

УДК 37.01

**ОТ ИГРЫ К ЛЮБВИ К РОДИНЕ:
ВИРТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ В ПАТРИОТИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ
ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

П. Ю. МАТЮШОНОК
(Представлено: О. В. САКОВИЧ)

В данной статье анализируется воздействие технологического прогресса на становление подрастающего поколения и перспективы интеграции современных технологий в образовательную среду. Особое внимание уделяется анализу потенциала виртуальных игр, как инструмента патриотического воспитания детей дошкольного возраста. В заключение представлены практические советы по организации занятий с использованием виртуальных игр.

Современное поколение детей – это поколение технологий. Телевизоры, телефоны и разнообразные гаджеты становятся обыденными предметами в среде развития ребенка. Он с ними контактирует чуть не с рождения. Однако, технологический прогресс предоставляет возможности для позитивного влияния, в особенности, принимая во внимание, что игра играет ключевую роль в развитии детей дошкольного возраста [3].

В современных условиях возникает необходимость в разработке новых технологий, которые могли бы способствовать развитию детей дошкольного возраста: создание мультимедийных и интерактивных средств наглядности, виртуальное моделирование объектов реального мира, разработка обучающих виртуальных игр для детей [2]. Согласно исследованиям Красильниковой В. А., Роберт И. В., Смоляновой О. Г. и др. использование интерактивных, насыщенных мультимедиа, образовательных ресурсов образовательный процесс может стать более интенсивным и эффективным [4; 6; 7].

Виртуальные игры представляют собой интерактивную среду, в которой ребенок может участвовать в сюжетах, связанных с историей, культурой и символикой своей страны. Их преимуществами являются:

- высокая мотивационная сила за счет игрового формата и элементов геймификации;
- возможность визуализации исторических событий и культурных традиций;
- развитие когнитивных и социальных навыков в интерактивном контексте;
- адаптация под индивидуальные темпы и интересы ребенка [4].

Патриотизм – это глубокое чувство любви и преданности к родному краю, основы которого закладываются еще в период дошкольного детства [1]. Виртуальные игры также вносят свой вклад в этот процесс. Качественно спроектированные игры способны познакомить юных пользователей с различными гранями их родной страны: от знаменитых людей до народных промыслов и культурных торжеств. Этот формат обладает преимуществом в наглядном представлении информации. Использование игр как образовательного инструмента может значительно повысить заинтересованность детей в изучении своего культурного наследия, что в свою очередь способствует патриотическому воспитанию. В процессе игры дети не только получают представления, но и усваивают ценности, формируют эмоциональную связь с Родиной.

Виртуальные игры могут стать мощным инструментом для формирования патриотических чувств у детей старшего дошкольного возраста. Такие игры позволяют интерактивно изучать историю своей страны, ее культурные традиции, развивая у ребенка интерес к национальному наследию [2]. Эффективность виртуальных игр заключается в том, что они не только отвечают потребностям современного ребенка, но также способны создать уникальный и наглядный материал.

Эффективность виртуальных игр в патриотическом воспитании зависит от их качественного содержания и правильной организации педагогом. Взрослый должен активно участвовать в выборе и обсуждении игр, регулируя время и помогая детям в процессе получения новых представлений во время игр.

Применение игровых методик может сделать процесс обучения более увлекательным и эффективным, при этом рекомендуется придерживаться следующих организационных моментов:

- продолжительность занятий с использованием компьютерных игровых программ для детей 5 лет не должна превышать 7 минут, для детей 6 лет – 10 минут;
- компьютерные игровые занятия следует проводить не чаще двух раз в неделю;
- после занятий следует проводить гимнастику для глаз;
- стульчик, сиденье и подножка стола индивидуального места ребенка дошкольного возраста должны быть отрегулированы и установлены так, чтобы уровень глаз ребенка приходился на центр экрана (если используется компьютер) [5].

