

*Кириллова Евгения Олеговна*

воспитатель

*Филимонова Мария Михайловна*

воспитатель

*Дмитриева Ольга Федоровна*

воспитатель

МБДОУ «Д/С №15»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

***Аннотация:** в статье рассматривается вопрос об организации работы по использованию игровых технологий как средства формирования функциональной грамотности детей дошкольного возраста. Отмечается, что функциональную грамотность часто называют моделью «4К»: коммуникация, креативность, критическое мышление и координация (взаимодействие в команде). Игра, как естественный вид детской деятельности, способствует всестороннему развитию этих ключевых компетенций, тем самым, ребенок учится не бояться ошибок, искать нестандартные решения, взаимодействовать с другими людьми и применять свои знания в постоянно меняющихся условиях.*

***Ключевые слова:** игра, игровые технологии, функциональная грамотность, дошкольный возраст.*

Применение игровых методик для развития функциональной грамотности у дошкольников является одним из ключевых и наиболее перспективных направлений современной педагогики дошкольного образования. В наш стремительно меняющийся век, когда информационные потоки растут экспоненциально, перед воспитателями стоит задача не просто накопить у детей определенный объем зна-

ний, но и научить их эффективно применять эти знания на практике. Способность использовать полученные навыки для решения жизненных задач и есть функциональная грамотность. Игра же, являясь ведущей деятельностью для детей этого возраста, выступает наиболее естественным и подходящим инструментом для формирования основ функциональной грамотности, делая процесс увлекательным и радостным, без какого-либо принуждения.

А.В. Михайлова [2] отмечает, что сегодня функциональная грамотность понимается гораздо шире, чем просто навыки чтения и счета. Она охватывает разнообразные компетенции: грамотность в чтении, математике, естественных науках, а также социально-коммуникативные навыки. Сюда же относятся умение критически мыслить, работать в коллективе, проявлять творческий подход и приспосабливаться к новым условиям. В современной педагогике этот набор навыков часто называют моделью «4К»: коммуникация, креативность, критическое мышление и координация (взаимодействие в команде). Игра же, как естественный вид детской деятельности, идеально подходит для всестороннего развития этих ключевых компетенций.

Развитие навыков чтения у детей дошкольного возраста следует рассматривать не как заучивание порядка букв и их слияния в слоги, а как способность осмысливать прочитанное, проявлять эмоциональную реакцию на содержание и применять полученные знания. В достижении этой цели эффективными оказываются различные игровые методики. Современные интерактивные инструменты, включая приложения для планшетов и цифровые программы, позволяют малышам погрузиться в увлекательное изучение букв и слов. К примеру, такие программы, как «Сказбука» или «Читания», использующие игровые приемы и созданные при содействии специалистов в области педагогики и психологии, превращают процесс освоения чтения в захватывающее приключение. В нем ребенок активно участвует, помогая персонажам, решая головоломки и незамедлительно получая обратную связь. Наряду с этим, не стоит забывать о значении классических вербальных игр, например, «Эхо», «Игра в слова» или «Определи звук». Эти игры, как часть живого взаимодействия со сверстниками и взрослыми,

способствуют развитию слухового восприятия звуков речи и расширению лексики.

Т.А. Голышева [1] пишет, что развитие математической грамотности у дошкольников выходит за рамки простого запоминания цифр и подсчета. Главное здесь – это формирование навыков ориентации в пространстве и времени, умение сопоставлять объекты по их габаритам и очертаниям, находить закономерности в окружающей действительности. Игровые методики предоставляют огромные возможности для педагогического творчества в этом направлении. Обучающие игры, например, «Найди закономерность», «Лишний предмет», «Рисунок по клеткам», «Цветовые ассоциации», позволяют детям в игровой форме усваивать основные эталоны восприятия и логические действия. Важно отметить, что, согласно актуальным исследованиям, даже электронные версии традиционных головоломок, вроде «Танграма», способны демонстрировать более сильное положительное воздействие на тренировку памяти и абстрактного мышления по сравнению с их физическими аналогами. Это справедливо при соблюдении норм гигиены и установлении разумных временных ограничений на использование экранов.

