

Геворкянц Жанна Амазасповна

канд. пед. наук, доцент, заведующая кафедрой

ГБОУ ВО «Северо-Осетинский государственный

педагогический институт»

г. Владикавказ, Республика Северная Осетия – Алания

ТЕХНОЛОГИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ В СИСТЕМЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО КОЛЛЕДЖА

Аннотация: педагогическая деятельность современного колледжа изменяется в связи с поиском эффективных ресурсов процесса обучения, а также под воздействием новых технологических условий. На растущий интерес к геймификации в образовании оказывает влияние ряд факторов: интерес к технологизации образовательного процесса, педагогический потенциал игровых методов, определенная связь между процессом игры и процессом обучения, идеи развития познавательного интереса и мотивации через внедрение игровые элементов. В практике среднего профессионального образования все шире используются игровые технологии с целью повышения мотивации и вовлеченности студентов в профессиональную деятельность. Автор статьи обобщает опыт внедрения геймификации в подготовке специалистов дошкольного образования.

Ключевые слова: среднее профессиональное образование, дидактический потенциал, образовательные технологии, мотивация, геймификация.

Система среднего профессионального образования расширяет свой дидактический потенциал за счет внедрения современных интерактивных технологий, одной из которых является геймификация – применение игровых инструментов в неигровом контенте, использование игровой психологии для достижения образовательных целей. Следует отметить, что геймификация – это не превращение занятия в игру, а использование игровых элементов в образовательном процессе для повышения мотивации, вовлеченности и результативности

обучения. Психологической основой геймификации выступает, прежде всего, внутренняя мотивация, так как геймификации обращается к желанию быть компетентными, умению ставить краткосрочные и долгосрочные цели, получать обратную связь. Применение игровых инструментов дает возможность попробовать свои силы, ошибиться, переиграть без негативных последствий, что снижает страх переживания неудачи.

Опыт использования геймификации представлен в педагогических исследованиях процесса образования всех уровней: дошкольного образования – Наумовой Н.И. [3], Пустовойтовой О.В. [4], среднего общего образования – Капкаева Ю.Ш. [2], Троицкой О.Н. [6], среднего профессионального образования – Тропниковой В.В. [7], Шленкина К.В. [8] и высшего образования – Герасимовой О.Ю. [1], Рукавишниковой Е.Л. [5], что подтверждает предположение о неослабевающем интересе педагогической практики к дидактической эффективности данной технологии в процессе обучения. Авторы утверждают, что возможно удачно комбинировать методику геймификации с классической на всех образовательных уровнях.

Современные студенты среднего профессионального образования – представители цифрового поколения, они выросли в мире интерактивных технологий, социальных сетей и компьютерных игр. Традиционные лекционные форматы организации образовательной деятельности зачастую не захватывают их внимания так, как динамичная откликающаяся среда. Кроме того, для студентов специальности дошкольного образования, игра – их профессиональный инструмент. Будущий воспитатель должен прочувствовать ее на себе, понять магию игровых правил, сюжета, обратной связи и добровольного преодоления вызовов. Педагогу дошкольного образования нужны не только профессиональные знания, но и креативность, эмоциональный интеллект, умение работать в команде, навыки решения нестандартных педагогических ситуаций. Игровые форматы идеально подходят для формирования этих компетенций.

К ключевым отличиям геймификации от деловой игры, которая традиционно используется в образовательном процессе среднего профессионального об-

разования, следует отнести то, что деловая игра – это цельная игра для обучения конкретному навыку (симулятор, квест), а геймификация – это внедрение игровых точек (баллы, значки, рейтинги, сюжет) в обычную учебную дисциплину. Так, например, очки – награда за выполненные задания, показывают прогресс, а значки – визуальное подтверждение успеха в освоение навыков. Рейтинговые таблицы создают здоровую конкуренцию. Уровни визуализируют продвижение, дают чувство роста. Ветвление и выбор ставят перед выбором степени сложности задания. Командные задания предоставляют возможность обмениваться достижениями, формируют взаимопомощь.

Одной из ведущих дисциплин учебного плана подготовки специалистов дошкольного образования является «Дошкольная педагогика», в связи с этим, хочется на ее примере прокомментировать возможности технологии геймификации.

1. Учебная дисциплина как большое приключение (сюжет) – выполнение миссии культурной идентификации ребенка дошкольного возраста. Изучение дисциплины разбито на модули. Каждый модуль – это этап миссии, за который начисляются баллы.

2. Система рейтинга и бейджей (достижения), например, бейдж «Мастер дидактической игры» – за создание и демонстрацию новой игры, бейдж «Мастер объяснения» – за доступное объяснение ребенку правил выполнения культурно-гигиенических навыков. Бейдж «Тимлидер» – за организацию группового проекта. Это визуализирует прогресс и делает достижения осязаемыми.

