

Бокум Светлана Анатольевна

воспитатель

Морина Ольга Николаевна

воспитатель

Коваленко Виктория Ивановна

воспитатель

ГБДОУ Д/С №27 Центрального района

г. Санкт-Петербург

ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ. ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Аннотация: в работе освещаются отдельные аспекты применения и значения игровых технологий, использование компьютерной техники в работе с детьми дошкольного возраста и влияние на психическое развитие, значение геймификации и использование элементов компьютерных игр в неигровых ситуациях. Авторы статьи отмечают важность формирования коммуникативных умений в дошкольном возрасте, который является решающим периодом для закладывания основ личности и формирования социальной компетентности.

Ключевые слова: геймификация, коммуникативные умения, игровые технологии, образование, общение, обучение.

В дошкольном возрасте коммуникативные умения ещё только формируются, поэтому для детей, которые не осуществляют профессиональной деятельности и не решают сложных социальных задач взаимодействия с другими людьми, в большей степени важно приобрести именно умения в сфере общения. Для того чтобы грамотно строить процесс обучения и воспитания детей дошкольного возраста необходимо ориентироваться не только на образовательные задачи, задаваемые образовательными программами или рекомендуемые в методической литературе педагогические средства и методы, но и опираться на закономерности и особенности развития коммуникативной сферы у детей дошкольного возраста.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Игровые технологии нашли широкое применение в дошкольном образовании, потому что реализация программ ДО в форме игры – один из принципов ФГОС ДО. Выбор игровой технологии обоснован тем, что игра – является ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста. Педагог использует дидактические игры, которые позволяют научить ребенка умению рассуждать, находить причинно-следственные связи, делать умозаключения. С помощью игровых технологий педагог развивает творческие способности детей, творческое мышление и воображение. Использование игровых приемов и методов нестандартных, проблемных ситуаций формирует гибкое, оригинальное мышление у детей. Игровая мотивация превалирует у детей над учебной, но на её базе формируется готовность к обучению в школе. Целью использования игровой технологии в работе каждого дошкольного педагога является повышение мотивации к занятиям, актуализация знаний дошкольников, обеспечение заинтересованного восприятия изучаемого материала, стимуляция речевой активности, формирование положительного отношения к образовательному процессу в целом, который благодаря игре становится эмоциональным, действенным, позволяющим ребёнку усвоить свой собственный опыт, активизируя познавательную деятельность.

Главная цель игровой технологии – создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

Игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач. Они дают ребёнку возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли, быть лично причастным к изучаемому явлению (мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества), прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях». Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном

руководстве становятся способом обучения, деятельностью для реализации творчества, методом терапии, первым шагом социализации ребёнка в обществе.

На современном этапе игровая деятельность в качестве самостоятельной технологии может быть использована как для освоения темы или содержания изучаемого материала, так и в качестве занятия или его части, как часть образовательной программы, формируемой коллективом ДОУ. Игра, как правило, является собственной инициативой детей.

Главный признак педагогической игры в игровой технологии – чётко поставленная цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты, характеризующиеся учебно-познавательной направленностью.

Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей. Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности. Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом, в котором закладываются основы личности, вырабатывается воля, формируется социальная компетентность. Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным.

Игровые технологии с использованием игровых механик получили широкое применение в организации педагогического процесса. Развитие компьютерных сетей и веб-приложений делают образование доступнее, а использование интерактивных сервисов позволяет осуществлять это интереснее и познавательнее, повышая мотивацию к обучению. Еще одним ключевым образовательным трендом современного образования является геймификация, который подразумевает использование элементов компьютерных игр в неигровых ситуациях. Целью этого процесса является привлечение и повышение внимания обучающихся для улучшения их мотивации при решении практических задач, обучения новым видам деятельности. Потребность в применении геймификации возникла в силу необходимости модернизации устаревших мотивационных схем, где поощрение и

наказание уже не дают нужного результата. Веб-квест как один из вариантов компьютерной игры также может с успехом применяться в образовательном процессе.

