам профессий, моделируют трудовые процессы, связывают игровые действия с реальной жизнью. Этот этап формирует практические навыки и закрепляет полученные знания.

Этап «Я могу!».

На заключительном этапе дети участвуют в проектной деятельности, пример: проект «Город будущего». Дети придумывают новые профессии, моделируют рабочие процессы, создают макет города.

Старшие дети помогают младшим, развивая наставнические навыки. Этап способствует развитию инициативности, творчества, самостоятельности и умений работать в команде.

Эффективность формирования у детей дошкольного возраста представлений о профессиях напрямую зависит от активного взаимодействия педагогов с родителями. Родители выступают первыми источниками информации о профессиях и модели трудовой деятельности взрослых. Их участие позволяет не только расширить знания детей, но и закрепить учебный материал в повседневной жизни.

В рамках реализации методического подхода «Я знаю! Я умею! Я могу!» с родителями проводились разнообразные формы сотрудничества:

- совместные мастер-классы – родители демонстрируют детям элементы своей профессиональной деятельности, рассказывают о специфике работы, задают вопросы, мотивируют детей к изучению профессий;

- подготовка мультимедийных материалов – родители создают презентации, видеоролики или фотоматериалы о своей профессии, которые используются в игровых центрах и на занятиях;

- экскурсии на рабочие места, где дети могут наблюдать реальные трудовые процессы;

- совместные проекты – родители вместе с детьми участвуют в создании макетов, интерактивных карт профессий, лент времени и других игровых пособий, что усиливает практическую значимость обучения;

- консультации – педагоги проводят семинары и встречи с родителями, обсуждая методы знакомства детей с профессиями и предлагая рекомендации для продолжения работы дома.

Такое взаимодействие способствует:

- формированию у детей более полных и достоверных представлений о профессиях;

- развитию навыков коммуникации и социальной активности;

- укреплению доверительных отношений между семьей и образовательной организацией.

Для педагогов важным является планирование совместной деятельности с родителями на каждом этапе обучения. Рекомендуется заранее информировать родителей о целях и заданиях, создавать интерактивные формы участия, учитывать индивидуальные особенности ребёнка и семьи.

Коллеги знакомятся с опытом через семинары, конференции. Такое взаимодействие обеспечивает преемственность и расширяет педагогические возможности.

После реализации методического подхода «Я знаю! Я умею! Я могу!» были получены следующие результаты:

- количество детей, правильно называющих трудовые действия, выросло с 38 % до 79 %;

- целостное представление о профессиях сформировано у 80 %;

- интерес к профессиям повысился с 35 % до 87 %;

- умение применять знания в игре – с 47 % до 78 %.

Данные свидетельствуют о высокой эффективности системной работы через игровую среду и методический подход.

Практические рекомендации для педагогов:

1. Использовать поэтапное введение в мир профессий.

2. Создавать игровые центры с атрибутами профессий и интерактивными пособиями.

3. Активно вовлекать родителей в образовательный процесс.

4. Включать проектную деятельность для закрепления знаний.

5. Проводить регулярный мониторинг знаний и интереса детей.

Проведённая работа показала, что системное использование игры как ведущего вида деятельности дошкольников является эффективным средством формирования у детей первых представлений о профессиях. Благодаря созданию развивающей предметно-пространственной среды, внедрению игровых пособий и последовательной реализации методического подхода «Я знаю! Я умею! Я могу!» удалось значительно повысить уровень знаний и интереса дошкольников к миру труда. Повторный мониторинг выявил положительную динамику: дети стали лучше понимать содержание профессиональной деятельности взрослых, активнее применять полученные знания в сюжетно-ролевых играх и проявлять инициативу в проектной деятельности.

Полученные результаты подтверждают идеи Л.С. Выготского о значении игры в развитии воображения и социальных навыков ребёнка, а также положения Д.Б. Эльконина о том, что сюжетно-ролевая игра является важнейшим средством освоения социальных ролей [5]. Опыт показывает, что слова В.А. Сухомлинского о труде как основе нравственного воспитания сохраняют актуальность и в современных условиях: приобщение детей к миру профессий формирует уважение к труду и желание приносить пользу обществу.

Особое значение в реализации данного направления имеет сотрудничество с родителями, которые становятся активными участниками образовательного процесса. Совместные проекты, экскурсии, мастер-классы усиливают практическую направленность работы и укрепляют связь семьи и дошкольной образовательной организации.

Таким образом, можно сделать вывод, что формирование у детей дошкольного возраста представлений о профессиях через игру является важным педагогическим

ческим направлением, которое способствует не только расширению кругозора детей, но и развитию их личностных качеств, коммуникативных навыков и способности к совместной деятельности.

Перспективами дальнейшей работы видится разработка адаптированных игровых методик для детей с ограниченными возможностями здоровья, создание вариативных игровых пособий по уров-

ням сложности, а также обобщение накопленного опыта в методических рекомендациях для педагогов и родителей. Это позволит сделать процесс знакомства с миром профессий ещё более доступным, интересным и результативным, сохраняя ведущую роль игры в воспитании и развитии ребёнка дошкольного возраста.

Список литературы

1. Кондрашов В.И. Введение дошкольников в мир профессий. М.: Педагогика, 2017. 152 с.
2. Смирнов А.Ю. Взросляндия: игровая среда для дошкольников. СПб.: Детство-Пресс, 2019. 184 с.
3. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования: приказ Минобрнауки России от 17 октября 2013 г. № 1155. Режим доступа: <https://fgosdo.ru> (дата обращения: 23.09.2025).
4. Крупская Н.В. Игровая деятельность дошкольников и её роль в развитии личности. М.: Просвещение, 2015. 240 с.
5. Саломатова О.В. Компьютерная активность и особенности игровой деятельности в дошкольном возрасте // Психолого-педагогические исследования. 2022. Т. 14, № 1. С. 136-147.
6. Сисоев А.В., Ирхина Е.Н. Особенности реализации подвижной игровой деятельности с детьми дошкольного и младшего школьного возраста в образовательных учреждениях Воронежской области // Наука и спорт. 2023. Т. 11, № 2. С. 102-110.
7. Якшина А.Н. Условия развития игры в дошкольном возрасте: обзор современных отечественных и зарубежных исследований // Современное дошкольное образование. 2020. № 4(100). С. 35-42.
8. Стихина Т.С. Художественно-эстетическое развитие детей 3-7 лет в игровой деятельности // Трибуна учёного. 2022. № 3(34). С. 58-64.
9. Бутова Н.И. Игры как средство всестороннего развития детей в дошкольном возрасте // Наука через призму времени. 2022. № 1(58). С. 45-50.
10. Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду. 3-4 года: методическое пособие. М.: Мозаика, 2023. 64 с.
11. Достанов М.М. Особенности современной спонтанной игры дошкольников // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2022. Т. 28, № 4. С. 27-34.
12. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Владос, 2000. 360 с.
13. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения. М.: Институт развития образования, 2010. 288 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНИК В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

¹Кузьминчук Д.Н.

¹МАОУ «Чигиринская средняя общеобразовательная школа с углубленным изучением отдельных предметов», учитель английского языка, с. Чигири,
e-mail: nikodarya2018@mail.ru

Аннотация: в статье рассматривается проблема формирования устной иноязычной речи у обучающихся среднего звена. Основное внимание уделено анализу и описанию результатов педагогического эксперимента, в ходе которого применялись игровые техники, адаптированные к темам УМК "Spotlight" 5 класс. Описаны структура и динамика занятий, приведены конкретные примеры игровых заданий, а также результаты количественного и качественного анализа речевого развития учащихся. Обоснована высокая результативность игрового подхода как метода интенсификации речевой деятельности школьников.

Ключевые слова: игровая техника, устная речь, иностранный язык, коммуникативная компетенция, диалог, эксперимент, методика.

USING GAME TECHNIQUES IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

¹Kuzminchuk D.N.

¹Chigirinskaya Secondary School with Advanced Study of Certain Subjects,
English Teacher, Chigiri, e-mail: nikodarya2018@mail.ru

Abstract: The article discusses the development of oral foreign-language skills among middle school students. It focuses on the outcomes of a pedagogical experiment involving game-based techniques tailored to the themes of the "Spotlight" Grade 5 course-book. The article outlines the structure and dynamics of the lessons, provides specific examples of game-based assignments, and presents both quantitative and qualitative analyses of the learners' speech development. The effectiveness of game-based learning as a method of intensifying students' communicative engagement is substantiated.

