

*Воротынцева Кристина Витальевна,  
воспитатель,  
Ерофеева Татьяна Николаевна,  
воспитатель,  
МАДОУ детский сад 63,  
г. Киселёвск, Кемеровская обл., Россия*

### **Геймификация в дошкольном образовании: «за» и «против»**

**Аннотация.** В статье рассматриваются вопросы влияния гейм-технологий на развитие современных дошкольников, анализируются имеющиеся в педагогической практике варианты решения проблемы геймификации детей дошкольного возраста. Обосновывается особое место геймификации в системе формирования игровой культуры дошкольника.

**Ключевые слова:** образовательные технологии, геймификация, дошкольник, игровые технологии.

*Vorotyntseva Kristina Vitalievna,  
educator,  
Erofeeva Tatyana Nikolaevna,  
educator,  
kindergarten 63,  
Kiselevsk*

### **GAMEIFICATION IN PRESCHOOL EDUCATION: «PROS» AND «CONS»**

**Annotation.** The article discusses the impact of game technologies on the development of modern preschoolers, analyzes the options available in pedagogical practice for solving the problem of gaming in pre-school children. A special place for gaming in the system of forming a pre-school game culture is substantiated.

**Keywords:** educational technologies, gaming, preschool child, gaming technologies.

С введением образовательных стандартов в лексиконе педагогов прочно обосновалось понятие «педагогическая технология». Согласно словарю Ефремовой технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве [5]. Говоря о педагогической технологии, обратимся к специальной литературе. У авторов учебников по педагогике и исследователей данной проблемы можно найти различные варианты трактования этого понятия.

Например, В.П. Беспалько считает, что «педагогическая технология – это содержательная техника реализации учебного процесса» [1, с. 128].

В обозначенных источниках так же находим такое понятие как «образовательная технология». Образовательная технология – общепринятый термин для обозначения педагогической технологии. В отечественной современной педагогической науке понятие «образовательная технология» представлено в нескольких аспектах:

- систематический метод планирования, применения, оценивания всего процесса обучения и усвоения знания путем учета человеческих и технических ресурсов и взаимодействия между ними для достижения более эффективной формы образования;

- решение дидактических проблем в русле управления учебным процессом с точно заданными целями, достижение которых должно поддаваться четкому описанию и определению;

- выявление принципов и разработка приемов оптимизации образовательного процесса путем анализа факторов, повышающих образовательную эффективность, с помощью конструирования и применения приемов и материалов, а также посредством применяемых методов [6].

Сегодня в арсенале педагогов насчитывается более сотни различных образовательных технологий. Но все ли они актуальны в новом XXI веке?

Ответ на этот вопрос неоднозначен. Выбор остаётся за педагогом, их использующем. Но очевиден процесс возрождения старых (классических), вроде бы ушедших в прошлое технологий, в новом формате. К этому виду образовательных технологий можно, на мой взгляд, отнести игровые технологии.

Привлечение игры в процесс обучения не является инновацией. Еще К.Д. Ушинский рекомендовал включать игровые элементы в учебный монотонный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. Он говорил, что «...для ребенка игра заменяет действительность и делает ее более интересной и понятной потому, что он сам ее создает. В игре ребенок создает свой мир и

живет в нем, и следы этой жизни глубже остаются в нем, так как здесь присутствует эмоциональная составляющая, и он сам распоряжается своим творением» [9].

Игровые технологии сегодня используются педагогами в формате квестов, «гейм-игр». Отметим, что геймификация является одним из актуальных и перспективных направлений развития образовательных технологий современной системы образования. Что же такое «геймификация»?

Геймификация в информационных технологиях – это использование подходов, характерных для компьютерных игр, игрового мышления в неигровом пространстве: образовательном, сетевом, прикладном программном обеспечении с целью повышения эффективности обучения, мотивации обучающихся и повышения их вовлечённости в образовательный процесс, формирования устойчивого интереса к решению прикладных задач. [8].

Уникальность этой технологии заключается в том, что, будучи изначально средством для развлечения, она помогает в обучении и развитии личности.

С чем связан рост популярности гейм-технологии? Во-первых, ребёнок, даже дошкольник, попав в привычную для себя среду, больше интересуется информацией. Ведь согласитесь, опыты и путешествия с любимыми героями всегда нагляднее и интереснее, нежели сухое изложение фактов взрослым. А компьютерные игры позволили визуализировать даже те области, практика работы по которым считалась «сухой» априори.

Что же мы имеем в итоге? Воспитанник попадает в привычную для себя среду (а для поколения X, тех, кто «не мыслит жизни без планшетов, игровых приставок и сетевых игр», – это именно виртуальное пространство), где он [8]:

- чувствует себя увереннее, т.к. знает с раннего детства законы этой реальности и может не только принимать их, но и отчасти видоизменять;
- заинтересован в результате;
- не только запоминает, но и визуализирует. Какой смысл рассказывать, как жили люди в пещерное время или как охотятся животные семейства кошачьих, если всё это можно показать или смоделировать на экране в виртуальном мире;

- стремится развиваться. Основа любой игры – развитие, открытие нового. Здесь игрок не должен, он хочет изучать, тренироваться, творить. Согласитесь, ведь именно этого так не хватает современным детям.

Но... За всеми этими «плюсами» кроется и множество «минусов».