В настоящий момент существует множество платформ, которые можно использовать при создании виртуальных игр. Такие игры могут включать в себя различные элементы: кроссворды, симуляции, нахождение пар, классификации, поиск предметов и прочее. В ходе исследования нами применялась платформа LearningApps.org. С ее помощью были разработаны виртуальные игры, предназначенные для формирования патриотических чувств у детей старшего дошкольного возраста. Например, игры на нахождение пар, такие как «Областные гербы. Пара», «Символы Республики Беларусь», «Области Республики Беларусь». Данные игры отличаются простотой освоения и привлекают внимание юных пользователей. Уникальность игрового процесса заключается в двойном визуальном закреплении ключевой информации. Сначала она предстает как изучаемый элемент, а затем вновь возникает в процессе поиска среди множества альтернатив, что способствует лучшему запоминанию. Это способствует более надежной фиксации увиденного в памяти. Также такие виртуальные игры способствуют речевому развитию ребенка. Ребята тренируются четко формулировать свои намерения, сообщая, какую карту необходимо открыть, для создания пары картинок.

Игры на классификации способствуют развитию логического мышления. Такие игры также легко создать на виртуальной основе. Например, игра «Праздники Республики Беларусь», где пользователям предлагается классифицировать различные праздничные даты, соотнося их с соответствующим временем года. В результате, игра помогает закрепить имеющиеся представления и служит инструментом для дальнейшего обсуждения праздников, отмечаемых в государстве.

Таким образом, виртуальные игры представляют собой эффективный инструмент в патриотическом воспитании детей старшего дошкольного возраста. Главное – это осознанный подход к выбору игр и регуляции времени, затраченного на них. Их правильная интеграция в воспитательный процесс может существенно улучшить результаты. Кроме того, виртуальная игра является хорошей основой для расширения представлений взрослыми. Например, можно создать более сложные игры, касающиеся патриотического аспекта: викторина на знание истории страны или города, игра-соотношение значимой личности и ее вклад в историю страны, игра-соотношение исторических событий, игра найди лишнее и т.д.

ЛИТЕРАТУРА

1. Байбородова, Л. В. Концептуальные основы патриотического воспитания будущих педагогов / Л. В. Байбородова, И. Г. Харисова, В. В. Белкина // Ярославский педагогический вестник [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptualnye-osnovy-patrioticheskogo-vospitaniya-buduschih-pedagogov/viewer> – Дата обращения: 25.01.2025.
2. Гнедко Н. М., Дидактические основы использования виртуальных игр в образовательном процессе / Н. М. Гнедко // Publishing House «ANALITIKA RODIS» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.publishing-vak.ru/archive-2014/pedagogy-3-gnedko.htm> – Дата доступа: 20.09.2025.
3. Котлякова, Т. А. Формы организации процесса развития игровой деятельности дошкольников в ДОО / Т. А. Котлякова, М. И. Трач // Воспитательные практики: детский сад, школа, вуз: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, 11 апреля 2023 г. / Отв. ред. М.Г. Заббара. – Ульяновск: ФГБОУ ВО «УлГПУ им. И. Н. Ульянова», 2023. – 849 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.ulspu.ru/upload/img/medialibrary/5be/sbornik_2023_vospitatelnye-praktiki.pdf – Дата доступа: 20.09.2025.
4. Красильникова В. А., Использование информационных и коммуникационных технологий в образовании / В. А. Красильникова. – 2-е изд. – Оренбург: ОГУ, 2012. – 291 с.
5. Об утверждении специфических санитарно-эпидемиологических требований : постановление совета министров Республики Беларусь от 7 августа 2019 г. № 525, 2019. – 50 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://Post_sovMina_RB_SET_07_08_2019_nomer_525.pdf постановление_МЗ_2013_8.pdf – Дата доступа: 20.09.2025.
6. Роберт И. В., Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы; перспективы использования / И. В. Роберт. – М.: ИИО РАО, 2010. – 140 с.
7. Смолянинова О. Г., Мультимедиа в образовании: монография / О. Г. Смолянинова. – Красноярск, 2002. – 300 с.