Keywords: game-based techniques, speaking skills, foreign language, communicative competence, dialogue, experiment, methodology.

В современном образовательном пространстве особую актуальность приобретает проблема формирования иноязычной коммуникативной компетенции, ключевым компонентом которой является устная речь. Учащиеся среднего звена, в частности, 5-х классов, сталкиваются с переходом от механического воспроизведения лексико-грамматических структур к необходимости вести речевое взаимо-

действие в более свободной форме. Однако практика показывает, что значительное число школьников испытывают затруднения в формировании устной речи: они не уверены, боятся ошибиться, не могут спонтанно строить высказывание.

Особенно уязвимы в этом отношении дети на среднем этапе обучения в общеобразовательных учреждениях: учащиеся, испытывающие когнитивные и психологические барьеры, не обладающие достаточным уровнем речевой инициативы, мотивации и фонематического слуха. Традиционные методы, основанные на фронтальной подаче материала и репродуктивных упражнениях, в таких случаях зачастую не обеспечивают нужного уровня вовлечённости и эффективности. В этой связи возрастает значение игровых техник как метода, обеспечивающего эмоциональную вовлечённость, снятие тревожности, включённость учащихся в речевую деятельность и формирование положительной мотивации к изучению иностранного языка. Игровые методы позволяют учащимся действовать в речевой ситуации, приближенной к реальной, использовать язык как средство общения, а не как формальный предмет.

Настоящая статья направлена на обоснование эффективности применения игровых техник в процессе обучения устной речи, а также на анализ результатов экспериментального исследования, проведённого в условиях общеобразовательной школы с учащимися 5-х классов. Особое внимание уделено подбору конкретных игровых приёмов, их интеграции в структуру уроков, а также сравнительному анализу результатов контрольной и экспериментальной групп.

Педагогический эксперимент проводился на базе двух параллельных классов в течение двух триместров в рамках учебного года в общеобразовательной школе с. Чигири. Участвовали две парал-

лельные группы учащихся 5-х классов общеобразовательной школы. В контрольной группе (5Г, 13 учащихся) обучение велось в соответствии с традиционными подходами, предусмотренными УМК “Spotlight” 5 класс. В экспериментальной группе (5В, 15 учащихся) в дополнение к основному курсу внедрялись игровые техники обучения устной речи. На этапе констатирующего эксперимента был проведён входной контроль, выявивший сопоставимые показатели речевых навыков у обеих групп: контрольная (5Г, 13 человек) и экспериментальная (5В, 15 человек). До начала эксперимента обе группы продемонстрировали сопоставимые результаты по устной речи (средний балл: 5Г – 3,69; 5В – 3,6).

Игровые техники подбирались с учётом темы каждого модуля, включали ролевые и театрализованные формы, речевые квесты, карточные игры и парные задания. Структура занятия включала фонетическую разминку, повторение активной лексики, игровое речевое взаимодействие и итоговую рефлекссию. Основное внимание уделялось развитию монологической и диалогической речи. Цель эксперимента – проверить, способствует ли использование игровых техник улучшению качества устной речи и увеличению речевой активности учащихся с различным уровнем подготовки. На констатирующем этапе были выявлены трудности: страх ошибок, речевая пассивность, ограниченный словарный запас, трудности в построении монолога и поддержании диалога.

Игровые техники были отобраны и систематизированы в соответствии с темами модулей УМК “Spotlight 5”. В каждом уроке использовалась одна или несколько техник, направленных на развитие определённого вида речевой деятельности.

Примеры игровых заданий и тем:

Тема: “Back to School” – игра “Classroom Treasure Hunt” (ученики искали предметы и описывали их функции).

Тема: “My Things” – карточная игра “Whose is this?”, где дети описывали предметы друг друга.

Тема: “My Family” – ролевая игра “Interview with a Family Member” (один ученик – журналист, другой – отец/мать/брат и т.д.).

Тема: “Food” – командная игра “Menu Designer” (группы создавали меню и презентовали его).

Тема: “Animals” – игра “Guess the Animal”, где ученики давали описания по подсказкам.

Тема: “Hobbies and Free Time” – активная игра “Find someone who...” с целью обсуждения увлечений.

Каждое занятие включало:

- фонетическую разминку (в форме рифмовок, песен, скороговорок);
- повторение активной лексики;
- основной этап – игровое задание на развитие диалогической или монологической речи;
- подведение итогов, обсуждение и самооценка.

Для углублённого анализа эффективности игровых техник были использованы авторские планы-конспекты уроков.

Ниже представлены наиболее яркие из них.

Урок 1. Тема: “Back to School”.

Цель: актуализировать и закрепить лексику по теме «Школа», развить диалогическую речь и повторить конструкции have got/has got.

Игровые техники:

School Bag Race – командная игра, в ходе которой учащиеся по карточкам формируют содержимое школьного рюкзака и озвучивают его: “I have got a pencil and a rubber”.

Guess What's Missing – визуальная игра на внимание и активизацию лексики:

на слайде исчезает один предмет, дети формулируют: “A blue rubber is missing from the slide”.

Interview Your Classmate – парная игра с вопросами по теме: “Have you got a ruler in your bag?”.

Обоснование: игра способствует активизации и автоматизации базовой лексики, вовлекает всех учащихся через простые, но речевые действия, снижает тревожность.

Результат: ученики уверенно формулировали короткие фразы, почти все дети включились в диалоговые формы. Слабые учащиеся чаще начинали говорить в парах, чем во фронтальной работе.

Урок 2. Тема: “Hobbies and Free Time”.

Цель: развитие навыков диалогической речи, формирование речевых структур с глаголами + -ing.

Игровые техники:

Find Someone Who... – коммуникативная игра, в ходе которой ученики ходят по классу с опросником: “Do you like swimming?”.

Mini-dialogues – ученики составляют короткие диалоги: “What do you do in your free time?” – “I play the piano and read books”.

Обоснование: упражнение направлено на повторение лексики через естественные вопросы, повышение интереса и тренировку грамматики без акцентированного объяснения.

Результат: ученики активно работали по классу, каждый произнёс не менее 4–5 полных фраз. Повысилась скорость реакции, уверенность в построении предложений.

Урок 3. Тема: “Seasons and Weather”.

Цель: формирование умений описывать погоду, развитие монологической речи с использованием структуры “It is...”.

Игровые техники:

Weather Forecast Role-play – работа в группах: один – ведущий прогноза погоды, остальные – зрители.

Прогноз: “Today it is snowy and cold in the north”.

Mime and Guess the Weather – один ученик изображает погоду, другие угадывают.

Обоснование: повышение экспрессивности речи, развитие словаря, снятие речевых барьеров через движение.

Результат: даже слабые ученики проявили инициативу. Учащиеся спонтанно начали использовать новые прилагательные. Урок прошёл эмоционально насыщенно, при высоком вовлечении.

Общий вывод: представленные уроки демонстрируют, что грамотно встроенные игровые элементы позволяют добиться значимого прогресса в устной речи даже у учащихся с затруднениями. Игровые ситуации не только активизируют речевые механизмы, но и формируют у детей уверенность, положительное отношение к учебному процессу и стремление к самовыражению на иностранном языке.

Сравнительный анализ результатов входного и итогового контроля показал значительное улучшение показателей у экспериментальной группы. Средний балл по устной речи вырос с 3,6 до 4,33, при этом в контрольной группе прирост составил менее 0,2 балла (с 3,69 до 3,85).

В ходе наблюдения за динамикой речевого участия отмечалось: увеличение речевой инициативы; рост использования разнообразной лексики; снижение тревожности и страха ошибки; активное участие в диалогах и монологических заданиях.

Примеры используемых заданий:

Игра “Guess the Word” по теме “Food” – формирование лексического поля через соревновательную деятельность.

Ролевая игра “At the Pet Shop” – тренировка грамматических структур в диалоге.

“Chain Speaking” по теме “My Family” – развитие монологического высказывания.

Анкетирование учащихся и наблюдения учителя подтвердили возрастание интереса к предмету и повышение уверенности в речевом взаимодействии. Таким образом, игровые формы доказали свою эффективность как средство формирования спонтанной устной речи.

Примеры конкретных успехов. Ученик с речевым барьером впервые выступил с подготовленным рассказом о своём домашнем питомце. Девочка с трудностями грамматического оформления начала уверенно строить диалоги по шаблонам, закреплённым через игру “Role Card Dialogues”.

