

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЙМ-БОКСОВ С ЦЕЛЬЮ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С РОДНОЙ СТРАНОЙ

USING GAME BOXES TO INTRODUCE PRESCHOOL CHILDREN WITH THEIR COUNTRY

А. М. Шихалёва, В. Н. Региневич

A. M. Shikhaleva, V. N. Reginevich

Белорусский государственный педагогический университет Максима Танка, Минск,
Республика Беларусь

Науч. рук. – Е. И. Варанецкая-Лосик,

канд. пед. наук, доцент

Аннотация. В статье описывается эффективное средство ознакомления детей дошкольного возраста с культурой и традициями родной страны – гейм-бокс. Раскрываются преимущества использования боксов в семейном и общественном воспитании.

Annotation. The article describes an effective means of familiarizing preschool children with the culture and traditions of their native country - game box. The advantages of using boxes in family and social education are revealed.

Ключевые слова: гейм-бокс; патриотическое воспитание; коммуникация; познание; игра.

Key words: game-boxing; patriotic education; communication; cognition; game.

Современный цифровой мир постепенно вытесняет живое и непосредственное общение людей. Эта проблема имеет педагогический аспект: коммуникация родителей и детей опосредована различными гаджетами. Увидев нарастающую проблему, мы решили создавать гейм-боксы, которые способствуют организации совместного продуктивного времяпрепровождения взрослых и детей дошкольного возраста в офлайн режиме, а также позволяют познакомить с природными и архитектурными объектами Республики Беларусь.

Гейм-бокс представляет собой коробку, наполненную текстовой информацией в виде инструкции, сценария для взрослого или педагогического работника, атрибутами (костюмы, расходные материалы (картинки, наклейки, раскраски и др.). Таким образом, не составляет труда ознакомиться с содержанием бокса заранее, чтобы провести мероприятие, квест или совместно поиграть.

На данный момент разработка боксов осуществляется в двух ключевых направлениях – это ознакомление воспитанников с родной страной в квестовой форме (достопримечательности, флора и фауна, легкая и тяжелая промышленность и т.д.); ознакомление с праздниками Беларуси (Коляды, Кликанье весны, Купалье, Дожинки).

В процессе использования такого средства дети дошкольного возраста включены в познавательную, коммуникативную и игровую деятельности. В исследовании Е. С. Рычаговой было доказано, что становление диалогической речи детей происходит не только и не столько в беседе, сколько в процессе их игровой деятельности, которая понимается как сфера саморазвития языковой способности, поскольку и ролевой диалог, и общение детей по поводу игры предполагают достаточный уровень речевого развития. В самостоятельных играх, в совместной деятельности детей со взрослым происходит налаживание диалогического общения со сверстниками, обогащение коммуникативно-деятельностного опыта. Это основа для детской самостоятельности, в которой ребенок удовлетворяет свои потребности, свободно выражает желания, воплощает фантазии [1]. В процессе познавательной деятельности катализирующую функцию выполняет общение. Это подчеркивал еще основоположник коммуникативного подхода Б. Ф. Ломов: протекание психических процессов (восприятия, мышления, памяти, речи, воображения) неразрывно связано с организацией общения людей, таким образом, познание и общение едины. Общение играет роль основания познавательных процессов, которые, в свою очередь, направляют и контролируют коммуникативный процесс [2]. Последователи Б. Ф. Ломова (В. А. Барабанщиков, Л. П. Киященко, И. К. Лисеев, В. Н. Носуленко, В. Н. Садовский, Е. С. Самойленко) доказали позитивное влияние коммуникации на повышение эффективности познавательной деятельности. Следует также отметить, что, выполняя задания гейм-боксов формируются определенные качества личности воспитанника, такие как наблюдательность, активность, самостоятельность, настойчивость в достижении цели.

Использование гейм-боксов в работе с детьми дошкольного возраста может иметь следующие преимущества для родителей и воспитателей дошкольного образования:

1. Расширение кругозора и знаний. Гейм-боксы содержат игры и задания, которые помогают детям получать исторические и географические сведения, знакомиться с культурой и традициями разных регионов нашей страны.

2. Развитие социальных и когнитивных навыков. Игры, содержащиеся в гейм-боксах, учат детей взаимодействовать и работать в команде, развивают логическое мышление, креативность, улучшают внимание и концентрацию.

3. Развлечение и удовлетворение потребности в игре. Гейм-боксы могут помочь удовлетворить потребность детей в игре и развлечении, а также способствовать развитию их творческих способностей.

4. Удобство и доступность. Гейм-боксы могут быть использованы как в домашних условиях, так и в учреждениях дошкольного образования. Родители могут проводить

праздники и квесты в свободное время, сплачивая всех членов семьи, а воспитатели дошкольного образования могут включать игры из гейм-боксов в конспекты занятий.

5. Расширение возможностей обучения. Гейм-боксы помогают педагогическим работникам сделать занятия более интересными и разнообразными, что способствует эффективному усвоению новых представлений и знаний воспитанниками.

6. Удобство и экономия времени. Гейм-боксы могут быть готовы к использованию без необходимости тратить время на подготовку материалов для игр. Это может быть особенно полезно для занятых родителей и воспитателей, которые не имеют достаточно времени для подготовки обучающих материалов.

Таким образом, мы можем сделать вывод о комплексном решении задач при использовании гейм-боксов в работе с детьми дошкольного возраста: расширение представлений и знаний о культуре, традициях родной страны, выстраивание взаимодействия и общения со сверстниками и взрослыми, удовлетворение потребности в игре.

Список использованных источников

1. Ломов, Б. Ф. Общение как проблема общей психологии / Б. Ф. Ломов // Методологические проблемы социальной психологии : сб. ст. / Акад. наук СССР, Ин-т психологии ; отв. ред. Е. В. Шорохова. – М., 1975. – С. 124–135.
2. Рычагова, Е. С. Педагогические условия развития диалогической речи в процессе общения детей четырех – пяти лет в игре : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Е. С. Рычагова ; Науч.-исслед. ин-т дошк. образования. – М., 2012. – 23 с.