

Семенова Вера Олеговна

воспитатель

МБДОУ «Д/С №11»

г. Канаш, Чувашская Республика

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В РАБОТЕ С ДОШКОЛЬНИКАМИ

Аннотация: в статье рассматривается вопрос об организации работы по использованию геймификации в работе с дошкольниками. Отмечается, что суть геймификации – не просто игра, а уникальный подход, который использует игровые механизмы для повышения вовлеченности, мотивации и решения различных педагогических задач.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, геймификация, дошкольный возраст.

Представьте себе, как привычные для детей моменты, такие как утренние ритуалы, развивающие занятия или даже простая уборка игрушек, могут превратиться в увлекательные приключения. В этом мире ребенок не просто выполняет поставленные задачи, а становится героем, который спасает принцессу от злого дракона, помогая ей аккуратно расставить кубики по цветам. Он не просто моет руки, а собирает волшебные «капли чистоты», чтобы зарядить свой суперщит и защитить королевство. Это и есть суть геймификации – не просто игра, а уникальный подход, который использует игровые механизмы для повышения вовлеченности, мотивации и решения различных педагогических задач.

Геймификация не сводится лишь к игре; это метод, который облекает любые виды деятельности в игровую оболочку, применяя ключевые элементы из мира игр.

Одним из основных компонентов геймификации является наличие цели и сюжета, которые придают смысл и объединяют разрозненные действия. Например, педагог может сказать: «Ребята, к нам в группу попал ледяной великан! Он заморозил все краски. Наша миссия – растопить лёд, выполняя различные задания!» Здесь сюжет не только создает атмосферу приключения, но и мотивирует

детей действовать, так как они понимают, что каждое выполненное задание приближает их к общей цели.

Следующий важный элемент – это правила и прогресс, которые организуют процесс обучения. Задания могут усложняться постепенно, начиная с простых задач и переходя к более сложным. Например, на первом уровне детям может быть предложено найти все красные предметы в комнате, на втором – сложить из них узор, а на финальном этапе – нарисовать картину для великана, который заморозил краски. Такой подход позволяет ребенку видеть свой рост и развитие, а также чувствовать себя уверенным и умелым в процессе выполнения задач.

Важной частью геймификации является быстрая обратная связь. В играх ребенок мгновенно получает результаты своих действий: он проходит уровень, собирает звезды, слышит одобрительные звуки и получает визуальные или звуковые награды. В геймифицированной деятельности педагог также предоставляет такую же немедленную реакцию. Например, он может сказать: «Ты собрал все пазлы! Дверь в следующую пещеру открыта!» или наградить ребенка наклейкой-«ачивкой», что делает процесс обучения более увлекательным и мотивирующим.

Еще одним ключевым аспектом является награда и признание. Это не всегда материальные призы. Награды могут принимать различные формы, такие как виртуальные значки «Суперпомощник», места в «Зале славы» на доске почета, особые звания, например, «Хранитель книги», или право выбрать игру для всей группы. Важно, чтобы ребенок чувствовал признание своих усилий, а не только достигнутых результатов. Это способствует формированию у детей уверенности в своих силах и желания продолжать обучение.

Элемент выбора и свободы также играет значительную роль в геймификации. Например, педагог может спросить: «Какой путь мы выберем сегодня: через Лес Счетных палочек или через Гору Букв?» Даже иллюзия выбора, когда дети могут выбрать между несколькими вариантами, значительно повышает их вовлеченность и интерес к занятиям. Это создает ощущение контроля над ситуацией и позволяет детям чувствовать себя активными участниками процесса.

Почему же геймификация так эффективно работает именно с дошкольниками? Для детей этого возраста игра – это не просто развлечение, а ведущий тип деятельности. Игра является естественным способом познания мира, а геймификация говорит с детьми на их родном языке, используя элементы игры, которые им знакомы и интересны. Такой подход позволяет снизить уровень сопротивления, так как скучное задание, например, «расставить стульчики», превращается в захватывающий квест «построить корабль для путешествий». Дети с радостью принимают участие в таких заданиях, так как они воспринимают их как игру, а не как рутинную обязанность. Таким образом, геймификация представляет собой мощный инструмент в руках педагогов, позволяющий не только сделать процесс обучения более увлекательным, но и эффективно решать разнообразные педагогические задачи. Применяя игровые механизмы, можно значительно повысить мотивацию детей, развить их навыки и способности, а также создать позитивную атмосферу в образовательном процессе. В результате, дети становятся более заинтересованными и вовлеченными в учебный процесс, что способствует их всестороннему развитию и формированию положительного отношения к обучению.