Таким образом, игровые техники стали эффективным инструментом развития спонтанной речи, преодоления психологических барьеров и повышения мотивации.

Результаты педагогического эксперимента показали, что использование игровых техник в обучении иностранному языку способствует активизации речевой деятельности, формированию устойчивой мотивации и преодолению коммуникативных барьеров. Учащиеся начинают воспринимать язык как средство общения, а не только как предмет изучения. Это особенно актуально для средней ступени обучения, где формируются ключевые основы речевого поведения на иностранном языке. Научная и практическая значимость исследования заключается в подтверждении эффективности игровых техник в условиях массовой школы, а также в возможностях их дальнейшего распространения в рамках программ ФГОС. В условиях, когда стандартные формы подачи материала оказываются

недостаточно продуктивными, игровые техники обеспечивают ученикам эмоционально комфортную, мотивирующую среду, в которой формируется уверенность, речевая активность и интерес к предмету.

Анализ количественных и качественных результатов эксперимента подтвердил, что систематическое применение игровых заданий способствует не только росту успеваемости, но и реальному прогрессу в устной коммуникации. Учащиеся экспериментальной группы показали устойчивые улучшения в диалогической и монологической речи, повы-

сили мотивацию и вовлечённость в процесс обучения.

Практическая значимость исследования заключается в возможности широкого применения предложенных техник в образовательной практике учителей английского языка. Методические рекомендации, разработанные на основе опыта экспериментальных уроков, могут быть адаптированы под различные темы и уровни подготовки.

Таким образом, использование игровых техник может стать полноценной стратегией в системе формирования устной речи, особенно у детей с трудностями в обучении иностранному языку.

Список литературы

1. Бим И.Л. Методика обучения иностранным языкам как наука и теория школьного учебника. М.: «Русский язык», 1977. 288 с.
2. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам: лингводидактика и методика. М.: Академия, 2004. 336 с.
3. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. 2-е изд. М.: Просвещение, 1991. 223 с.
4. Тер-Минасова С.Г. Язык и межкультурная коммуникация. М.: Слово, 2000. 146 с.
5. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 304 с.
6. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. М.: Педагогика, 1997. 91 с.
7. Верещагин Е.М., Костомаров В.Г. Язык и культура: три лингвострановед. концепции: лекс. фона, рече-поведен. тактик и сапиентемы. Под ред. Ю.С. Степанова; Гос. Ин-т рус. яз. им. А.С. Пушкина. Москва: Индрик, 2005. 1037 с.
8. Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам. М.: Высшая школа, 1986. 103 с.
9. Рогова Г.В., Верещагина И.Н., Языкова Н.В. Методика обучения английскому языку. 1-4 классы: пособие для учителей и студентов педагогических вузов. М.: Просвещение, 2008. 228 с.

УДК 159.99

**ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ПРОБЛЕМЫ
ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА СОЦИАЛИЗАЦИЮ
СТУДЕНТОВ**

^{1,2}Малюга Н.Е.

¹ГАУ ДПО «Амурский областной институт развития образования»,
специалист, г. Благовещенск

²ФГБОУ ВО «Амурский государственный университет», студент,
г. Благовещенск

Аннотация: в статье рассматриваются ключевые аспекты исследования проблемы влияния компьютерных игр на социализацию студентов. Акцент сделан на изучении видов видеоигр, особенностях влияния игр на социализацию, формах их использования в образовательном процессе, а также путях и способах их педагогизации. Подчеркивается необходимость применения отечественных технологий и современных способов вовлечения молодёжи в деятельность.

Ключевые слова: студенты, компьютерные игры, педагогизация, социализация.

**THEORETICAL FOUNDATIONS OF THE STUDY OF THE IMPACT
OF COMPUTER GAMES ON STUDENTS' SOCIALIZATION**

^{1,2}Malyuga N.E.

¹Amur Regional Institute of Education Development, specialist, Blagoveshchensk

²Amur State University, student, Blagoveshchensk

Abstract: The article discusses the key aspects of studying the impact of computer games on the socialization of students. The focus is on the types of video games, the specific effects of games on socialization, the forms of their use in the educational process, and the ways and means of their pedagogization. The article emphasizes the importance of using domestic technologies and modern methods to engage young people in activities.

Keywords: students, computer games, pedagogy, socialization.

В условиях стремительного развития технологий и повсеместного распространения интернета, игры стали доступными для миллионов пользователей по всему миру. Благодаря различным исследованиям мы знаем, что значительная

часть студентов проводит большое количество времени за играми, что вызывает у нас интерес и мы задаёмся вопросом «А как компьютерные игры влияют на социализацию, возможно ли педагогизировать это влияние?»

Большой интерес к компьютерным играм проявляет и правительство РФ, оно призывает к их развитию и конкурентоспособности, контролю содержания и фактам, а также назначает турниры по ним. Это и не удивительно, ведь Россия является первой в мире страной, признавшей киберспорт как вид спорта, произошло это в 2001 году. Также в России существует и федерация компьютерного спорта России, что указывает на повышенное внимание к этой теме.

Для начала немного расскажем об истории создания термина. История создания термина «компьютерная игра» начинается в 1940-х и 1950-х годах, когда в академической среде разрабатывались простые игры и симуляции.

Одним из претендентов на статус первой компьютерной игры считается аппарат Nimatron, созданный Эдвардом Кондоном в 1940 году. Он представлял собой большую вычислительную машину, которая предлагала игроку по очереди с компьютером выключать лампочки. Победителем в игре становился тот, кто выключил последнюю лампочку.

В 1948 году американские физики Томас Голдсмит-младший и Эстл Рей Манн запатентовали «развлекательное устройство на основе электронно-лучевой трубки», представлявшее собой электронный тир.

В 1952 году британский учёный Александер Дуглас составил программу ОХО, имитирующую игру «крестики-нолики».

Теперь мы можем сформулировать определение понятия компьютерной игры. Проанализировав источники, мы согласны с учеными, что: компьютерные игры – это сложные интерактивные системы, которые объединяют в себе элементы искусства, технологии и психологии [7].

Следующим шагом классифицируем компьютерные игры по трём основным группам:

Первая – это сюжетные игры. В них предоставляется возможность наслаждаться проработанным сюжетом и вжиться в роль главного персонажа действия. В основном действие происходит от первого лица и в такой игре нет реальных живых игроков, только боты, а сам исход игры зависит от выборов персонажа по ходу сюжета, который в свою очередь изначально прописан авторами.

Вторая – динамические игры. Геймплей в таких играх быстр и требует хорошей реакции. В такой игре красивая картинка и проработанный сюжет почти не имеют смысла, стоят на более низкой позиции чем скорость реакции, умение ввести, например, комбо удары и подобное.

Третья – стратегии. В таких играх важно продумывать действия наперёд, причем не только свои и союзников, но и противников. В таких играх главными качествами для играющего будут: острота ума, логика, умение тактически мыслить, а также умение сотрудничества [2].

Игры – это не просто развлечение, но и мощный инструмент, который может формировать социальные навыки, ценности и поведение студентов. Далее мы рассмотрим, как компьютерные игры влияют на социализацию студентов, какие сообщества они формируют, какие ценности пропагандируют, а также, как это может отразиться на поведении и профессиональных компетенциях будущих специалистов.

С момента своего появления в 1970-х годах, игры прошли через несколько этапов развития, каждый из которых был отмечен своими особенностями и трендами. В 1980-х годах популярными стали аркадные игры, например Pac-Man, который привлекал внимание

молодежи и способствовал формированию первых игровых сообществ. Стоит отметить, что в ту пору они собирались в живую, возле игровых автоматов, что способствовало нахождению реальных знакомых, друзей и имело более сильный эффект социализации.

С развитием технологий в 1990-х годах началась эра домашних консолей и ПК, что сделало игры более доступными, а сообщества более анонимными, хотя и тогда большая часть комьюнити собиралась в компьютерных клубах, что всё также содействовало социализации, помогая находить новых знакомых, изначально предрасположенных к общению, пусть и в одной конкретной теме. Появление многопользовательских онлайн-игр (MMORPG) в начале 2000-х годов, таких как World of Warcraft, стало настоящей революцией в мире игр. Эти игры не только предлагали увлекательный игровой процесс, но и создавали обширные сообщества игроков, которые взаимодействовали друг с другом, посредством общения в чате и на форумах, объединялись во внутриигровые кланы для более быстрого нахождения контакта, создавали команды, что тоже способствовало социализации. Современные игры, такие как CS2, Minecraft и другие, продолжают эту традицию, предлагая игрокам возможность взаимодействовать в реальном времени с людьми по всему миру, дают возможность им узнать другого человека и перенести это общение в реальную жизнь.