Так, детская индустрия, поставившая выпуск так называемых «развивающих» игр на поток, отодвинула вопросы качества игрового материала, закладываемого в игры, а это отрицательным образом сказывается на развитии детей. К тому же, как и любая индустрия, детская ориентируется на удовлетворение спроса, а детский спрос, если его хорошенько не корректируют родители, направлен на то, что быстро летает, громко взрывается, мало думает и почти не разговаривает, или обходится громоподобными возгласами типа «I'm Hulk. I will kill you!». И, как правило, такие активные потребители продуктов «детской индустрии» нуждаются в очень серьезной коррекции и социального, и учебного поведения [7].

«Благодаря» увлечению развивающими играми и программами сводится к нулю живое активное общение родителей и детей. Что отрицательно сказывается на семейных взаимоотношениях. При этом утрачивается основа этих взаимоотношений – семейные традиции и ценности.

Говоря об отрицательном влиянии геймификации, стоит серьезно поговорить и о социальных навыках детей, особенно младших дошкольников. Однако, мало кто из родителей готов к такому подходу. Если современный рынок предлагает прекрасное решение «проблемы» занятости малыша в виде «занятий в игровой форме». На наш взгляд, когда мы слышим о продукте, который будет «расти вместе с ребенком», нужно прятать малыша от него как можно надежнее, а не бежать покупать этот продукт.

Несомненно, максимально реалистичные тренажеры-симуляторы были и будут незаменимы для работы с детьми, которые должны получить условия, максимально приспособленные для развития своих индивидуальных когнитивных стратегий, поиска своего уникального индивидуального стиля

мышления. Но, при этом к этим детям необходимо применять и другие технологии обучения, чтобы не получить обратный эффект.

Есть ли выход из этой непростой ситуации?

Один из путей решения проблемы геймификации современного поколения детей, предложили преподаватели британских школ, помогая таким образом, по их мнению, социализации детей.

Они придумали использовать MineCraft для того, чтобы развивать навыки связной письменной речи у детей [10]. Еще год назад, безуспешно перепробовав все доступные им средства мотивации учеников средней школы, они стали играть в компьютерные игры, а потом просить детей описать, что там происходит. Естественно, автор методики по адаптации компьютерных игр к школьной практике характеризует свое предложение как инновационное, и так оно и выглядит, но и сами учителя, и администрация школы говорят о том, что для них это последний отчаянный шаг к тому, чтобы дети, полностью поглощенные «детской индустрией» не потеряли базовые коммуникативные навыки полностью. В ответ на вопрос о том, не приведёт ли такой тотальный переход на обучение с помощью игр и компьютеров к тому, что дети разучатся пользоваться ручкой и карандашом, учителя заявляют, что в современном мире необходимость писать от руки возникает редко, так что можно не беспокоиться [7]. Хотя, на наш взгляд, это спорный вопрос, так как письмо как процесс оказывает серьёзное влияние на интеллектуальное развитие (задействована мелкая моторика).

Рассматривая данное инновационное предложение в отношении его применения в работе с дошкольниками, можно модифицировать письменное изложение впечатлений от компьютерной игры (поскольку дошкольники не владеют навыками письменной речи), в активную беседу взрослого и ребёнка. Но для этого педагогам необходимо получение новой методической и организационной компетентности, чтобы качественно и продуктивно работать в данном направлении деятельности.

Подводя итог вышесказанному, бесспорно в эпоху информационных технологий, для того чтобы соответствовать ожиданиям молодого поколения воспитанников и их родителей, воспитателям необходимо знать и владеть новыми способами обучения. Геймификация является эффективным и продуктивным инструментом в работе с детьми. Новая образовательная технология может подарить педагогу не только знания, но и стремление к их получению, любовь к труду; детям – радость познания окружающего мира, возможность совершать открытия, развиваться; родителям – развивать своего малыша, радоваться вместе с ним его открытиям, активно общаться. Но при этом стоит очень серьёзно подходить к выбору продуктов игровой индустрии, методам и продолжительности их использования.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. [Текст]/ В.П. Беспалько. - М.: Просвещение, 1989. - 192 с.
2. Варенина Л.П. Геймификация в образовании [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii>
3. Геймификация: инструмент мотивации, которым мало кто умеет пользоваться [Электронный ресурс]. – URL: <http://constructorus.ru/udacha/gejmifikaciya.html>
4. Димарчук А.Р. Геймификация в образовании [Электронный ресурс]. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2014/07/14/geymifikatsiya-v-obrazovanii>
5. Ефремова Т.Ф. Толковый словарь [Электронный ресурс]. – URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/efremova/253073>
6. Образовательная технология [Электронный ресурс]. – URL: [https://www.e-reading.club/chapter.php/98165/24/Erofeeva\\_-\\_Obshchie\\_osnovy\\_pedagogiki\\_\\_konspekt\\_lekciii.html](https://www.e-reading.club/chapter.php/98165/24/Erofeeva_-_Obshchie_osnovy_pedagogiki__konspekt_lekciii.html)
7. Пронин А. Геймификация образования — какой она должна быть? [Электронный ресурс]. – URL: [http://i-pronin.ru/igrofikacia\\_obrazovania/](http://i-pronin.ru/igrofikacia_obrazovania/)

8. Стратегия развития системы образования г. Перми до 2030 г. [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.ug.ru/archive/66550>.

9. Ушинский К.Д. Психологические и логические основы обучения / К.Д. Ушинский // Избр. пед. соч. В 2 т. - М., 1954. - Т.2.

10. BBS. News. [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.bbc.com/news/education-27936946>.