

УДК 372.03

UDC 372.03

СТРАТЕГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В СИСТЕМЕ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КИТАЯ

STRATEGIES OF GAMIFICATION OF EDUCATIONAL PROCESS IN THE SYSTEM OF PRESCHOOL EDUCATION OF CHINA

Ван Кайжун,
*аспирант кафедры общей
и дошкольной педагогики Белорусского
государственного педагогического
университета имени Максима Танка*

Wang Kairong,
*Postgraduate Student of the Department
of General and Preschool Pedagogy,
Belarusian State Pedagogical University
named after Maxim Tank*

Поступила в редакцию 04.05.22.

Received on 04.05.22.

В статье обосновывается актуальность геймификации образовательного процесса в дошкольном образовании в современную эпоху. Описываются характерные для современного Китая креативная, спорадическая и нарративная тенденции геймификации. Раскрываются условия успешной геймификации, а также основные проблемы, которые наблюдаются в дошкольном образовании Китая при реализации стратегий геймификации образовательного процесса, и способы их решения.

Ключевые слова: геймификация, стратегия, интеграция, игровые механики, образовательный процесс, дошкольное образование.

The article substantiates the relevance of gamification of educational process in preschool education in the modern epoch. It describes creative, sporadic, and narrative trends of gamification, characteristic ones for China. It reveals the conditions of successful gamification as well as the main problems existing in preschool education of China while realizing the strategies of gamification of educational process and ways of their solution.

Keywords: gamification, strategy, integration, game mechanics, educational process, preschool education.

С растущей интеллектуализацией периода дошкольного детства и учебными перегрузками возрастает актуальность научных исследований, посвященных поиску приресообразных и здоровьесберегающих подходов к формированию содержания дошкольного образования, при которых бы обеспечивалась сохранность здоровья детей дошкольного возраста и предоставлялись возможности их всестороннего развития. В современной теории и практике дошкольного образования Китая доминирующей тенденцией реформирования содержания является геймификация (игрофикация), под которой подразумевается максимально возможная трансформация всех педагогических методов и средств в игровой формат, отказ от дидакто-центрированных приемов обучения в пользу использования полноценных дидактических игр [1; 2].

Цель данной публикации состоит в раскрытии актуальности тенденции геймификации образовательного процесса, выявлении основных стратегий геймификации и условий их реализации в системе дошкольного образования Китая.

Геймификация образовательного процесса интерпретируется как целенаправленное его сближение с игрой или заданиями с игровыми характеристиками. В дошкольном образовании геймификация является ответом на растущую тенденцию ранней интеллектуализации обучения, которая предполагает превращение детского сада в начальную школу. Цель геймификации состоит в том, чтобы уберечь детей, еще не достигших совершенства своих исполнительных функций, от преждевременного принудительного психологического давления и информационного стресса, создаваемого формальным образованием, и содей-

ствовать полноценному развитию их индивидуальности в деятельности.

Геймификация позволяет реализовать образовательную деятельность ребенка так, чтобы обучение приносило ему удовольствие и в то же время обеспечивало формирование ценного опыта учения, игры, взаимодействия с ближайшим окружением [3]. Она предполагает такую интеграцию игры и обучения, в процессе которой осуществляется решение задач умственного, эмоционального, физического и нравственного развития ребенка. В процессе игры, благодаря правильному и эффективному руководству, педагоги позволяют детям проявить свою субъективность и научиться навыкам общения, сотрудничества и солидарности с другими детьми в деятельности, проявить заботу, помощь и терпение к окружающим.

В Китае тенденция геймификации учебных программ становится особенно актуальной в связи с ускорением процессов урбанизации, растущей необходимости удовлетворения потребностей большого количества людей, проживающих в одном и том же тесном пространстве, но имеющих индивидуальные различия. В таких стрессогенных условиях дети могут удовлетворять свои желания и потребности, если обеспечивается непринужденная обстановка и имеется свобода выбора действий и достаточное количество ресурсов для реализации своего творческого замысла. Именно такой игровой дух свободы, творчества, самостоятельности и радости и достигается с помощью геймификации учебных программ [4; 5].