Таким образом, компьютерные игры становятся важным социальным явлением, которое влияет на молодежь и формирует новые формы общения и взаимодействия, даёт возможность развития коммуникативных навыков, лидерства и других социально значимых качеств [5].

Переходя к теме сообществ, подметим что на сегодняшний день игровые

сообщества играют большую роль в социализации студентов. Они предоставляют платформу для общения и взаимодействия, причём сразу с теми людьми, с которыми у них общий интерес – игра. В рамках игровых сообществ студенты могут обмениваться опытом, обсуждать стратегии и находить единомышленников, делиться каким-либо жизненным опытом, перенимать нормы и ценности.

Существует множество форматов игровых сообществ: от онлайн-форумов до стриминговых платформ, таких как Twitch, YouTube, VK Live и Рутуб. Эти платформы позволяют игрокам делиться своими достижениями, обсуждать игровые моменты, участвовать в соревнованиях. Часто трансляции на таких платформах приобретают характер посиделок с друзьями, где блогеры болтают на произвольные темы со зрителями.

То какие ценности имеет человек, показывает каков он, говорит о его жизни лучше его самого. Компьютерные игры могут формировать определенные ценности у студентов. Многие современные игры затрагивают темы справедливости, добра и зла, дружбы и ненависти, тему достоинства. Игроки часто сталкиваются с моральными выборами, которые требуют от них принятия решений, влияющих на развитие сюжета или хода игры. Это способствует развитию критического мышления, способности анализировать последствия своих действий, коммуникацию в целом [3].

Однако важно отметить, что не все игры пропагандируют позитивные ценности. Некоторые из них могут содержать элементы насилия и дискриминации, что может негативно сказаться на восприятии мира у студентов. Поэтому при выборе игр для досуга важно учитывать их содержание и возможное влияние на формирование мировоззрения.

Важно рассмотреть и особенности поведения человека, играющего в видео-игры. Ведь, как мы упомянули ранее, игры могут влиять на формирование поведения и ценностей через игровые ситуации.

С учетом современных требований к профессиональным компетенциям важно рассмотреть, каким образом компьютерные игры могут помочь студентам в их подготовке к будущей профессии. Мягкие навыки (soft skills), такие как коммуникация, работа в команде и критическое мышление, все чаще становятся важными для работодателей.

Компьютерные игры могут стать эффективным инструментом для развития этих навыков. Например, многопользовательские игры требуют координации действий с другими участниками, что способствует формированию навыков командной работы и умения слушать, слышать и понимать другого человека. Кроме того, многие игры требуют от игроков быстрой реакции и способности к адаптации в меняющихся условиях – качества, которые также востребованы на рынке труда.

Говоря же про набор опыта в играх, можем привести пример различных симуляторов химических лабораторий, где студенты смежных профессий могут поэкспериментировать в безопасной среде, узнать реакции тех или иных элементов друг на друга, гораздо лучше ошибиться в игре и не повторить этого в реальности. Симулятор HR-менеджера расскажет и покажет на практике юным специалистам, что необходимо учитывать при подборе персонала и на что стоит обратить внимание [1].

Подчеркнём, что компьютерные игры могут оказать значительное положительное влияние на развитие мягких и профессиональных компетенций у студентов. Игры помогают развивать навыки

командной работы, критического мышления и коммуникации, выработать собственные ценности и взгляды. Всё это развивается в процессе общения с игровым сообществом, ведь именно там студенты, играющие в компьютерные игры, проводят большую часть времени.

Стоит упомянуть и то, что компьютерные игры явление не новое и никуда оно не исчезнет в отличие от краткосрочных трендов. Поэтому важно профилировать негативное влияние, во избежание его возникновения.

На сегодняшний день компьютерные игры представляют собой мощное социальное явление, которое проникает в различные сферы жизни молодежи. Важно осознавать, что игры не исчезнут, а лишь трансформируются под влиянием новых технологий и культурных изменений [4].

Исходя из вышеизложенного, мы делаем вывод, что педагогизация влияния компьютерных игр не только возможна, но и нужна. Рассмотрим этот аспект подробнее.

Педагогизация компьютерных игр – это процесс использования компьютерных игр и игровых механик в образовательных, воспитательных и просветительских целях.

Педагогизация компьютерных игр представляет собой многосторонний процесс, который может быть реализован тремя основными путями.

Первый – использование образовательных симуляторов и игр, которые позволяют эффективно обучать специфическим навыкам и знаниям в интерактивной форме. Второй путь – создание игровых сообществ и клубов, при участии значимых взрослых, способствует развитию социальных навыков, формированию ценностей и раскрытию личности студентов. Наконец, просветительский, включающий обучение цифровой грамотности

и анализ контента игр, помогает студентам критически оценивать информацию, понимать влияние игр и выбирать образовательные ресурсы. В совокупности эти подходы позволяют эффективно использовать потенциал компьютерных игр для достижения образовательных и воспитательных целей, делая учебный процесс более интересным, вовлеченным и социально значимым [6].

Список использованных источников

1. Шпаковский Ю.Ф., Данилюк М.Д. Видеоигры в процессе образования // Труды БГТУ. Серия 4: Принт- и медиатехнологии. 2018. №1 (207). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-v-protssesse-obrazovaniya> (дата обращения: 06.08.2025).
2. Жанры компьютерных игр. URL: <https://coddyschool.com/blog/genres-of-computer-games/>
3. Как определить ценности и следовать им. URL: <https://www.tgu-dpo.ru/news/2023/02/02/kak-opredelit-svoi-cennosti-i-sledovat-im/> (дата обращения: 06.08.2025).
4. Исакова К.К. Компьютерные игры как феномен современной культуры // III Международный конкурс научно-исследовательских и творческих работ учащихся «Старт в науке». URL: <https://school-science.ru/3/8/32266> (дата обращения: 06.08.2025).
5. Максимова Н.А., Гаврилова Т.И. Методические особенности применения развивающих компьютерных игр в учебном процессе // Концепт. 2015. №8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metodicheskie-osobennosti-primeneniya-razvivayuschih-kompyuternih-igr-v-uchebnom-protssesse> (дата обращения: 06.08.2025).
6. Пономарёв В.Д. Педагогика игрового сообщества и социальное творчество личности в сфере досуга // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2017. №41-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogika-igrovogo-soobschestva-i-sotsialnoe-tvorchestvo-lichnosti-v-sfere-dosuga> (дата обращения: 06.08.2025).
7. Васильев А.А., Печатнова Ю.В. Термин «компьютерная игра»: опыт междисциплинарного анализа // Пролог: журнал о праве. 2021. №2 (30). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/termin-kompyuternaya-igra-opyt-mezhdistsiplinarnogo-analiza> (дата обращения: 06.08.2025).

УДК 004.8

ПРИЕМЫ И МЕТОДЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБУЧЕНИИ ШКОЛЬНИКОВ

¹Гончарук О.В., ²Дорошевич К.А.

¹ГАУ ДПО «Амурский областной институт развития образования»,
руководитель мобильного технопарка «Кванториум-28», канд. техн. наук, доцент,
г. Благовещенск, e-mail: goncha-oksana@yandex.ru

²ГАУ ДПО «Амурский областной институт развития образования»,
педагог дополнительного образования мобильного технопарка
«Кванториум-28», г. Благовещенск, e-mail: karmamay@mail.ru

Аннотация: в статье рассматриваются приемы и методы использования искусственного интеллекта (ИИ) в школьном обучении, акцент сделан на практические сценарии и российские нейросетевые решения. Показано, что ИИ не заменяет учителя, а берет на себя рутинные и технические задачи – адаптацию заданий, оценивание, генерацию визуальных и аудиоматериалов, подготовку раздаточных материалов и организацию обратной связи. Отдельное внимание уделено мультимодальности и персонализации: языковые модели помогают формировать индивидуальные траектории, речевые сервисы превращают текст в речь и обратно, генераторы изображений делают наглядными абстрактные понятия. В качестве примеров использования приведены российские разработки: YandexGPT, «GigaChat» Сбера, Kandinsky, Yandex SpeechKit, SmartSpeech, Silero и DeepPavlov, которые позволяют реализовывать образовательные сценарии в разных предметных областях. Подчеркивается важность прозрачных правил – академической честности, защиты данных, критического отношения к результатам ИИ. Авторами сделан вывод, что искусственный интеллект становится инструментом расширения возможностей учителя и ученика, обеспечивая индивидуализацию, вовлеченность и доступность обучения при сохранении ведущей роли педагогической компетенции.