Идея внедрения геймификации в процесс обучения и воспитания детей в дошкольных учреждениях выглядит очень привлекательной и многообещающей. Однако, несмотря на всю свою привлекательность, реализация этой концепции на практике сталкивается с целым рядом тонких, но крайне важных проблем. Эти сложности не умаляют ценности подхода, но требуют от воспитателей осознанности, гибкости и готовности к постоянному творческому поиску.

Первая и наиболее значимая трудность заключается в риске замены внутренней мотивации внешней. Дети-дошкольники по своей природе являются любознательными существами. Их естественным двигателем является интерес к окружающему миру, радость от открытия нового, стремление к овладению навыками и умениями. Однако, когда в процесс обучения внедряется система баллов, значков и уровней, существует риск, что акцент может сместиться. Вместо того чтобы радоваться тому, что они сами научились завязывать шнурки, дети могут начать думать: «Я завяжу шнурки, чтобы получить фишку». В результате, педагог

рискует вырастить не пытливого исследователя, а маленького «сборщика наград», чья деятельность теряет смысл, как только исчезает внешний стимул. Таким образом, задача педагога заключается в том, чтобы игровые элементы усиливали внутренний интерес детей, а не подавляли его, оставаясь при этом лишь увлекательной оболочкой.

Вторая проблема – это индивидуальные различия между детьми и стресс, возникающий из-за неудач. Геймификация часто предполагает наличие общих правил для всей группы и видимую шкалу прогресса. Однако каждый ребенок развивается в своем собственном темпе. Для одного малыша собрать пазл из 12 частей может быть легким заданием, в то время как для другого это может стать настоящим испытанием. Публичная система достижений, такая как доска почета или график прогресса, может стать источником постоянного стресса и фruстрации для менее успешного ребенка. Он может чувствовать себя неполнценным, сравнивая свои результаты с другими: «У всех уже пять звёзд, а у меня всё ёщё одна». Конкуренция, которая может быть полезной в более старшем возрасте, для дошкольников часто оказывается деструктивной, порождая тревогу и, как следствие, отказ от деятельности.

Третья сложность заключается в быстром истощении «магического эффекта» и ресурсах самого педагога. Дети очень быстро привыкают ко всему новому. Например, та захватывающая игра-квест, которая вызывала бурный восторг у детей в начале недели, к концу недели может стать обыденной рутиной. Чтобы поддерживать уровень вовлеченности и интереса, педагогу необходимо постоянно генерировать новые сюжеты, образы и правила, что требует значительных эмоциональных и творческих затрат. У воспитателя может просто не хватить сил, времени и фантазии, чтобы каждый день превращать все режимные моменты в эпическое приключение.

Таким образом, несмотря на все преимущества, которые может дать геймификация в дошкольном образовании, ее внедрение требует внимательного подхода и тщательной работы. Педагогам необходимо быть готовыми к постоянным изменениям, адаптировать свои методы работы и учитывать индивидуальные

особенности каждого ребенка. Важно помнить, что основная цель – это не просто привлечение внимания детей, а формирование у них внутренней мотивации к обучению и исследованию окружающего мира. Каждый педагог должен стремиться к тому, чтобы игровые элементы стали неотъемлемой частью образовательного процесса, но при этом не заменяли собой истинные источники мотивации и интереса. В конечном итоге, успешная геймификация в детском саду – это не только о создании увлекательных игр и заданий, но и о том, как сделать так, чтобы дети чувствовали себя комфортно, уверенно и свободно в процессе обучения. Это требует от воспитателей не только креативности, но и глубокого понимания психологии детей, их потребностей и интересов.

Список литературы

1. Гриценко И.Ю. Геймификация в детском саду: как игры помогают детям учиться / И.Ю. Гриценко [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3R276r> (дата обращения: 26.12.2025).
2. Сердюк В.В. Геймификация, как способ вовлечения дошкольников в образовательную деятельность / В.В. Сердюк, А.А. Маркова, И.А. Масленникова // Вестник науки. – 2021. – №10(43).