# **ИГРОВОЙ ПОДХОД В ПЕЛАГОГИКЕ. ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ДЕТСКОМ САДУ.**

#

# старший преподаватель кафедры

#  «Педагогики и предметных методик»

# филиала АО «НЦПК «Өрлеу» ИПР по г. Алматы

#  **Тайтанова Нуржамал Камбыловна**

"7M01101 Педагогика и Психология",

магистрант 2 курса КазНУ имени аль-Фараби

**Диярова Рената**

***Аннотация****. В статье рассматривается инновационная образовательная технология — геймификация. Обширное использование цифровых технологий меняет традиционную систему образования в плане активного внедрения компьютерных игр как средства развития ребенка дошкольного возраста.*

*Ключевые слова: дошкольное образование, игра, игровые технологии, геймификация, компьютерные игры.*

В Государственном общеобязательном стандарте дошкольного воспитания и обучения говорится: «Воспитание и обучение каждого ребенка осуществляется с учетом его интересов, особенностей и потребностей, на основе общечеловеческих и национальных ценностей, что способствует их всестороннему развитию и раскрытию потенциала» [1].

Концепция развития дошкольного, среднего, технического и профессионального образования Республики Казахстан на 2023–2029 годы (Направление 1, параграф 3) подчеркивает необходимость повышения эффективности управления сферой дошкольного воспитания. Важно, чтобы в меняющемся мире педагоги развивали свою способность слушать и слышать детей, задавать вопросы, искать аргументы, критически анализировать и творчески экспериментировать. Педагоги должны быть активными исследователями и создателями новых методов работы с детьми, новаторами и ответственными профессионалами. [2].

Дошкольное образование играет важную роль в формировании личности ребенка и подготовке его к школе. В основе образовательного процесса лежит игра, которая способствует развитию креативности, активности, коммуникативных навыков и физического здоровья. Геймификация предлагает помощь в этом вопросе как новый и эффективный способ организации обучения.

В настоящее время теория и практика геймификации в дошкольных учреждениях получили новое развитие. Это связано с появлением компьютерных игр в начале XXI века, их широким распространением, а также быстрым ростом интернет-игр среди детей. Геймификация заключается в удовлетворении когнитивных и интерактивных потребностей ребенка, а также в предоставлении возможности воспитателям создавать авторские игры. Важно совершенствовать и усиливать наглядные материалы для выполнения детьми заданий геймификации, такие как игровые сундуки, кубики, образы сказочных персонажей, животных, кружки и т.д. В этой связи К.Д. Ушинский писал: «…игра не является новшеством в образовательном процессе, так как это ведущий вид деятельности дошкольников… она замещает реальность, делая её интересной и понятной… создавая свой мир, ребенок полностью погружается в него, в том числе эмоционально, и управляет им» [3].

Геймификация - это метод вовлечения детей в образовательную деятельность путем внедрения игрового формата в обучение. Основные задачи геймификации в дошкольном возрасте - мотивировать детей к обучению в школе и развить интерес к материалу. Для того чтобы вовлечь дошкольников в образовательную деятельность, необходимо применять игровые практики. Дошкольники лучше усваивают материал в игровой форме, чем при использовании традиционных методов обучения. Геймификация помогает смягчить противоречия между педагогом и обучающимся, делая процесс обучения менее напряженным. В игровой среде дети учатся брать ответственность за свои действия, активно взаимодействуя с другими. Игра также учит справляться с неудачами без стресса. Более того, игровой процесс стимулирует творческую активность и помогает закреплять новые навыки.Чем ближе деятельность к детской инициативе, тем эффективнее будет обучение. Любые игры несут в себе элемент соревнования, что мотивирует детей к обучению и побуждает их к лучшим достижениям [4].

Внедрение геймификации в детских садах может создать стимулирующую среду, в которой дети смогут соревноваться, сотрудничать и радоваться своим достижениям. Используя игры и задачи в обучении, дети могут развивать творческое мышление, принимать решения и осваивать новые знания, не чувствуя, что это утомительная работа. Геймификация - способ вовлечения детей в образовательную деятельность посредством внедрения игровых форм в обучение. Основная цель геймификации в дошкольном возрасте является повышение мотивации к учебе в школе, обеспечение заинтересованности восприятия учебного материала [5].

