

Муниципальное бюджетное  
дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 1 «Карамель»

## Педагогический проект

Настольные игры-ходилки как средство повышения  
эффективности образовательного процесса в рамках  
совместной деятельности воспитателя с детьми  
старшего дошкольного возраста

Кораблева Марина Андреевна,

воспитатель

# Актуальность

Настольные игры – это новая культура, которая становится все более популярной, проникает во все области жизни человека и в образовательную среду в том числе.

Так же на основе проведенного анкетирования можно сделать вывод о том, что данный вид игр среди детей и родителей МБДОУ «Детский сад № 1 «Карамель» достаточно популярен и пользуется спросом.

# Проблема и гипотеза исследования

**Проблема:** имеющиеся в настоящее время игры-ходилки, как правило, несут небольшую дидактическую нагрузку и по своей сути, являются способом развлечения, и совместного времяпрепровождения.

**Гипотеза исследования** – применение авторских игр-ходилок с ярко выраженной дидактической нагрузкой повысит эффективность образовательной деятельности, принесет положительный обучающий и воспитательный эффект.

# Предмет и объект исследования

**Объект исследования:** настольная игра-ходилка как способ организации совместной образовательной деятельности воспитателя с детьми старшего дошкольного возраста.

**Предмет исследования:** влияние настольных дидактических игр-ходилок на повышение уровня эффективности образовательного процесса в совместной деятельности воспитателя с детьми старшего дошкольного возраста в режимных моментах.

# Цель и задачи

**Цель:** изучение возможностей влияния настольных игр-ходилок на повышение эффективности и продуктивности образовательного процесса в совместной деятельности воспитателя с детьми.

## **Задачи:**

- Выявить уровень актуальности использования настольных игр-ходилок среди детей и родителей МБДОУ «Детский сад № 1 «Карамель»;
- Изучить психолого – педагогическую литературу по вопросам использования игры (в частности настольных игр-ходилок) в совместной деятельности воспитателя с детьми;
- Разработать комплекс настольных игр–ходилок по всем образовательным областям;
- В процессе педагогического эксперимента провести сравнительный анализ результатов образовательной деятельности с использованием настольных игр-ходилок и без них;
- Разработать практические рекомендации для педагогов ДОО по использованию настольных игр-ходилок как средства повышения эффективности образовательного процесса в рамках совместной деятельности воспитателя с детьми.

# Участники и сроки

**Участники:** дети, родители (законные представители), воспитатели старшей группы № 9.

**Сроки:** 2021-2022 учебный год, долгосрочный.

# Предполагаемые результаты

- Будет выявлен уровень влияния систематического применения настольных игр-ходилок на эффективность образовательного процесса в совместной деятельности воспитателя с детьми.
- Будет создан комплекс настольных игр-ходилок по всем образовательной областям
- Будут разработаны методические рекомендации для педагогов ДОО по использованию настольных игр-ходилок как средства повышения эффективности образовательного процесса в рамках совместной деятельности воспитателя с детьми.

# Что такое игра-ходилка?

Игра-ходилка представляет собой игровое поле, кубик с точками или цифрами и — несколько разноцветных фишек. Поочередно кидая кубик, дети определяют, на сколько ходов вперед должна продвинуться их фишка. В процессе игры участников будет ожидать много разных сюрпризов — и приятных, и — не очень.

Продвигаясь к финишу, детям часто приходится решать различные задания, отвечать на вопросы, совершать какие-либо действия.



# Педагогический эксперимент

**Цель эксперимента** – провести сравнительный анализ влияния настольных игр-ходилок на результаты образовательной деятельности в двух группах: контрольной и экспериментальной. Данный эксперимент является частью проекта, его результаты станут промежуточными и послужат основой для продолжения работы в рамках данного проекта.