Отдельного упоминания заслуживает формирование социально-коммуникативной компетентности, являющейся ключевым элементом функциональной грамотности. Умение ребенка строить отношения с окружающими, распознавать собственные и чужие чувства, находить компромиссы, решать спорные ситуации и сотрудничать в группе формируется именно в раннем детстве. Игра в этом контексте становится бесценной площадкой для освоения социальных принципов. Через игры, направленные на социальное взаимодействие, такие как «Ситуации», «Забота», «Обмен», «Связи», дети учатся выражать свое мнение, устанавливать доверительные отношения, следовать установленным нормам и искать эффективные пути взаимодействия. Именно в процессе таких игр ребенок усваивает фундаментальные понятия «дозволено», «запрещено» и «обязательно», которые станут основой его дальнейшего морального развития.

Развитие у дошкольников естественно-научной грамотности, включающей навыки наблюдения, экспериментирования и понимания причинно-следственных связей в природе, является не менее важным. Игры, направленные на знакомство с окружающим миром, вроде «Угадай, что в руке?», «Из чего это сделано?», «Воздух, земля, вода» или «Живое и неживое», способствуют упорядочиванию знаний детей о природе и рукотворном мире, стимулируя их сенсорное восприятие и познавательную активность.

По мнению Ю.А. Новиковой [3] ключевым фактором успеха игровых методик в формировании функциональной грамотности является активное участие взрослого. Педагог должен выполнять роль не просто передатчика информации, а наставника, который организует развивающую среду и создает атмосферу доверия и поощрения. Детей привлекает в игре не столько учебная цель, сколько возможность проявить инициативу, выполнить действия и достичь желаемого результата. Задача воспитателя – органично интегрировать образовательный материал в игровую деятельность, делая его ненавязчивым, но результативным. В современных условиях необходимо находить баланс между традиционными и цифровыми играми, поскольку ни один, даже самый продвинутый компьютер, не сможет заменить живого общения, эмоционального взаимодействия и тактильных ощущений, которые дарят настольные, подвижные и ролевые игры.

Таким образом, системное и продуманное использование игровых технологий в детском саду позволяет заложить прочный фундамент функциональной грамотности. Ребенок, который в дошкольном возрасте много и разнообразно играет, учится не бояться ошибок, искать нестандартные решения, взаимодействовать с другими людьми и применять свои знания в постоянно меняющихся условиях. Именно такая игра готовит его к главному испытанию – не к школьным экзаменам, а к самой жизни, где ему предстоит быть успешным, адаптивным и счастливым человеком.

Хотя игровые методики признаны оптимальным средством обучения для детей дошкольного возраста, их фактическое использование для развития функциональной грамотности сталкивается с рядом существенных препятствий, зачастую обесценивающих старания воспитателей.

Основная сложность заключается в неверном толковании самой природы игровых технологий. Нередко игровая деятельность отождествляется с игровыми элементами. Когда воспитатель лишь демонстрирует изображение и объявляет: «Дети, у нас игра!», но на деле проводит стандартное занятие с соревновательным уклоном, ожидаемый результат не достигается. Истинная игровая технология предполагает, что ребенок активно вовлечен, самостоятельно принимает решения, опираясь на установленные правила, а не является пассивным исполнителем. Такой подход критически важен для развития функциональной грамотности, которая основывается на способности ребенка применять знания в реальных условиях.

### *Список литературы*

1. Голышева Т.А. Формирование предпосылок функциональной математической грамотности у дошкольников с помощью дидактических игр / Т.А. Голышева. – URL: <https://www.1urok.ru/categories/21/articles/98975> (дата обращения: 10.03.2026).
2. Михайлова А.В. Роль игр в формировании функциональной грамотности у дошкольников / А.В. Михайлова. – URL: <https://clck.ru/3SXLq3> (дата обращения: 01.03.2026).
3. Новикова Ю.А. Социо-игровая технология как средство развития функциональной грамотности дошкольников / Ю.А. Новикова. – URL: <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/509339-delovaja-igra-socio-igrovaja-tehnologija-kak-> (дата обращения: 01.03.2026).