Геймификация - это широкий метод обучения. В зависимости от особенностей детей на уроках могут использоваться различные элементы и приемы. Дидактические игры способствуют развитию умения рассуждать, выявлять причинно-следственные связи и делать выводы. С помощью игр у детей также развивается нестандартное мышление и воображение для решения проблемных ситуаций [6]. Обучающие игры способствуют развитию самостоятельности ребенка, а также формируют его коммуникативные навыки. Развивающие игры улучшают память, речь, мышление и развивают способность ребенка находить оптимальные решения проблем. Социализирующие игры способствуют развитию контроля над стрессом и саморегуляции, а также знакомят с социальными нормами и ценностями.

В организованной деятельности можно использовать различные игровые элементы, такие как очки, уровни, шкалы прогресса и рейтинговые системы, которые составляют основу геймификации. К числу игровых элементов относятся сбор значков и других предметов, неожиданные награды, правильное расположение элементов, возможность дарить очки другим игрокам, получение похвалы за достижения, управление действиями других игроков и возможность проявить героизм, например, спасая проигрывающего. Чтобы обеспечить «право на ошибку», важно давать ребенку несколько попыток, предоставлять обратную связь при первой ошибке и объяснять, как ее исправить, а также вводить систему очков, показывающую, насколько ребенок достиг своих учебных целей [7]. В конечном итоге цель геймификации заключается в том, чтобы вовлечь детей в образовательный процесс через игровую деятельность, повысить их интерес к решению познавательных задач и дальнейшему применению полученных знаний.

Для повышения познавательной активности детей дошкольного возраста путем геймификации:

- *Используйте игровые задания или поручения.* Мо создавать игровые задания, которые требуют от дошкольников решения конкретных задач или поиска ответов на вопросы. Например, они могут создавать картинки с пазлами или решать логические головоломки.

- *Разработайте цели и результаты игры.* Создайте систему поощрений и результатов, чтобы помочь дошкольникам выполнять задания и достигать результатов обучения, например, собирать звезды или медали за каждое выполненное задание.

- *Организуйте командные игры и соревнования.* Элемент соревнования - мощный мотиватор для дошкольников. Разделите детей на команды и поручите им решать проблемы или выполнять конкретные задания. Например, устраивайте викторины или гонки на скорость выполнения учебных заданий.

- *Создайте интерактивные учебные материалы*. Интерактивные приложения и программы могут стать отличным средством игрофикации дошкольного образования. Например, использование игровых приложений, позволяющих детям изучать буквы и цифры с помощью игровых элементов, может эффективно стимулировать их познавательную деятельность.

- *Используйте ролевые игры и симуляторы.* Ролевые игры и симуляции могут помочь детям дошкольного возраста лучше понять концепции и процессы через активное участие и моделирование.

# **Примеры использования геймификации:**

**Квесты:** Дети выполняют задания, решают головоломки, ищут подсказки, чтобы достичь цели игры. Например, поиск "сокровищ" по комнате с подсказками и заданиями, которые требуют решения задач или выполнения действий.

**Соревнования:** Дети соревнуются друг с другом в выполнении заданий, что стимулирует их к достижению лучших результатов.

**Баллы и награды:** Дети получают баллы за правильные ответы и выполнение заданий, а затем могут обменять их на награды.

**Ролевые игры:** Дети берут на себя разные роли и взаимодействуют друг с другом в рамках игрового сюжета.

Например, разыгрывание различных ситуаций, где дети могут играть роли врачей, учителей или исследователей, что помогает развивать социальные навыки и креативность.

**Интерактивные доски и планшеты**: Использование технологий для создания обучающих игр и приложений, которые позволяют детям взаимодействовать с материалом в игровом формате. Это могут быть обучающие игры по математике, чтению или другим предметам.