Ключевые слова: искусственный интеллект, школьное образование, персонализация обучения, формирующее оценивание, мультимодальные технологии, российские нейросети, образовательные технологии, цифровая дидактика.

TECHNIQUES AND METHODS FOR USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN SCHOOL STUDENTS' EDUCATION

¹Goncharuk O.V., ²Doroshevich K.A.

¹Amur Regional Institute of Education Development,
Head of mobile technopark «Quantorium-28»,

Candidate of Technical Sciences, Associate Professor, Blagoveshchensk,
e-mail: goncha-oksana@yandex.ru
²Amur Regional Institute of Education Development,
additional education teacher of the mobile technopark «Quantorium-28»,
Blagoveshchensk, e-mail: karmamay@mail.ru

Abstract: the article examines in detail the techniques and methods of using artificial intelligence in school education, focusing on practical scenarios and Russian neural network solutions. It is shown that AI does not replace the teacher, but takes on routine and technical tasks - adapting assignments, formative assessment, generating visual and audio materials, preparing handouts and organizing feedback. Special attention is paid to multimodality and personalization: language models help to form individual trajectories, speech services convert text into speech and back, image generators make abstract concepts visual. Russian developments are given as examples of use: YandexGPT, Sber's GigaChat, Kandinsky, Yandex SpeechKit, SmartSpeech, Silero and DeepPavlov, which allow implementing educational scenarios in different subject areas. The importance of transparent rules is emphasized - academic honesty, data protection, critical attitude to AI results. The authors concluded that artificial intelligence is becoming a tool for expanding the capabilities of teachers and students, ensuring individualization, involvement and accessibility of learning while maintaining the leading role of pedagogical competence.

Keywords: artificial intelligence, school education, personalization of learning, formative assessment, multimodal technologies, Russian neural networks, educational technologies, digital didactics.

Школа всегда была местом, где встречаются многовековые педагогические традиции и меняющиеся технологии. Искусственный интеллект при этой встрече оказался не просто очередным инструментом, а средой, меняющей саму ткань учебного процесса: от того, как мы формулируем учебные цели и задания, до того, как измеряем прогресс и разворачиваем обратную связь. Важно, что речь идет не о замене учителя, а о тонкой перенастройке его роли: ИИ берет на себя незаметные, но трудоемкие операции анализа и адаптации, а учителю оставляет пространство для человеческого – мотивации, эмпатии, наставничества, создания той самой «атмосферы смыслов», ради которой дети приходят в класс.

Чтобы понять, как это работает, полезно «разобрать» ИИ не как набор модных слов, а как набор применимых в

обычной школе приемов: как он персонализирует траектории, усиливает память и воображение учеников, делает оценивание формирующим, а учебные материалы – живыми и мультимодальными. И, что особенно важно, как встроить в эту картину российские нейросети и экосистемы, которыми реально можно пользоваться уже сегодня: от языковых моделей до голосовых сервисов и генераторов изображений, встроенных в привычные для детей интерфейсы и инфраструктуру.

В России сейчас сформировалась целая линейка доступных решений – YandexGPT [1], «GigaChat» от Сбера [2], генераторы изображений семейства Kandinsky [3], речевые платформы Yandex SpeechKit [4] и SmartSpeech [5], открытые библиотеки DeepPavlov [6] и Silero [7], а также инициативы VK с бета-тестом VK GPT [8]. И каждое из них по-

могает закрывать конкретный учебный сценарий: написать и проговорить диктант, визуализировать абстрактное понятие, отрепетировать устный ответ, собрать материалы по теме проекта или смоделировать эксперименты в информатике и физике.

Самая заметная и быстрая польза – персонализация. Если раньше учитель, исходя из результатов контрольной, видел общую картину класса и по ощущениям «подкручивал» темп, то теперь языковой помощник может в считанные минуты предложить для каждого ученика разные версии одного и того же задания: кому-то – тренировку на узнавание фактов, кому-то – построение причинно-следственных связей, кому-то – эссе. В этом нет магии: ИИ учится на тысячах образцов и подбирает формулировки и уровни сложности, которые статистически чаще «заходят» ученикам с похожим профилем ошибок.

Чтобы это работало без однообразия, учителю важно задавать четкие рамки и роль: например, просить модель не «решить за ученика», а «сгенерировать три наводящих вопроса», «переформулировать определение в разговорном стиле». Такой паттерн делает ответы менее готовыми и больше похожими на диалог. Здесь полезны локальные языковые модели: YandexGPT [1] умеет вести диалог с учетом контекста и связывать тезисы с источниками «Поиска с Алисой», что особенно удобно при проектных работах в гуманитарных предметах; ученику не нужно переходить по вкладкам, он получает сшитую справку со ссылками и дальше спрашивает уточнения, как у репетитора. Для школьных задач хватает стандартного режима: найти, структурировать, наметить план, предложить формулировки, не уходя в рискованные зоны.

Оценивание с помощью ИИ превращается из «вердикта» в постоянную

обратную связь. Модель способна быстро прогнать работы по критериям и подсветить типичные сбои: где ученик путает определение и пример, где в рассуждении проскочил логический разрыв. В старших классах хорошо работает распределение ролей: ИИ дает первичную разметку по рубрике, ученик принимает или спорит, аргументируя, а учитель смотрит именно на качество аргументации, а не на финальный балл.

Сильная сторона школьного ИИ – мультимодальность. Там, где раньше учителю приходилось «на коленке» рисовать схему или искать подходящую картинку, генеративная графика и голосовые технологии закрывают визуальные и аудиоканалы. Например, чтобы объяснить пятиклассникам, как устроен дробно-рациональный взгляд на проценты, можно за минуту получить серию последовательных иллюстраций: «магазинные ценники до и после скидки», «столовая ложка как 1/10 стакана», «шкала термометра», и каждую иллюстрацию адаптировать к конкретному классу. Для этого подойдет отечественная линейка Kandinsky [3]: она порождает изображения по описанию, поддерживает режимы правки и в новых версиях – даже короткую видеогенерацию, что превращает статичную картинку в 10-15-секундный ролик с понятным для ребенка движением. Учитель формулирует промпт ((от англ. prompt) – запрос к нейросети с целью получить желаемое изображение или текст), постепенно уточняет стиль, подбирает вариации и складывает из этого визуальный ряд урока.

Там, где нужно озвучить текст или, наоборот, быстро получить корректную транскрипцию устного ответа, подключаются российские речевые сервисы. Yandex SpeechKit [4] даёт устойчивую связку распознавания и синтеза для уроков языка, истории и биологии: учитель

записывает короткие мини лекции, делает аудиоверсии раздаток для ребят с ОВЗ, а ученики диктуют ответы и получают расшифровку вместе с подсказками, на каких словах они «споткнулись». Важный плюс платформ – корпоративная и юридическая зрелость: облачные сервисы Яндекса документированы и соответствуют требованиям по защите персональных данных, что облегчает согласование на уровне школы или региона. В экосистеме Сбера аналогичные задачи решает SmartSpeech (SaluteSpeech) [5]: он умеет и синтезировать, и распознавать речь через API, поддерживает установку программного обеспечения на школьных серверах, что полезно там, где интернет нестабилен или есть политика локальных данных.

Наряду с инструментами «из коробки» у школ и кружков появляется возможность собирать свои диалоговые ассистенты. Для этого подходят открытые фреймворки DeepPavlov [7]: в них есть готовые компоненты понимания текста, извлечения именованных сущностей, ответов на вопросы по базе знаний и многоскиллового менеджмента диалога. На практике это означает, что школа может собрать дежурного помощника для сайта и мессенджеров: он ответит, какие документы нужны для участия в олимпиаде, как оформить проект, как пересдать лабораторную, когда будет консультация по математике, а также подскажет ученику подборку теоретических материалов по теме из локального учебного архива. Такой бот не заменяет живую коммуникацию, но снимает десятки однотипных запросов с завуча и классных руководителей. Кроме того, его легко «дообучить» на корпусе школьных материалов и обновлять раз в четверть силами кружка информатики, и это уже не просто автоматизация, а вовлечение старшеклассников в разработку настоящего ИИ-сервиса

под нужды школы.