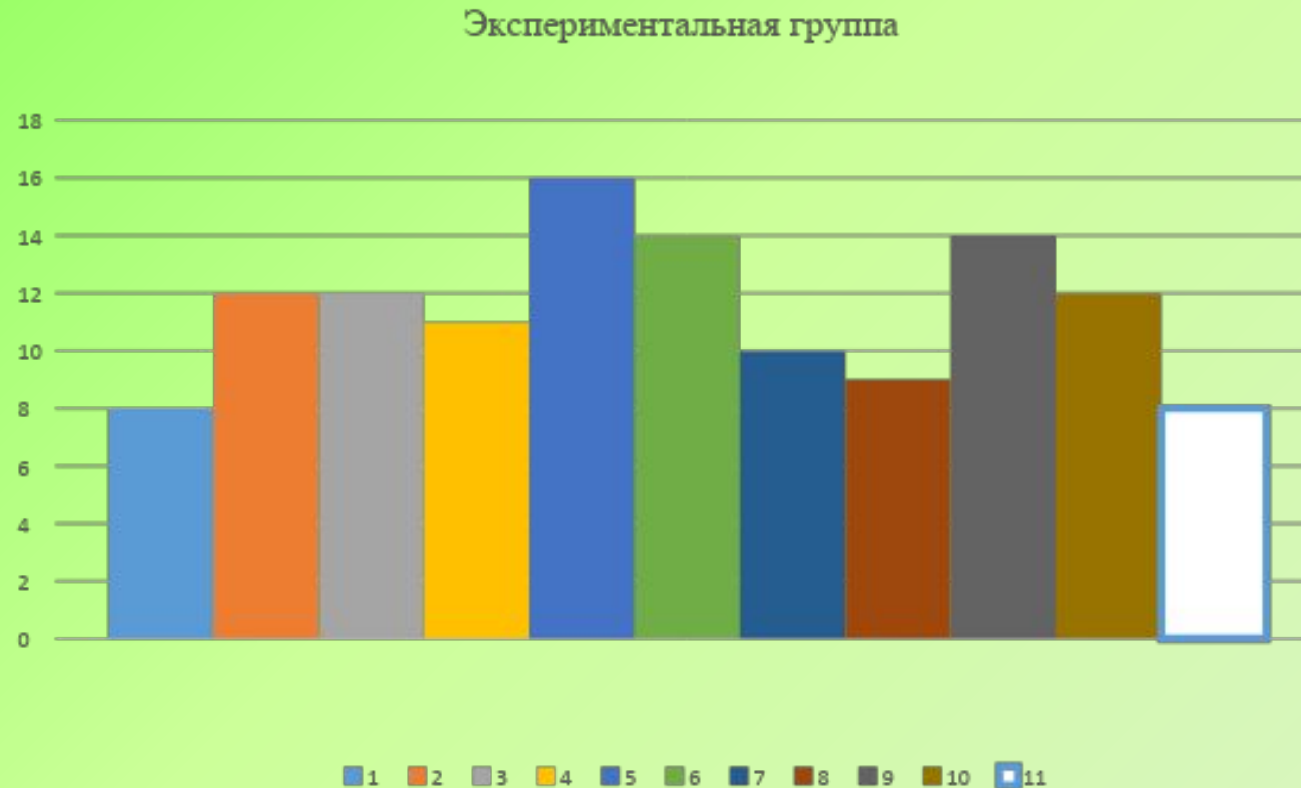
Эксперимент проводился в течение двух месяцев (ноябрь – декабрь 2021 года) на базе старшей группы № 9.





