

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/9thtgv7gm2ihzge/?link=Glxru2Zq-LPLhYRkk-yXFRn4M7>

2024 г.

Актуальность и проблема проекта

Проблема: В условиях цифровизации образования существует противоречие между:

- Традиционными методами предшкольной 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 предшкольной 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 ОП 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 предшкольной 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 сетьевую 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 ДОУ** (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 – визуальная, интуитивно понятная, бесплатная среда для совместной работы.

Этапы реализации:

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

Уникальность и инновационность проекта

- Сетевой коллaborативный 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 **партиерских 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.