**ИНТЕГРАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС ДОШКОЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ**

**Атепилева Татьяна Анатольевна,**

*воспитатель мини-центрКГУ «Коржинкольская общеобразовательная школа отдела образования Фёдоровского района» Управления образования акимата Костанайской области*

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

**Ключевые слова**: геймификация, игровые технологии, образовательный процесс, игровой дизайн.

Сегодня в образовательном процессе дошкольных организаций всё чаще применяется технология геймификации. При этом эффективное использование данной технологии невозможно без правильного понимания её сущности.

Термин «геймификация» происходит от английского слова gamification и буквально означает применение игровых элементов в неигровых ситуациях. Ю-Кай Чоу – эксперт в области геймификации, рассматривает её как «извлечение всех забавных, интересных и вовлекающих элементов из игр и их применение к другой деятельности для повышения ее результативности» [1, с. 91].

В педагогике пока нет единого определения к понятию геймификации. Но большинство педагогов сходятся во мнении, что это технология, основанная на применении игрового дизайна в неигровых ситуациях. Многие учёные считаю данную технологию одним из эффективных средств активизации детского внимания и вовлечённости детей в процесс обучения. В качестве синонимов понятия геймификации Варенина Л.П. предлагает такие понятия, как «игровой дизайн», «прикладная программа», «игра», «игровое взаимодействие», «забава». Все эти синонимы в определённой степени передают сущность технологии геймификации [2, с. 314].

В неигровых ситуациях могут применяться только элементы определённых игр или полноценные игры. Как отмечают Караваев Н.Л., Соболев Е.В. игровые элементы могут выступать в качестве игрового дизайн, которые более близок к геймификации, или игровой практики. Понятие геймификации может использоваться в абсолютно разных аспектах, начиная от процесса обучения и воспитания и заканчивая бытовыми процессами [3].

Таким образов, под геймификацией в образовании мы понимаем использование элементов дизайна, которой не зависит от намерений пользователя и относится к игре. Технологии геймификации свойственно применение игровых функций (сюжет, рамки, элементы и т.д.) в неигровых контекстах.

Далее остановимся на рассмотрении возможностей применения геймификации в образовательном процессе дошкольной организации.

Игра является ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте, поэтому применение игр в дошкольной организации – это не новейший процесс. Как отмечается в Модели дошкольного воспитания и обучения в Республике Казахстан, игра позволяет сделать окружающую действительность более интересной и понятной для ребёнка. Ребёнок создаёт в процессе игры собственный игровой мир, погружаясь в него и управляя им. Геймификация же подразумевает не просто игру, а, в том числе, использование технологий, характерных для компьютерных игр: визуализация, погружение в игру, прохождение детьми определённых этапов. При этом геймификация не требует строгого использования компьютерных технологий. Например, обычное чтение сказки становится намного интереснее, когда оно подкреплено визуальным сопровождением, аудио эффектами или интересными заданиями. В процессе применения технологии геймификации дети могут проходить задания, соревнуясь и закрепляя свои знания, получая при этом награды за прохождение каждого этапа. Например, наклейки, фишки, смайлики и т.д. [4].

Визуализация, по мнению С.И. Никитина, является неотъемлемой частью технологии геймификации. В процессе визуализации ребенок создаёт свой воображаемый мир, погружается в него и управляет им. Как отмечают педагоги, при использовании визуализации повышается эффективность образовательно-воспитательного процесса [5, c. 1159].

Приведём практические примеры в рамках реализации Типовой программы дошкольного воспитания и обучения [6]. При изучении темы «Одежда и обувь» с детьми 4-х - 5-ти лет мы сгруппировали мастерскую одежды, оригами и конструирование, совместно с родителями и детьми организовав модный показ одежды в рамках празднования Дня единства народов Казахстана. При изучении данной темы мы также использовали компьютерные модели кукол в различных национальных костюмах, создав модели в программе Wombo.