В языковом образовании ИИ становится незаменимым «репетитором на ладони». Для русского языка и литературы модель помогает ученику отрабатывать мини навыки: перефразировать сложный текст по-простому, найти удачный эпитет без штампов, подобрать нейтральные варианты формулировок, не скатываясь в плагиат. Учитель задаёт прозрачный регламент: ИИ нельзя просить «написать сочинение», но можно «сформулировать план», «сгенерировать три альтернативные формулировки тезиса», «показать два примера микровывода для сравнения», «уточнить контекст литературной цитаты». В гуманитарных проектах хорошо себя показывает связка «поисковая агрегация + языковая модель»: тот же YandexGPT [1] в режиме «Поиска с Алисой» умеет кратко сводить найденные источники, добавляя ссылки, что дисциплинирует работу с первоисточниками и облегчает формирование библиографии.

В естественнонаучных предметах ИИ помогает «оживлять» абстракции. Вместо того чтобы «верить на слово» в формулы, дети видят их действие в автоматически сгенерированных сценариях: модель подбирает жизненный контекст и задает численные параметры так, чтобы прогнать один и тот же закон физики на кухне, в гараже и на стадионе. Когда требуется визуализация процесса, на помощь приходят Kandinsky-сцены [3]: например, серия кадров о том, как меняется график скорости велосипеда на подъеме и спуске, или анимированная история молекулы воды в трех агрегатных состояниях. Если в школе есть ограничения на интернет, те же сюжеты заранее генерируются и хранятся локально. ИИ ассистирует не только в объяснении, но и в постановке вопросов: вместо «посчитай...» появляется «заметь закономерность, сформулируй

гипотезу, проверь на новой ситуации», а модель, следуя инструкции учителя, подбрасывает контрпримеры и крайние случаи, стимулируя мышление «от противного». Для контроля качества можно попросить модель намеренно предлагать два некорректных хода с правдоподобной подачей, чтобы ученик учился их распознавать, а не пассивно соглашался с любым авторитетным ответом.

Отдельное поле – управление классом и временем учителя. По сути, ИИ становится «операционным директором урока»: формирует расписание повторения по принципам интервальной практики, автоматом собирает мини отчеты по каждому ученику с фасетами – «где приросло», «где буксует», «что почитать/посмотреть», и даже подсказывает, на какую настройку стоит обратить внимание в следующем подходе: меньше текста – больше схем, больше устной работы – меньше письменной, другой порядок вопросов. В российской экосистеме здесь удобно сочетать GigaChat [2] и YandexGPT [1]: первый – как диалоговый генератор рабочих материалов и обработчик файлов; второй – как связку с поиском и источниками.

Есть и тонкие методические приемы, которые особенно выигрывают от ИИ. «Обучение через объяснение» – когда ученик должен объяснить тему сверстнику – становится практикой с записью аудиолекции с автоматической расшифровкой: затем языковая модель слушает и предлагает обратную связь, подсвечивая не столько фактические промахи, сколько ритм, логические мостики, места, где мысль «провисает». «Галерея решений» по математике превращается из набора фотографий тетрадей в сравнение ходов, где ИИ аккуратно комментирует сильные стороны разных стратегий и предлагает свести их в общий алгоритм. В обществознании и истории

полезны симуляции: модель играет роль исторического персонажа или представителя института, а ученики учатся задавать вопросы, фиксировать аргументы и отделять оценочные суждения от фактов. Чтобы не уйти в фантазирование, учитель задает жёсткие рамки источников и просит модель при каждом утверждении добавлять ссылку на учебник или открытый ресурс, и здесь связка языка и поиска у Яндекса оказывается особенно практичной.

Если взглянуть на школьную инфраструктуру шире класса, ИИ помогает «шить» сервисы вокруг учебы. На сайте школы появляется «ночной дежурный» бот на DeepPavlov [7], который снимает поток однотипных вопросов родителей и учеников. Библиотека превращается в центр медиа: любой печатный текст быстро озвучивается для ребят с дислексией или слабовидящих, а записи устных ответов проходят через распознавание и попадают в личные «папки прогресса». В кабинете русского стоит «киоск диктантов»: ученик выбирает тему, система через языковую модель генерирует новый текст на заданный уровень сложности, читает его голосом SmartSpeech, затем распознаёт ответ, сравнивает с эталоном и составляют индивидуальную карту повторения на неделю.

Когда речь заходит о российских нейросетях, можно отметить не одни только языковые модели. Помимо YandexGPT и «GigaChat», в публичном поле есть VK GPT – инициатива VK по генеративным моделям, проходившая открытое бета-тестирование; хотя продукт быстро эволюционирует, для школы это сигнал: крупные локальные платформы двигаются в сторону встроенных ассистентов, а значит доступ к ИИ будет появляться непосредственно в привычных школьных мессенджерах и сервисах. В визуальной части у российских команд

накоплен опыт от RuDALL-E до линейки Kandinsky 3.x, а в речи – мощные производственные решения SpeechKit и SmartSpeech, а также открытые модели Silero, которые ценятся именно за простоту запуска и качество на русском. Важно ссылаться на первичные источники и документацию, потому что возможности сервисов обновляются: Яндекс развивает семейство YandexGPT и связанный «Поиск с Алисой», Сбер – мультимодальный «GigaChat», а линейка Kandinsky пополняется новыми возможностями, включая короткие видео.

Как встроить это в школьную политику? Важны прозрачные правила. Первое – академическая честность: ИИ – инструмент для черновика, плана, обратной связи и визуализации, но не для сдачи «чужого текста» как своего. Второе – данные и приватность: при работе с внешними облаками школа ограничивает передачу персональных данных, а там, где это чувствительно, использует решения вроде SmartSpeech или локальные модели Silero. Третье – безопасность контента: учитель задает «берега» темы, исключает политически токсичные, этически спорные формулировки и учит детей видеть границы уместного. Четвертое – проверяемость: модель иногда ошибается и «уверенно выдумывает», поэтому ученика нужно учить запрашивать источник, распознавать вероятностный характер вывода и ставить простые факт-чеки. Хорошая практика – требовать от ученика «историю взаимодействия с ИИ»: какие промпты он давал, что поменял в ответах и почему. Это превращает использование ИИ в объект метакогнитивной рефлексии, а не скрытый чат.

В российских реалиях особенно ценны сценарии, не требующие редких устройств и сверхшироких каналов. Большая часть описанного выше работает на обычных школьных ПК и смартфонах,

а там, где связь «проседает», всегда можно переключиться на локальные речевые модели, предварительно сгенерированные визуальные материалы и офлайн-шаблоны диалогов. Сами модели и сервисы предлагают доступные «входные точки»: у YandexGPT – пользовательский режим через «Поиск с Алисой» и API для ИТ-кружков; у «GigaChat» – веб-интерфейс и API, плюс образовательные материалы и разборы кейсов для учителей; у Kandinsky – боты и промо-страницы с примерами; у Yandex SpeechKit и SmartSpeech – подробные инструкции и примеры кода. Этот «низкий порог входа» означает, что внедрение можно начать буквально с одного учителя, одного класса и одного урока, а потом расширять, не ломая привычный уклад.

Отдельно стоит сказать о педагогической смелости. ИИ особенно хорошо раскрывается там, где учитель не боится «отдать кусочек контроля» ради большего вовлечения. Посадить модель в роль сложного собеседника, который спорит, требует уточнений, подбрасывает контр-примеры; разрешить ученику зафиксировать слабое место в своей речи и потренироваться именно на нем, вместо общей «зубрежки»; сделать из урока лабораторию переписывания, где ИИ – как пианино, на котором ученик учится играть композицию своего ответа. Всё это требует времени на настройку, но «окупается» ростом самостоятельности и качества мыслительных действий. Учитель становится дирижером, который не играет за оркестр, а балансирует секции: ИИ-секция держит ритм рутинных операций, человеческая – берёт на себя мелодику смысла и мотивации.

