

Педагогический практикум:  
проекты, модели, методики, технологии актуального образования

*Аносова Ольга Николаевна,  
педагог дополнительного образования  
МБУ ДО «Центр детского творчества», г. Киселёвск,  
Кемеровская область-Кузбасс, Россия*

**РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ПРОГРАММИРОВАНИЮ НА  
ПРИМЕРЕ CUBICO KIDS CODING**

*Аннотация.* В статье описаны отдельные аспекты и роль игровых технологий в обучении программированию дошкольников и младших школьников.

*Ключевые слова:* программирование, игровые технологии, дошкольники, младшие школьники, ключевые навыки.

Современный мир стремительно меняется, и технологии стали неотъемлемой частью нашей жизни. Их используют для общения, работы, обучения и даже для досуга. Новое поколение, растущее в этой среде, гораздо легче осваивает и понимает современные технологии. У детей возникает естественный интерес к гаджетам, играм и цифровым возможностям, что открывает и перед педагогами огромные перспективы.

Одной из таких перспектив является использование игровых технологий в обучении для развития ключевых навыков XXI века: критическое мышление, креативность, алгоритмическое мышление и умение решать проблемы [1].

Рассмотрим, как их можно эффективно развивать у детей дошкольного и младшего школьного возраста, на примере игры *Cubico Kids Coding*. Для этого необходимо ответить на ряд вопросов.

Во-первых, почему игровые технологии так важны? Игра — это естественная среда обучения для детей данного возраста. Через игру они изучают окружающий мир, учатся взаимодействовать, пробуют что-то новое. Cubico, в свою очередь, предлагает уникальное сочетание игры и образовательного контента. Это интерак-

## Педагогический практикум: проекты, модели, методики, технологии актуального образования

тивная платформа, где дети создают и решают логические задачи, изучая основы программирования в увлекательной форме.

Второе. Как работает Cubico Kids Coding? Данная игра предлагает участникам выполнять задачи, которые требуют от них пошагового планирования действий. Дети составляют простые алгоритмы, чтобы двигаться к цели. Например, нужно провести персонажа через лабиринт, используя команды: «вперед», «направо», «повторить». Постепенно задания усложняются, стимулируя ребят к поиску решений и осознанию последовательности действий.

В-третьих, в чём же образовательная ценность этой игры? Cubico помогает развивать у детей:

- Критическое мышление. Дети анализируют задачи, выделяют главное и принимают обоснованные решения. Они учатся задавать вопросы: *Какой шаг сделать сначала? Какие действия приведут к цели? Какой будет результат, если сделать иначе?* Этот навык важен для решения реальных задач в жизни.
- Логическое мышление. Построение и понимание алгоритмов формирует у детей основу для будущего изучения программирования. Они начинают видеть закономерности и взаимосвязи: например, как определённая последовательность действий приводит к достижению цели.
- Творческий подход. Cubico предоставляет возможность детям экспериментировать с созданием собственных алгоритмов. Ошибки становятся не преградой, а стимулом к изучению нового. Дети могут добавлять разнообразные элементы в свои алгоритмы, пробуя нестандартные подходы к задачам, что развивает их воображение.
- Навыки командной работы. Взаимодействие с другими детьми на занятиях с Cubico способствует формированию коммуникационных навыков. Работая в группе, ребята учатся договариваться, обсуждать идеи, искать компромис-

## Педагогический практикум: проекты, модели, методики, технологии актуального образования

сы. Такая совместная деятельность готовит их к будущей жизни, где коллективные проекты являются неотъемлемой частью работы.

Чтобы игра была максимально полезной, важно правильно организовать занятия с учётом возрастных особенностей детей дошкольного и младшего школьного возраста. Например, создавать тематические занятия, где Cubico будет использован как основной инструмент обучения. После каждого этапа игры дети могут обсуждать результаты: что получилось? Почему именно так? Как можно улучшить решение? При этом для поддержания интереса к программированию следует использовать элементы соревнования и поощрения. Это мотивирует детей стараться лучше и активнее включаться в процесс. Вместе с тем важно объяснить, что ошибки — это часть обучения, и главное не результат, а развитие навыков будущего. Ведь технологии незаметно стали ключевым элементом современной повседневной жизни. Они определяют не только способы общения людей, но и то, как они учатся, работают, создают и развлекаются. Поэтому образовательные учреждения сегодня обязаны подготовить детей к такому технологически насыщенному миру, особенно эти требования предъявляются к учреждениям дополнительного образования.

