

МДОАУ «ЦРР – детский сад № 104» г. Орска

Образовательный проект  
«Интерактивная игротека:  
Школа будущего первоклассника»

Подготовила: Портнова Е.А.,  
старший воспитатель ВКК

Орск, 2025 г.

**Всероссийский конкурс профессионального мастерства  
Образовательный сетевой проект  
«Интерактивная игротека: Школа будущего первоклассника»**

*Разработан творческой группой педагогов МДОУ «Детский сад № ...»*

*Руководитель проекта: (ФИО, должность)*

*Сайт проекта: <https://goldfish104.netboard.me/9thtg7gm2ihzge/?link=Glxru2Zq-LPLhYRkk-yXFRn4M7>*

*2024 г.*

---

### **Актуальность и проблема проекта**

**Проблема:** В условиях цифровизации образования существует противоречие между:

- Традиционными методами дошкольной подготовки и цифровыми запросами современных детей.
- Необходимостью индивидуального подхода и массовостью группы.
- Потребностью родителей в понимании содержания подготовки и недостатком прозрачных, доступных инструментов.

**Актуальность** определяется требованиями **ФГОС ДО, ФОП ДО и Профстандарта «Педагог»**, которые ставят задачи:

1. Формирования **целостных качеств «умения учиться»** (мотивация, волевая регуляция, познавательные навыки).
2. Активного использования **цифровой образовательной среды**.
3. Построения эффективного педагогического партнерства **«Педагог – Ребенок – Родитель»**.

**Гипотеза проекта:** Системное использование **коллективной интерактивной игротеки**, созданной силами педагогов, позволит повысить качество дошкольной подготовки за счет персонализации, повышения мотивации детей и консолидации профессионального сообщества и родителей.

---

### **Концепция и нормативно-правовая основа**

**Концепция:** Создание постоянно действующей открытой сетевой платформы как метапредметной цифровой дидактической среды для подготовки к школе.

**Нормативная база:**

- **ФГОС ДО:** Принципы поддержки инициативы, построения ООП с учетом индивидуальности, создания развивающей среды.
- **ФОП ДО:** Задачи формирования предпосылок грамотности, математических представлений, функциональной грамотности.
- **Профстандарт «Педагог»:** Трудовая функция В/01.6 – необходимость владения ИКТ, создания образовательных ресурсов.

- **Стратегия цифровой трансформации образования:** Использование платформенных решений и открытых образовательных ресурсов.
- 

## Цель и задачи проекта

**Цель:** Повышение качества дошкольной подготовки через создание и системное использование **сетевого банка интерактивных дидактических игр**, обеспечивающего профессиональный рост педагогов, познавательную активность детей и вовлеченность родителей.

### Задачи:

1. **Организационно-технические:** Создать и администрировать открытую сетевую платформу (Netboard) для накопления и структуризации интерактивных игр по образовательным областям ФГОС ДО и возрастам.
  2. **Методические:** Сформировать профессиональное сообщество педагогов-разработчиков, владеющих навыками создания игр на базе современных сервисов (LearningApps, WordWall и др.).
  3. **Образовательные:** Внедрить игротеку в образовательный процесс для индивидуализации обучения, повышения мотивации и формирования ключевых предпосылок учебной деятельности у дошкольников.
  4. **Просветительские:** Организовать системное взаимодействие с родителями через предоставление открытого доступа к ресурсам игротеки и обучение их эффективному использованию в семье.
- 

## Целевые группы и принципы работы

### Целевые группы:

- **Педагоги и специалисты ДООУ** (воспитатели, логопеды, психологи) – как **разработчики и основные пользователи**.
- **Дети старшего дошкольного возраста (3 -7 лет)** – как **активные участники игровой деятельности**.
- **Родители (законные представители)** – как **партнеры в образовательном процессе**.