Таким образом, искусственный интеллект в школе – это не про «замену учебников» и не про «мгновенный скачок в будущее», а про увлекательную перенастройку привычных практик. Его сила в

том, что он делает видимой и управляемой огромную зону мелких педагогических решений: какой вопрос задать следующим, какую схему показать, какой голос подобрать для чтения, как грамотно сформулировать комментарий. Российские нейросети и сервисы позволяют делать это здесь и сейчас, на русском языке, в правовом поле и в привычной школьной инфраструктуре: YandexGPT помогает собирать и осмысливать источники, «GigaChat» ускоряет дидактическую кухню, Kandinsky оживляет абстракции, Yandex SpeechKit и SmartSpeech превращают текст в голос и обратно, Silero и DeepPavlov дают автономность и конструктор для собственных ассистентов.

В этой связке ИИ становится не «чужой силой», а частью профессионализма учителя: он планирует и подсказывает, но не решает за ученика; он ускоряет образовательный процесс, но оставляет человеку пространство для смысла. Если школа удержит этот баланс – прозрачные правила, уважение к авторству, заботу о данных, развитую культуру проверки и рефлексии, то ИИ действительно усилит главное: способность ребенка думать, говорить, писать и творить. И тогда технологии не будут находиться над учебой, а станут ее тихим мотором – тем, что помогает детям идти дальше, чем они могли бы в одиночку, и при этом оставаться хозяевами собственных мыслей и слов.

Список литературы

1. Яндекс. YandexGPT: языковая модель нового поколения. URL: <https://ya.ru/gpt> (дата обращения: 02.09.2025).
2. Сбер. GigaChat – мультимодальная нейросетевая модель. URL: <https://gigachat.sber.ru> (дата обращения: 02.09.2025).
3. Kandinsky 3.0: генеративная модель для создания изображений и видео. URL: <https://fusionbrain.ai> (дата обращения: 02.09.2025).
4. Яндекс. SpeechKit – технологии распознавания и синтеза речи. URL: <https://cloud.yandex.ru/services/speechkit> (дата обращения: 02.09.2025).
5. Сбер. SmartSpeech – речевая платформа Сбера. URL: <https://smartspeech.sber.ru> (дата обращения: 02.09.2025).
6. Silero Models: открытые модели для синтеза и распознавания речи. Режим доступа: <https://github.com/snakers4/silero-models> (дата обращения: 02.09.2025).
7. Burtsev M., Kuratov Y., Arkhipov M. и др. DeepPavlov: Open-Source Library for Dialogue Systems // Proceedings of ACL 2018, System Demonstrations. 2018. С. 122–127. Режим доступа: <https://deeppavlov.ai> (дата обращения: 02.09.2025).
8. VK. VK GPT – языковая модель компании VK. Режим доступа: <https://vk.com/company/ru/ai> (дата обращения: 02.09.2025).

О ПРОБЛЕМЕ ПРИМЕНЕНИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

¹Решетняк Е.Г., ²Щирова Т.И.

¹ГБОУ ЛНР «Стахановская средняя школа № 2», учитель физики, Луганская Народная Республика, г. Стаханов, e-mail: yelena.reshetnyak.25@mail.ru

²Стахановский инженерно-педагогический институт (филиал) ФГБОУ ВО «Луганский государственный университет имени Владимира Даля», старший преподаватель, Луганская Народная Республика, г. Стаханов, e-mail: yelena.reshetnyak.25@mail.ru

Аннотация: в материале рассматриваются вопросы, связанные с применением виртуальных технологий в процессе обучения. Виртуальная технология рассмотрена, как процесс, использующий совокупность факторов для активного взаимодействия с ними или внутри их, а компьютерная виртуальная технологи, как реализация виртуальной технологии с помощью компьютера.

Ключевые слова: виртуальная реальность, виртуальная технология, информационной технологии.

ON THE ISSUE OF THE USE OF VIRTUAL TECHNOLOGIES IN THE LEARNING PROCESS

¹Reshetnyak E.G., ²Shchirova T.I.

¹Stakhanov secondary school No. 2, physics teacher, Lugansk People's Republic, Stakhanov, e-mail: yelena.reshetnyak.25@mail.ru

²Stakhanov Engineering and Pedagogical Institute (branch) of the Luhansk State University named after Vladimir Dahl, senior lecturer, Lugansk People's Republic, Stakhanov, e-mail: yelena.reshetnyak.25@mail.ru

Abstract: The material discusses issues related to the application of virtual technologies in the educational process. Virtual technology is considered as a process that uses a set of factors for active interaction with them or within them, while computer virtual technology is understood as the implementation of virtual technology using a computer.

Keywords: virtual reality, virtual technology, and information technology.

Виртуальная реальность (ВР) – относительно новая сфера исследований и практики. Первые попытки осмысления компьютерной ВР в рамках гуманитарных дисциплин были осуществлены менее, чем четверть столетия тому назад. Во

многих работах ВР не выделяется в самостоятельный объект, а рассматривается в общем контексте развития компьютерных технологий, с точки зрения инженерной психологии, развития интерфейсов и т.п. Широкая популярность термина привела

к тому, что «виртуальная реальность» стала определением многочисленности феноменов конца XX века: телевидение, электронных коммуникаций, мультимедиа, компьютеров вообще. На сегодняшний момент не существует не только целостных концепций и теорий, но и нет единства понимания сущности ВР. Часто ВР рассматривают вместе с Интернетом, который стал важным экономическим и социальным фактором, пространством коммуникаций и формирования идентичности пользователей. Текстовые ВР Интернета стали объектом многочисленных психологических и социально-психологических исследований (Е.П. Белинская, Н. Бейм, А.Е. Жичкина, У. Купер, Дж. Сулер, Ш. Теркл и др.).

Термин «виртуальная реальность» стал непривычно популярным в разнообразнейших гуманитарных, естественных и технических науках. При этом каждая научная дисциплина определяет его по-своему. В общем понимании виртуальная реальность означает создание полноценного ощущения того, что пользователь ПК находится в реализованном компьютером многомерном мире, принимает участие в его создании и в «жизни», имеет те же самые ощущения и эмоции, которые были бы характерны для такой реальной (или даже фантастической) обстановки. Создание полной виртуальной реальности дело далекого будущего, поскольку количество точек человеческого организма, которые ощущают те или иные влияния невероятно велико, и едва ли язык может идти о воспроизведении в полной мере всей той гаммы и богатства физиологических и эмоциональных ощущений, которые присущий человеку [4].

Пока что серьезные системы виртуальной реальности слишком дорогие, требуют высокопроизводительных ПК. Но, уже сейчас необходимо всерьез готовиться к появлению таких систем не

только в исследовательских лабораториях, но и в быту и образовании. Можно ожидать, что рядом с играми и развлечениями системы виртуальной реальности найдут широкое применение, прежде всего в учебных заведениях. Уже сейчас можно говорить об определенных результатах, положительных и негативных сторонах применения программ виртуальной реальности в процессе обучения.

Вопрос применения виртуальных технологий в процессе обучения относится к технологиям и методологиям компьютерного обучения. Существует необходимость уточнения понятий виртуальных технологий и их дидактических, развивающих, формирующих и других возможностей. Понятие виртуальных технологий является довольно новым и тесно связанным с понятием виртуальной реальности.

Виртуальная технология – это процесс, который использует совокупность средств и методов порождения, реализации виртуальных образов и сред для активного взаимодействия с ними или внутри их. В свою очередь, компьютерная виртуальная технология – это реализация виртуальной технологии с помощью компьютера.

Процесс обучения при любой педагогической технологии и форме обучения должен происходить в определенной среде, находясь в которой и взаимодействуя с которой студент конструирует знание. Такая среда может быть создана искусственно для моделирования тех аспектов реального мира, которые являются недоступными для непосредственного опыта. По нашему мнению, необходимо развести понятие «виртуальные технологии в обучении» и «технологии виртуального обучения». Виртуальное обучение часто рассматривается как синоним дистанционного, электронного или онлайн-обучения, то есть обучения, которое происходит с разъединением субъекта и объекта

во времени и/или в пространстве. При этом в виртуальном обучении могут использоваться и используются компьютерные виртуальные технологии. Мы рассматриваем виртуальные технологии, опираясь на определение, которое приведено выше. Такой подход порождает следующую классификацию составных элементов компьютерных виртуальных технологий, которые используются в обучении. Приведенная классификация может быть неполной, ведь это направление постоянно развивается и расширяется:

- локальные сети и Интернет;
- компьютерные имитационные модели;
- компьютерные учебные контролирующие системы;
- тренажеры;
- компьютерные игры;
- электронные учебники.