**Динамические упражнения**: Внедрение игр, которые требуют физической активности, например, игры эстафеты, соревнования, такие как "Угадай, что это" или "Передай мяч", что помогает детям развивать координацию и физическую активность.

| **Метод** | **Навыки, которые развиваются** | **Мотивационные элементы** | **Пример активности**  |
| --- | --- | --- | --- |
| Квесты | Логика, креативное мышление | Элемент поиска и решения задач | Поиск «сокровищ» с помощью подсказок |
| Соревнования | Быстрота принятий решений, работа в команде | Конкуренция и награды | Викторины, гонки на выполнение заданий |
| Баллы и награды | Самостоятельность, ответственность | Система баллов и наград | Собирание звезд и медалей за задачи |
| Ролевые игры | Социальные навыки, креативность | Вживание в роли  | Игра в « врачей», «учителей» и др. |
| Интерактивные доски  | Математика, грамотность  | Технологии, визуализация | Приложения и платформы для изучения цифр и букв  |

Эти примеры показывают, как геймификация может сделать образовательный процесс в детском саду более увлекательным и эффективным, способствуя развитию различных навыков у детей.

В заключение можно отметить, что игровые подходы, и в частности геймификация, являются мощным инструментом в дошкольной педагогике. Они способствуют не только вовлечению детей в образовательный процесс, но и всестороннему развитию личности, включая физические, интеллектуальные и эмоциональные аспекты. Геймификация помогает создать мотивационную среду, где дети с удовольствием учатся, исследуют мир и развивают важные навыки, необходимые для дальнейшего обучения и жизни. При этом геймификация не может быть понята как простое применение явных игровых методов. Если рассматривать геймификацию как инструмент для повышения вовлеченности детей в процесс и развития их внутренних мотиваций, то используемые игровые элементы должны соответствовать индивидуальным особенностям каждого ребенка. Каждый ребенок может быть игроком с определенными мотивациями и стимулирующими факторами, что может изменяться в процессе обучения.

Внедрение геймификации в дошкольных организациях создает стимулирующую среду, где дети могут соперничать, сотрудничать и радоваться своим достижениям. Используя игры и задания, дети развивают творческое мышление, принимают решения и осваивают новые знания, не чувствуя усталости от процесса. Геймификация в дошкольных учреждениях способствует формированию положительного отношения к обучению и постоянному стремлению к саморазвитию.

Внедрение геймификации требует баланса между организованной деятельностью и оптимальным развитием ребенка. Это делает геймификацию эффективным инструментом для стимулирования развития детей в дошкольных организациях. Задача воспитателя заключается в наполнении учебного процесса конкретным содержанием, направленным на развитие определенных типов мышления у детей. В геймифицированном образовательном процессе каждый ребенок может найти что-то интересное и эффективно выполнять разнообразные действия, используя приложения, социальные сети и другие ресурсы.

Библиографический список

1. Министерство образования и науки Республики Казахстан. (2020). Государственный общеобязательный стандарт дошкольного воспитания и обучения. [Электронный ресурс]. URL: <https://adilet.zan.kz>
2. Министерство образования и науки Республики Казахстан. (2023). Концепция развития дошкольного, среднего, технического и профессионального образования Республики Казахстан на 2023–2029 годы. [Электронный ресурс]. URL: <https://adilet.zan.kz>
3. Ушинский, К. Д. (1995). Человек как предмет воспитания. Москва: Просвещение.
4. Талапова, М. Б. (2021). Геймификация как современный подход к обучению в дошкольном образовании. Научные исследования и разработки, 5(1), 23–29.
5. Аубакирова, А. Н. (2022). Игровые технологии в обучении детей дошкольного возраста. Педагогика и психология в образовании, 34(2), 45–51.
6. Петров, С. А., & Смирнова, Т. В. (2023). Инновационные методы в дошкольном образовании: геймификация. Журнал дошкольного образования, 12(3), 78–84.
7. Айтбаева Ш. Т., Абишева А. К. Роль дидактических игр в развитии познавательной активности детей старшего дошкольного возраста // Молодой ученый. - 2016. - № 12. - С. 1022-1025.