

Кашина Ольга Анатольевна

воспитатель

МАДОУ «Д/С №476 г. Челябинска» г. Челябинск, Челябинская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ СОВРЕМЕННОГО ДОУ

Аннотация: в статье рассматриваются возможности использования технологии геймификации в образовательном процессе ДОУ, раскрывается сущность феномена «геймификация», обосновывается развивающий потенциал интеграции традиционных игровых средств и геймифицированных ресурсов во взаимодействии педагогов с детьми дошкольного возраста и родителями.

Ключевые слова: геймификация, образовательная технология, игровые технологии, игровой дизайн.

В настоящее время в учебном процессе образовательных учреждений разных уровней всё чаще используются технология геймификации. Применение данной технологии в условиях цифровой образовательной среды дошкольной образовательной организации невозможно без понимания сущности феномена «геймификация». В ходе анализа исследований Л.П. Варениной [2], Ю.П. Олейник [6], О.В. Орлова [5] и др., мы отметили, что в научном сообществе пока нет единой устоявшейся трактовки данного понятия. Однако, учеными предлагаются подходы, в которых геймификация понимается как использование элементов игрового дизайна в неигровом контексте (контекст – это ситуация) и рассматривается как инструментарий для повышения вовлеченности пользователей. Кроме этого, исследователями подобраны синонимы определения, а именно «игровой дизайн», «прикладная программа», «игра», «игровое взаимодействие», «забава», которые дополняют сущностные характеристики данного феномена. В работах Н.Л. Караваевой, Е.В. Соболевой [3] показано, что использование игр в неигровом контексте делится на две группы: применение только лишь элементов игр или применение полноценных игр. Игровые элементы делятся на игровые технологии, игровой дизайн и игровую практику, но больше всего на геймификацию похож игровой дизайн.

На основании вышесказанного можно заключить, что:

- во-первых, геймификация это использование элементов дизайна, относящегося к игре, независящей от намерений пользования;
- во-вторых, геймификация использует игровые функции (элементы, механика, рамки, эстетику, мышление, метафоры) в неигровых ситуациях;
- в-третьих, обоснованно заключаем, что термин «геймификация» может использоваться по отношению ко многим аспектам деятельности: от повседневной жизни до процессов обучения, развития и познания.

Учитывая сформулированные выводы нам представляется интересным рассмотреть возможности геймификации в образовательном процессе дошкольного образовательного учреждения

Внедрение игры в образовательный процесс ДОУ не является инновацией, ведь именно она является ведущим видом деятельности дошкольников. Классик отечественной педагогики К.Д. Ушинский, подчёркивая значение игры, писал, что она заменяет действительность и делает её более интересной и понятной. Создавая свой мир, ребёнок погружается в него полностью, в том числе и эмоционально, и управляет им. Специалисты также отмечают, что при использовании визуализации в обучении повышается его эффективность. Простое чтение сказки заменяется увлекательным путешествием с её героями посредством различных компьютерных приложений, курсы образовательных областей перерабатываются в наборы презентаций и видеороликов (иллюстративный материал), флешроликов (интеллектуальных игр) и наглядных пособий. Процесс геймификации не обязательно предполагает использование только компьютерных игр, ведь и настольные, подвижные, ролевые игры также помогают повысить мотивацию и заинтересовать ребёнка. Геймификация включает установление и прохождение детьми определённых этапов, визуальное подкрепление (наклейки, бейджи, фишки), использование соревновательных элементов, синтезирование новых знаний. Например, в среднем дошкольном возрасте при изучении темы «Одежда

² https://phsreda.com

и обувь» можно скомбинировать костюмированные игры, «Мастерскую одежды», оригами-конструирование и досуговые мероприятия, такие как «Модный показ», а также квест с родителями. При достаточной оснащённости учреждения также можно использовать специальные компьютерные приложения для «оживления» кукол-моделей (например, Wombo). При освоении образовательной области «Познавательное развитие» для создания условий становления математических представлений и логического мышления используются следующие элементы геймификации: дети выполняют задания лесных зверей (например, помогают зайцу посчитать, сколько овощей он собрал на зиму и хватит ли их для троих зайчат); помогают лисе перейти речку через разноцветный мостик (выкладывают последовательность фишками разных цветов); помогают сове отгадать загадку (убирают не подходящую к отгадке картинку – «то, что не летает»). Персонажей-зверей можно «оживлять» с помощью компьютерного приложения и подготовить короткие клипы-мультфильмы для их представления. При успешном выполнении заданий дети получают наклейки, которые потом обменивают на ключ от сундучка, в котором находится сюрприз.