Играя в Cubico Kids Coding, дети не только обучаются базовым концепциям программирования, но и начинают осознавать важность технологий, их роль и возможности.

Из практики видим, что Cubico Kids Coding действительно стал ценным инструментом для занятий с детьми. Дошкольники и младшие школьники воспринимают задания как увлекательные игры, но за этой внешней простотой скрывается глубокая образовательная основа, которая помогает формировать ключевые навыки.

Отметим положительные стороны использования Cubico в образовательной практике Центра дополнительного образования.

## Педагогический практикум: проекты, модели, методики, технологии актуального образования

1. Интерактивный подход. Задания в Cubico воспринимаются детьми как интересная игра, что позволяет естественным образом вовлечь их в процесс обучения. Даже самые сложные задачи становятся доступными благодаря геймификации.

2. Развитие навыков программирования. Построение алгоритмов, выполнение пошаговых действий и решение задач закладывают основы для изучения программирования. У детей формируется понимание логики, которое пригодится не только в IT-сфере, но и в других жизненных ситуациях.

3. Укрепление уверенности в своих силах. По мере прохождения уровней и решения более сложных задач дети начинают осознавать, что могут справляться с трудностями. Это помогает формировать устойчивую самооценку и веру в свои возможности.

4. Командная работа. В групповой форме занятий дети учатся взаимодействовать: договариваться, делиться идеями, обсуждать возможные пути решения задач. Это развивает коммуникационные и социальные навыки.

5. Креативность и свобода экспериментов. Cubico позволяет детям экспериментировать с алгоритмами, искать необычные пути решения задач и даже создавать свои собственные варианты игр. Это стимулирует воображение и творческий подход.

6. Универсальность. Игра подходит для детей с разным уровнем подготовки и легко адаптируется к индивидуальным потребностям.

7. Эмоциональная вовлечённость. Весёлый дизайн, яркие персонажи и поощрения за успехи создают положительную эмоциональную атмосферу, которая способствует лучшему усвоению материала.

Следует также обратить внимание и на некоторые недостатки, которые следует учесть при работе с Cubico. Во-первых, ограниченность контента. Несмотря на разнообразие заданий, со временем дети могут начать повторять одни и те же

## **Педагогический практикум: проекты, модели, методики, технологии актуального образования**

алгоритмы, что снижает интерес. Важно дополнительно искать способы усложнения или комбинирования задач. Во-вторых, технические сложности. Для полноценного использования Cubico может потребоваться оборудование (например, компьютеры или планшеты), что не всегда доступно в образовательных учреждениях. В-третьих, недостаточная гибкость для более сложных возрастов. Cubico идеально подходит для дошкольников и младших школьников, но для более старших детей может потребоваться игра с более сложным контентом. В-четвертых, риск излишней зависимости от технологии. Если педагог будет полностью полагаться на игру, дети могут потерять мотивацию к самостоятельному поиску решений без использования цифровых инструментов. В-пятых, необходимость дополнительной подготовки педагога. Чтобы эффективно использовать Cubico, педагогу нужно разбираться в содержании игры и быть готовыми к техническим вопросам. Не все преподаватели имеют опыт работы с подобными платформами.

Но, несмотря на это, играя в Cubico, дошкольники и младшие школьники делают первые шаги в мир технологий и программирования. Они учатся мыслить, как создатели, а не только как пользователи. Это важно, потому что именно эти дети будут развивать и преобразовывать наш мир в будущем.

Поэтому, педагогам в первую очередь важно понимать, что обучение через игру — это не просто способ заинтересовать ребенка, но и мощный инструмент, который помогает подготовить новое поколение к вызовам времени. Cubico Kids Coding — отличный пример того, как игровые технологии могут стать мостом между настоящим и будущим, между учебой и увлечением.

### ***Список литературы:***

1. Минкин А. В., Старостин В. А. Использование онлайн-игр при изучении программирования. - Текст: непосредственный. // Мир науки. Педагогика и психология. 2018. №4. - URL:

**Педагогический практикум:  
проекты, модели, методики, технологии актуального образования**

<https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-onlayn-igr-pri-izuchenii-programmirovaniya> (дата обращения: 20.11.2024).