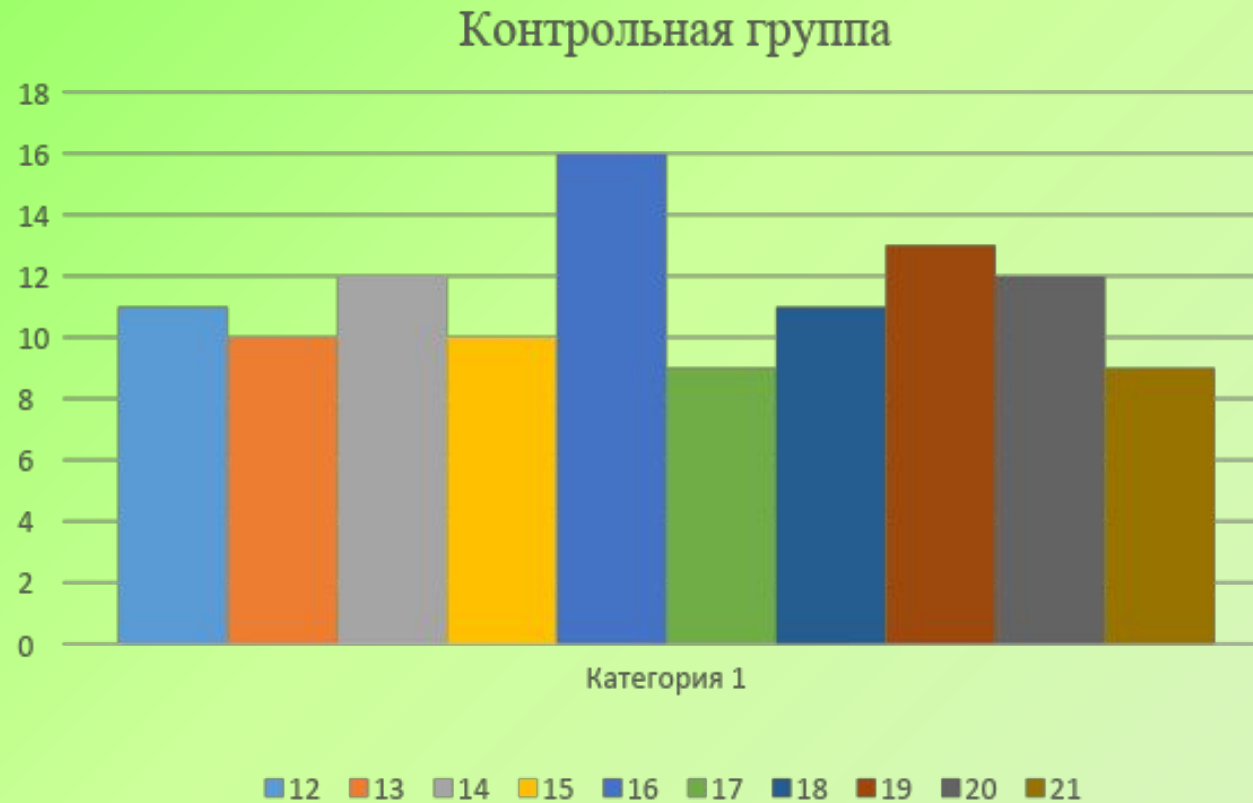
# Предварительная диагностика

Данные экспериментальной группы



# Предварительная диагностика

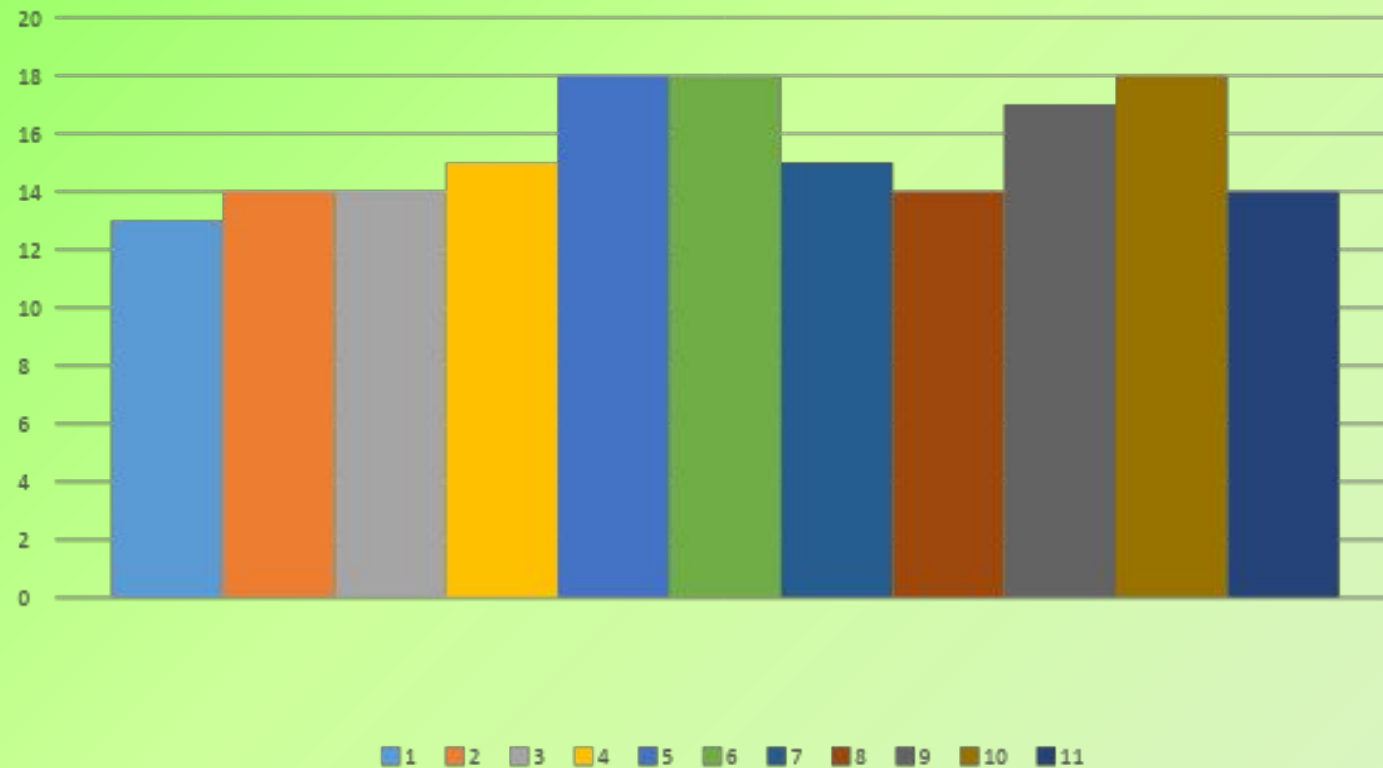
Данные контрольной группы



# Итоговая диагностика

Данные экспериментальной группы

Экспериментальная группа



# Итоговая диагностика

Данные контрольной группы



# Выводы по результатам эксперимента

- Процесс образовательной деятельности с использованием настольных игр-ходилок стал более продуктивным и эффективным, что подтверждается результатами итоговой диагностики;
- Дети экспериментальной группы более активно включаются в образовательный процесс, проявляют инициативу и ярко выраженный интерес;
- Система знаний по разделу Формирование социальных представлений, умений и навыков, подразделу Формирование основ безопасности образовательной области СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ РАЗВИТИЕ стали более фундаментальными, основанными на практическом опыте детей;
- Кроме этого, игровая деятельность дошкольников стала более развернутой, богатой и усложненной;
- Данные результаты являются промежуточными и служат основанием для дальнейшей работы в рамках педагогического проекта.



# Выводы исследования

Гипотеза, поставленная в начале исследования, полностью подтвердилась: применение авторских игр-ходилок с ярко выраженной дидактической нагрузкой повысило эффективность образовательной деятельности, принесло положительный обучающий и воспитательный эффект.

В связи с этим, мной были разработаны методические рекомендации для педагогов ДОО по использованию настольных игр-ходилок как средства повышения эффективности образовательного процесса в рамках совместной деятельности воспитателя с детьми.

# Перспектива на будущее

- Продолжать дальнейшую работу в рамках проекта;
- Провести исследования по данному направлению в рамках других образовательных областей;
- Создать новые игры-ходилки по различным направлениям;
- Показать родителям (законным представителям) возможности игр – ходилок, сделанных самостоятельно;
- Провести мастер-классы, семинары для педагогов нашей ДОО с целью обучения работе в программе по созданию настольных игр-ходилок ХОДИЛКА-МАСТЕР.