«Геймификация – применение для прикладного программного обеспечения и веб-сайтов подходов, характерных для компьютерных игр в неигровых процессах с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг». Данный термин является заимствованием и отчасти идентичен понятию «Игровые технологии» в отечественной педагогике. Основу игровых технологий составляет игра как форма деятельности людей и активный метод обучения. Однако есть и определенные различия у данных понятий.

Обучение на основе игры побуждает учиться лучше за счет элемента соревновательности, где набор необходимых знаний необходим для «выживания» в игре, и именно на этом основывается игровое обучение. При этом геймификация заключается в использовании игровых механик, чтобы сделать скучное занятие интересным.

Использование компьютера в дошкольном возрасте затрагивает многие аспекты учебного процесса и жизнедеятельности дошкольников. Компьютер является самым современным инструментом для обработки информации. Он также может служить мощным техническим средством обучения и играть роль незаменимого помощника в воспитании, а также общем психическом развитии дошкольников. Общение с компьютером вызывает у детей живой интерес сначала как игровая, а затем и как учебная деятельность. Этот интерес лежит в основе формирования познавательной мотивации, произвольной памяти, внимания креативности принимаемых решений.

Использование компьютерной техники в работе с детьми дошкольного возраста значительно повышает их мотивацию к обучению. Интеграция педагогических и компьютерных технологий в обучении дошкольников позволяет расширить кругозор ребенка, развить его фантазию и художественно-творческие способности, богатить и разнообразить педагогический процесс.

Невозможно исключить вредное воздействие компьютера. Особенно если ребёнок целыми днями играет в полюбившуюся игрушку. Поэтому если в жизнь ребенка прочно вошел компьютер, не стоит забывать о необходимой физической активности. Даже самые лучшие компьютерные игры делают жизнь однобокой, а развитие неполноценным, если играть в них постоянно. Коммуникативные навыки, эмоциональная сфера маленького человека формируются, прежде всего, при общении с родителями и сверстниками, чтении сказок, прогулках по лесу, при взаимодействии с живой природой. Виртуальная реальность не дает истинного представления об окружающем и формирует искаженную картину мира в том случае, когда ребенка «воспитывает» компьютер. Машина становится чуть ли не властелином детской души.

Социокультурный аспект информатизации дошкольного образования весьма неоднозначен. С одной стороны, информатизация дошкольного образования благоприятно сказывается на повышении информационного культурного уровня факторов педагогического процесса, с другой стороны, провоцирует психологическую подавленность, аутичность и даже асоциальность поведения некоторых пользователей компьютерной техники. Особенно ранимы в этом плане дети дошкольного возраста, что необходимо учитывать, приобщая ребенка к информационной культуре и используя компьютерную технику в воспитательном и образовательном процессе дошкольников.

Список литературы

1. Бондаревская Е.В. Педагогика: личность в гуманистических теориях и системах воспитания [Текст]: Учебное пособие / Под общ. ред. Е.В. Бондаревской, С.В. Кульневич. – М. – Ростов н/Д: Учитель, 1999. – 560 с.
2. Горвиц Ю.М. Новые информационные технологии в дошкольном образовании [Текст] / Ю.М. Горвиц [и др.]. – М.: Линка-пресс, 1998. – 328 с.
3. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т.М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: Материалы междунар. науч. конф. Т. I. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 140–146.

4. Новоселова С.Л. Проблемы информатизации дошкольного образования [Текст] / С.Л. Новоселова // Информатика и образование. – 1990. – №2. – С. 91–92.
5. Плужникова Л. Использование компьютеров в образовательном процессе [Текст] / Л. Плужникова // Дошкольное воспитание. – 2000. – №4. – С. 16.
6. Пучкова Д.А. Роль компьютерных игр в развитии познавательной деятельности детей старшего дошкольного возраста [Текст] / Д.А. Пучкова // Современные проблемы науки и образования. – Пенза: Академия Естествознания, 2015. – №1–1. – С. 1–8.