В своей работе мы активно используем элементы геймификации в процессе математического развития дошкольников, формируя представления о числах, пространственном расположении предметов, днях недели, развивая логическое мышление детей. Например, дети «помогают» белочке посчитать сколько запасов она приготовила на зиму, и хватит ли этих запасов для её троих бельчат. Выкладывая последовательность геометрических фигур фишками разных цветов, дети строят мост через реку, при этом помогая лисе перейти через мостик. Дети выполняют задания по типу «четвёртый лишний», «небылицы», отгадывают и сами придумывают загадки.

В процессе геймификации активно используется мультипликация. Так, например, в программном обеспечении Adobe Animate можно «оживить» персонажей различных сказок, лесных животных, для их представления в данной программе можно подготовить короткие мультфильмы. Дети старшего дошкольного и предшкольного возраста могут сами озвучить эти мультфильмы.

Как отмечают исследователи (Пустовойтова О.В., Шепилова Н.А., Яковлева Л.А. и др.), ни для кого не секрет, что сегодня взаимодействие ребенка дошкольного возраста с гаджетами и компьютерными технологиями начинается очень рано. Наша задача, как педагогов, ни оградить ребенка от использования современных технологий, а научить его применять современные технологии в полезном русле, для получения знаний и развития. В процессе применения технологии геймификации мы активно взаимодействуем с родителями воспитанников. Родители принимают участие в разработке геймифицированных игр, при этом они могут познакомится с разнообразными материалами, которые встречают их дети на просторах сети. Родители учатся объективно оценивать потенциал современных технологий и использовать его в развитии своих детей [7, c. 18].

С целью анализа мнения родителей по вопросам применения технологии геймификации в работе с детьми мы провели их опрос. Результаты опроса показали, что у родителей развивается положительное отношение к использованию интерактивных игр в образовательно-воспитательном процессе, снижается тревожность по поводу ограничения времени использования гаджетов детьми. Родители видят мотивацию детей к процессу познания.

Применение технологии геймификации позволило использовать видео занятия, онлайн тренинги, электронные книги, кроссворды и опросники в работе с родителями. Ни для кого не секрет, что современные родители очень заняты делами и не всегда находят время посещать собрания, тренинги и другие мероприятия, проводимые в группе. Умелое сочетание современных и инновационных форм с родителями помогло вывести работу на новый уровень и постоянно находиться в открытом диалоге. Творческий подход педагогов помогает перевести родителей из пассивных потребителей информации в активных и заинтересованных членов образовательного процесса.

В процессе своей практической работы мы пришли к выводу, что использование геймификации очень эффективно и ценно в образовательном процессе дошкольной организации. В процессе работы детям важно показать ценность обучения и полученных знаний на практике, в процессе выполнения тех или иных заданий.

Наш практический опыт показывает актуальность и эффективность использования технологии геймификации в образовательно-воспитательном процессе дошкольной организации. Но при этом перед нами также возник ряд сложностей, которые были связаны с необходимостью выбора инструмента геймификации, технического изучения работы с платформами и сервисами, разработке принципиально новых сценариев организованной 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 использованной литературы**

1. Ю-Кай Чоу Геймифицируй это. Как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников – к работе. – М.: Бомбора, 2017.
2. Варенина Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – Т. 6, №6–2 (28). – С. 314–317.
3. Караваев Н.Л., Соболев Е.В. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения // Концепт. – 2017. – №8. – URL: http://doi.org/10.24422/mcito.2017.8.6960
4. Модель развития дошкольного воспитания и обучения в Республике Казахстан. – URL: https://adilet.zan.kz/rus/docs/P2100000137
5. Никитин С.И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой учёный. – 2016. – №9 (113). – С. 1159–1162.
6. Типовая программа дошкольного воспитания и обучения в Республике Казахстан. – URL: <https://adilet.zan.kz/rus/docs/V1600014235>
7. Пустовойтова О.В., Шепилова Н.А., Яковлева Л.А. Проектная деятельность в дошкольном образовании. Магнитогорск, 2021. - 180 с.