3. Педагогические симуляции. Так, симуляция «Утро в детском саду». На практике студент сталкивается с потоком одновременных событий: плачущий ребенок, конфликт из-за игрушки, родители, задающие вопросы. Нужно расставить приоритеты и выбрать варианты действий. Каждый выбор дает немедленную обратную связь от однокурсников, играющих роли.

4. Педагогические квесты («Лабиринт педагогических идей», «Идеи сенсорного воспитания М. Монтессори в современном детском саду», «Путь к здоровью ребенка», «Профессионал по патриотическому воспитанию»). Команды

студентов получают задания в разных точках учебного заведения (библиотека, спортивный зал, методический кабинет и др.) решить головоломки, найти артефакты, связанные с педагогическими проблемами и создать итоговый продукт.

5. Использование цифровых платформ, позволяющих внедрить RPG (элементы ролевой игры) в образовательный процесс (викторины, опросы, совместные доски, превращая повторение материала в соревнование, а обсуждение – в мозговой штурм с визуализацией идей).

Следует отметить, что эффективность использования геймификации в образовательном процессе колледжа зависит от многих условий:

- определения преподавателем четкой и достижимой цели;
- глубокое знание преподавателем особенностей конкретной группы студентов, что будет мотивировать именно их;
- содержательной обратной связи, обязательными комментариями к заруботанным баллам.

Преимущества использования технологии геймификации в образовательном процессе очевидны, они способствуют:

- повышению вовлеченности и мотивации студентов, учеба становится более наглядной и интересной;
- развитию навыков решения проблем, формированию критического мышления;
- персонализации процесса обучения, когда студент может выбирать свою скорость и меру сложности освоения материала;
- улучшению обратной связи;
- формированию портфолио студента, так как набор полученных бейджей становится цифровым свидетельством компетентности;
- формированию психологической устойчивости к неудачам.

Таким образом, геймификация образовательного процесса – эффективный инструмент в арсенале современного преподавателя среднего профессионального образования. Ее использование в совокупности с другими элементами послужит углублённому пониманию и осознанному применению студентами про-

фессионально значимого материала. Именно педагогическая креативность преподавателя в подборе инструментов геймификации создает увлекательную систему, где студент является активным субъектом образовательного процесса.

Список литературы

1. Цифровая геймификация в педагогическом вузе: поиск баланса между технологией и содержанием образования / О.Ю. Герасимова, А.И. Расулов, В.В. Савгачев [и др.] // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – №6–3. – С. 65–69. DOI 10.37882/2223-2982.2025.6-3.07. EDN AXJZFN
2. Капкаев Ю.Ш. Геймификация образовательного процесса / Ю.Ш. Капкаев, В.В. Лешинина, Д.С. Бенц // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – №63–2. – С. 213–218. EDN HEMTDY
3. Наумова Н.И. Формирование звуковой аналитико-синтетической активности у дошкольников на основе применения геймификации / Н.И. Наумова, В.В. Земскова // Обзор педагогических исследований. – 2025. – №7. – С. 155–161. EDN SOEUAR
4. Пустовойтова О.В. Технология геймификации как инструмент повышения познавательной активности дошкольников / О.В. Пустовойтова, К.И. Асылбакова // Гуманитарно-педагогические исследования. – 2022. – Т. 6. №4. – С. 16–22. DOI 10.18503/2658-3186-2022-6-4-16-22. EDN TVKAKN
5. Рукавишникова Е.Л. Применение элементов геймификации в учебном процессе вуза / Е.Л. Рукавишникова // Экономика XXI века: инновации, инвестиции, образование. 2022. – Т. 10. №5. – С. 224–226. EDN RGNKJL
6. Троицкая О.Н. Применение элементов геймификации при обучении девятиклассников основам компьютерных сетей / О.Н. Троицкая, Т.Д. Сокольникова // Цифровая школа: в поисках новых решений: материалы Всероссийской научно-практической конференции. – Армавир, 2024. – С. 192–196. EDN CPKBKT

7. Тропникова В.В. Применение технологий геймификации в образовательном процессе в системе среднего профессионального образования / В.В. Тропникова // Концепт. – 2021. – №03 (март). – С. 86–96.
8. Геймификация в учебном процессе по программам среднего профессионального образования / К.В. Шленкин, Т.М. Шленкина, Р.М. Садриев, А.К. Шленкин // Управление качеством образования: проблемы и перспективы: материалы Всероссийской научно-практической конференции, посвященной 50-летию создания кафедры методики преподавания математики УлГПИ. – Ульяновск, 2024. – С. 101–105. EDN ACEBOK