### Ключевые принципы реализации:

- **Дополняемость:** Игры не заменяют, а **обогащают** традиционные формы.
  - **Открытость и коллаборация:** Платформа доступна для пополнения всеми участниками сообщества.
  - **Структурированность:** Контент организован по **возрасту и образовательным областям** (Познавательное, Речевое и др.).
  - **Практико-ориентированность:** Каждая игра решает конкретные задачи ФОП ДО.
-

## Механизм и этапы реализации

**Платформа:** [Netboard.me](https://netboard.me) – визуальная, интуитивно понятная, бесплатная среда для совместной работы.

### Этапы реализации:

Этап	Сроки	Содержание деятельности
<b>I. Подготовительный</b>	Январь 2025	Анализ потребностей, обучение команды, создание каркаса платформы, разработка нормативной базы (Положение о проекте).
<b>II. Практический</b>	Февраль-Апрель 2025	<b>Цикл мастер-классов</b> для педагогов по созданию игр. <b>Наполнение платформы</b> авторскими играми. <b>Апробация</b> игр с детьми. <b>Подключение родителей</b> (собрания, инструктажи).
<b>III. Контрольно-аналитический</b>	Май 2025	<b>Мониторинг</b> использования (аналитика посещений, анкетирование педагогов и родителей). <b>Корректировка</b> контента. <b>Подведение</b> промежуточных итогов.
<b>IV. Перспективный (постоянный)</b>	С июня 2025	<b>Масштабирование</b> проекта: привлечение педагогов из других ДОУ, <b>пополнение банка</b> , проведение <b>сетевых конкурсов</b> («Лучшая интерактивная игра месяца»), <b>диссеминация опыта</b> .

---

## Уникальность и инновационность проекта

- Сетевой коллаборативный формат:** Проект преодолевает границы одного ДОУ, создавая **профессиональное межрегиональное сообщество практиков** на единой платформе.
- Экономическая эффективность:** Используются **бесплатные** и доступные веб-сервисы (Netboard, LearningApps), не требующие бюджетных вложений.
- Системность воздействия:** Проект одновременно решает задачи **повышения квалификации педагогов** (через создание контента), **обучения детей** (через игровую деятельность) и **просвещения родителей** (через открытый доступ).
- Гибкость и адаптивность:** Платформа позволяет мгновенно адаптировать контент под актуальные темы, индивидуальные запросы ребенка или группы.

---

## Количественные и качественные результаты

### Количественные (на текущий момент/прогноз):

- Создано **X** интерактивных игр, структурированных по **Y** разделам.
- Обучено **5** педагогов технологии создания игр.
- 100%** родителей целевых групп ознакомлены с ресурсом и имеют к нему доступ.
- 50 %** детей регулярно используют игротеку в детском саду и дома.

### Качественные:

- **Для детей:** Повышение **познавательной мотивации**, формирование **навыков самоконтроля** при работе с заданием, **положительная динамика** в развитии предпосылок УУД (по результатам педагогической диагностики).
  - **Для педагогов:** Рост **ИКТ-компетентности**, формирование **банка авторского электронного контента**, активизация **профессионального общения** и обмена опытом.
  - **Для родителей:** Повышение **психолого-педагогической грамотности**, **удобный инструмент** для занятий с ребенком, укрепление **партнерских отношений** с ДОУ.
  - **Для ДОУ:** Создание **узнаваемого цифрового образовательного продукта**, повышение **рейтинга и конкурентоспособности** учреждения.
- 

### Перспективы развития и потенциал тиражирования

1. **Расширение географии:** Возможно привлечение педагогов из других регионов РФ к совместному наполнению платформы.
2. **Углубление содержания:** Создание игротек для детей по финансовой грамотности.
3. **Развитие форм взаимодействия:** Проведение **вебинаров, онлайн-марафонов** для родителей, **сетевых педагогических квестов**.

### Заключение:

Проект «Интерактивная игротека: Школа будущего первоклассника» — это **живая, развивающаяся экосистема**, которая превращает подготовку к школе в увлекательный, современный и совместный процесс для всех участников образовательных отношений.