Мы считаем, что виртуальная технология в обучении в наше время являются частью информационной технологии, которую можно рассматривать как одну из форм применения информационных технологий в обучении. Будучи элементом информационной технологии, виртуальная технология обладает собственными специфическими дидактическими возможностями информационных технологий. Дидактические возможности виртуальных технологий еще не до конца раскрыты и не изучены, но некоторые из них мы можем назвать, опираясь на анализ элементов и общих принципов виртуальных технологий.

1. Виртуальные технологии позволяют формировать и технологизировать некоторые образы порождения виртуальных образов в человеке, что дает возможность работать педагогу с более глубокими психическими реальностями в виде образов второго порядка [10].

2. Виртуальные технологии позволяют интенсифицировать учебный про-

цесс, значительно активизировать познавательную деятельность учащихся, повысить ее стимулирующую составляющую.

3. Виртуальные технологии являются эффективным и современным средством общения, особенно тогда, когда необходимо передать общую структуру объекта и когда вербальное описание оказывается недостаточным.

4. Виртуальные технологии представляют собой эффективное средство для отработки умений и навыков в разных ситуациях, которые являются возможными в будущей профессиональной деятельности.

5. Виртуальные технологии содействуют фундаментализации предметной подготовки будущих специалистов за счет формально-логического отражения причинно-следственных связей функционирования объектов в виртуальных моделях.

6. В процессе самостоятельной работы пользователей с элементами дидактического комплекса виртуальные технологии реализуют дружественный интерфейс и индивидуальный темп усвоения материала, обеспечивая при этом высокую мотивацию в получении знаний, навыков и практических умений.

7. Виртуальные технологии развивают процедурные знания, которые предусматривают не только знание теории, но и применение их на практике, что ведет к сокращению времени для подготовки профессионалов в разных сферах деятельности [8].

Внедрение технологий виртуальной реальности в процесс обучения, во-первых, дает возможность значительно сократить время обучения, поскольку привлекает к работе все органы ощущений, а информация, которая воспринимается с их помощью, приобретает образный и наиболее понятный вид; во-вторых, объединяя использование технологий виртуальной реальности, приоткры-

ваются новые возможности для создания учебных курсов на компакт-дисках. Такие курсы являются эффективными за счет использования трёхмерных идеограмм и гипертекста, а также доступа к огромному объёму информации, записанной на CD/DVD-ROM. В-третьих, применение технологий виртуальной реальности при объединении с сетью Интернет даёт возможность получить новую учебную среду, в которой учащийся может:

- одновременно учиться и творить;
- общаться с преподавателями и другими учащимися в киберпространстве так, если бы это происходило в реальной обстановке;
- получить доступ к неограниченному объёму информационных ресурсов, из которых он может выбирать необходимые ему для обучения;
- с помощью гипертекста и большого количества поисковых систем практически мгновенно находить любой информационный ресурс.

Применение систем виртуальной реальности ограничивается высокой ценой аппаратного и программного обеспечения, но доступной является компьютерная виртуальная реальность, которой свойственна возможность интерактивных мультимедийных технологий без необходимости погружения.

При изучении физики учащиеся приобретают знания не только посредством указаний педагогов и учебных материалов, но и посредством лабораторных экспериментов, проводимых как в классе, так и дома. Важной составляющей современного образовательного процесса является лабораторный практикум, проводимый в контролируемых условиях. Согласно определению М.К. Баймульдина, виртуальные лабораторные работы являются обучающими системами, которые моделируют поведение объектов или процессов реального мира в компьютерной об-

разовательной среде [2]. Они представляют собой информационные системы, которые интерактивно воссоздают реальные технические объекты и их важные характеристики с использованием средств компьютерной визуализации. Виртуальная лаборатория предлагает комплексное решение для проведения экспериментов без необходимости физического присутствия на территории лаборатории. Он объединяет реальные лабораторные установки с программным и аппаратным обеспечением для управления установками и сбора данных. Кроме того, он предоставляет инструменты удалённого доступа и связи, позволяющие беспрепятственно экспериментировать из любого места. Виртуальная лаборатория обеспечивает возможность проведения практических занятий и экспериментов, не выходя из дома или учебного класса. Мы считаем, что важно обучать учащихся навыкам самостоятельного приобретения и применения знаний в практической деятельности. Однако, замена реальных лабораторных работ на виртуальные в средней школе может привести к утрате связи учеников с реальными ситуациями. Отмечено, что при выполнении виртуальных лабораторных работ не развиваются навыки работы с физическими приборами, измерения физических величин и проведения экспериментов, что важно для большинства будущих профессий. Поэтому стоит отметить, что виртуальная лаборатория не может полноценно заменить реальные лаборатории, а является лишь полезным дополнением к работе. Одним из важных преимуществ виртуальной лабораторной работы является способность моделировать процессы, недостижимые в обычных лабораторных условиях. Передовые компьютерные технологии позволяют наблюдать и анализировать явления, которые либо незаметны, либо сложны для изучения в реальных условиях из-за их кро-

шечного масштаба или экстремальных временных рамок. Таким образом, виртуальные лабораторные работы предоставляют возможность исследовать физические процессы в различных временных и пространственных масштабах, что делает их важным инструментом для обучения и научных исследований. Сегодня компьютерное моделирование позволяет виртуально воссоздать практически все лабораторные работы, проводимые в реальных условиях.

Итак, можно сказать, что технологиям виртуальной реальности присущи собственные специфические дидактические возможности, применение которых в обучении – это закономерное развитие

методов использования информационных средств, то есть средств новых информационных технологий в системе образования.

При выполнении виртуальных лабораторных работ учащиеся самостоятельно анализируют данные, а это способствует развитию навыков самостоятельной работы. Приобретенные навыки пригодятся им при выполнении реальных лабораторных работ, когда они будут формулировать цели и задачи, планировать свою деятельность, последовательно выполнять шаги эксперимента и формулировать выводы, соответствуя требованиям современного образования.

Список литературы

1. Баксанский О. Виртуальная реальность и виртуализация реальности // Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб.: РХГИ, 2000. 320 с.
2. Баймульдин М.К., Сейпишева Э.К., Мухаметжанова Б.О. и др. Актуальность использования виртуальных лабораторных работ для дисциплины «Основы компьютерного моделирования» // Молодой ученый. 2016. № 26. С. 3-7. URL: <https://moluch.ru/archive/130/35996/> (дата обращения: 19.09.2025).
3. Борзенько А., Федоров А. Мультимедиа для всех. М.: Computerpress, 1995. 222 с.
4. Грязнова Е.В. Виртуальная реальность: анализ смысловых элементов понятия // Философские науки. № 2. 2005. – С. 125-143.
5. Дмитриева Е.И. Дидактические возможности компьютерных телекоммуникационных сетей для обучения иностранным языкам // Иностранный язык. 1997. № 4. С. 22-26.
6. Игнатъев М.Б., Королев В.В., Кроль А.Л. Виртуальные образовательные среды // Педагогическая информатика. № 2. 2004. С. 73-81.
7. Ингелблек В. Все о мультимедиа. К.: ВНУ, 1996. 351 с.
8. Кент П. Internet / Пер с англ. В.Л. Григорьева. М.: Компьютер, ЮНИТИ, 1996. – 386 с.
9. Кирмайер М. Мультимедиа. «ВНУ – Санкт-Петербург», 1994. 192 с.
10. Ларычев О.И., Нарыжный Е.В. Компьютерное обучение процедурным знаниям // Психологический журнал, 1999. № 6. С. 53-61.
11. Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000. 432 с.
12. Носов Н.А. Образование и виртуальная реальность // Новый коллегиум. 2000. № 3. С. 40-43.
13. Шменк А. Мультимедиа и виртуальные миры. М.: Слово, 1997. 352 с.

Подписано в печать: 30.09.2025. Дата выхода номера: 30.09.2025.
Год выпуска издания: 2025.
Формат 60*84 1/8. Усл. печ. л. 4,88.
Тираж 100. Заказ № 0001
Отпечатано в типографии
ГАУ ДПО «Амурский областной институт развития образования»
Адрес: 675005, г. Благовещенск, Северная, 107
Тел. 8(4162)226-262
Сайт: <https://амур-иро.рф>
e-mail: vestnik.amur-iro@yandex.ru

Для заметок