В процессе экспериментальной деятельности по внедрению геймификации образовательного процесса в МАДОУ «Детский сад №476 г. Челябинска», мы сделали вывод том, что игра используется не самым эффективным способом, если является лишь наградой за обучение. Детям необходимо показать ценность обучения самого по себе, а не только его сиюминутную пользу для прохождения игры и получения награды. Взаимодействие ребёнка дошкольного возраста с цифровыми технологиями стало естественным пространством жизнедеятельности и фактором его развития, однако предоставляя детям возможность использования гаджетов, родители обеспокоены появлением у детей зависимости от мобильных устройств. Данный инновационный проект осуществляется в ДОУ с участием семей воспитанников. Участвуя в разработке и апробации геймифицированных игр, родители учатся делать грамотную расстановку различных элементов геймификации и форм её представления, комбинируя традиционные игры и компьютерные, адекватно оценивают развивающий потенциал данной

технологии в познавательном и социальном развитии детей. Опрос, проведенный среди родителей воспитанников, показал, что снижается тревожность родителей, формируется положительное отношение к использованию интерактивных игр в целях обучения, заметили повышение интереса у детей, мотивации к изучению нового материала.

Кроме этого, опыт экспериментальной деятельности позволил нам использовать геймифицированные ресурсы, а именно компьютерные игры, видео занятия, онлайн – тренинги, ресурсы электронных книг, обучающие кроссворды с целью повышения педагогической компетентности родителей. Интеграция традиционных (папки-передвижки, стенды, буклеты, памятки) и геймифицированных ресурсов во взаимодействии с родителями способствовала преодолению формализма процесса взаимодействия с родителями, придания ему большей мобильности, гибкости, доступности для разных категорий родителей. Творческий поиск педагогического коллектива в данном направлении меняет мотивацию родителей: из пассивных потребителей информации они превращаются в активных зачитересованных её пользователей, способных к самостоятельному поиску ответов в области воспитания и образования детей дошкольного возраста.

Таким образом, практический опыт доказывает востребованность геймификации как технологии в образовательном процессе современного ДОУ, но выявлены методические проблемы для педагогов ДОУ, которые связаны с необходимостью выбора инструмента геймификации, технического изучения работы с платформами и сервисами, разработке принципиально новых сценариев образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста. Для реализации развивающего потенциала геймификации педагог должен обладать соответствующими компетенциями как в области проектирования, разработки, использования компьютерных игровых сервисов, так и при оценивании качества получившегося игрового образовательного продукта.

Список литературы

1. Адамьянц Т.З. Проблемы диалога в общении с экраном: миллион картинок экрана – одна «картина мира» телезрителя

⁴ https://phsreda.com

(семиосоциопсихологический анализ) / Т.З. Адамьянц // Мир психологии. — 2002. - №2. - C. 32–39.

- Варенина Л.П. Геймификация в образовании / Л.П. Варенина // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. Т. 6, №6–2 (28). С. 314–317.
- 3. Караваев Н.Л. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения / Н.Л. Караваев, Е.В. Соболева // Концепт. 2017. №8 [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://doi.org/10.24422/mcito.2017.8.6960 (дата обращения: 10.08.2022).
- 4. Никитин С.И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе / С.И. Никитин // Молодой учёный. 2016. №9 (113). С. 1159—1162.
- Орлова О.В. Геймификация как способ организации обучения / О.В.
 Орлова, В.Н. Титова // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. №9. С. 60–64.
- 6. Олейник Ю.П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия / Ю.П. Олейник // Современные проблемы науки и образования. 2015. N_2 3.
- 7. Лукьянова Е.А. Геймификация в дошкольном образовании / Е.А. Лукьянова [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.1urok.ru/categories/19/articles/48128