Анализ научной литературы и артефактов педагогического опыта в дошкольном образовании позволяет выделить три стратегии геймификации

образовательного процесса в современном Китае. Первая (*креативная*) стратегия заключается в том, чтобы в процессе обучения превратить всю учебную деятельность в комплексную завершённую игру (или цикл игр), которую можно играть неоднократно в течение определённого периода, решая при этом поставленные в учебной программе задачи. В рамках данной стратегии воспитанникам предлагается самим обустроить пространство для своей игры, создать атрибуты игры, декорации, различные приспособления для реализации замысла. Дети каждый раз играют в одну и ту же игру в новых вариациях, вносят изменения в сюжет, ставят собственные эксперименты и выполняют под руководством педагога небольшие исследования. Чтение детям произведений художественной литературы приобретает черты геймификации в том случае, если детям предоставляется возможность изменять сюжет, придумывать свое окончание истории, обыгрывать действия персонажа. Творческий замысел становится имплицитной частью любой деятельности ребенка (художественной, спортивной, трудовой, учебной, исследовательской, музыкальной, речевой), превращая эту деятельность в игру.

Вторая (*спорадическая*) стратегия состоит в том, что игра появляется только в определённый период, то есть становится частью учебной деятельности по мере необходимости. Чаще всего такая игра направлена на закрепление определённых знаний, умений и навыков. Следует отметить, что спорадическая стратегия уже давно используется в системе китайского дошкольного образования [6]. Воспитатели используют игры, разработанные для различных образовательных областей.

Третья стратегия геймификации образовательного процесса, *нарративная* стратегия, состоит в том, чтобы сделать все неигровые действия игровыми – перевести их на язык игры. Средством такого перевода могут выступать нарративные технологии – сочинённые истории, сюжетные линии которых «склеивают» в единое целое все структурные части занятия.

В других случаях перевод учебной деятельности на язык игровых действий осуществляется посредством введения элементов соревновательности, состязания, конкурсного движения. Так, любое занятие, режимный момент или воспитательное мероприятие может быть организовано в виде соревнования между воспитанниками одной или разных групп (или детских садов). Например, могут быть организованы соревнования по одеванию, раздеванию, аккуратному складыванию одежды. Неотъемлемой частью соревновательного обучения становится система накопления баллов, очков, которые обмениваются на поощрительные призы. Мотивация воспитанников поощрительными символами делает обычное занятие стимулирующим интерес ребенка, игровым по своему содержанию. Такая форма реализации третьей стратегии геймификации учебных программ стала все чаще использоваться в дошкольном образовании.

По нашему мнению, реализация стратегий геймификации в дошкольном образовании требует соблюдения определенных условий.

1. Организация социально-полевых практик. В современном опыте работы детских садов Китая дети часто посещают объекты местной городской или сельской среды под руководством педагогов, чтобы узнать об устройстве изучаемых рукотворных или природных объектов, изучить алгоритм функционирования разных систем (работа больницы, банка, почтового отделения банка и т. д.). Это и есть социально-полевая практика. Увиденные детьми реалии воссоздаются ими в сюжетно-ролевых и режиссерских играх.
2. Создание игровой атмосферы. Игровая атмосфера является важным условием организации образовательного процесса в детских садах. Основными свойствами игровой атмосферы является непринужденная обстановка, гармоничные отношения педагога с воспитанниками, проявление веры в силы и возможности каждого ребенка и убеждение его в том, что у него есть право на ошибку, доброжелательность, оптимизм и позитивный настрой.
3. Подготовка детей к игровой деятельности. Она включает формулировку целей и задач игровой деятельности посредством показа картинок; ознакомление с сопутствующими правилами, подбор музыки, знакомство с этапами работы. Предоставление воспитанникам возможности ознакомиться с правилами до проведения игровой деятельности, уточнить требования, которые предъявляются к ним обеспечивают высокую мотивированность на результат, внутреннюю дисциплину, мобилизацию внутренних сил ребенка, его инициативность. Данное условие тесно связано с предыдущим: подготовка детей к игре должна осуществляться в непринужденной и приятной атмосфере Инициатива ребенка для участия в игре.
4. Создание игровой среды. Построение соответствующей игровой среды обучения должно быть основано на реальных потребностях детей, задачах дошкольного образования. При разработке сценария игровой деятельности следует разумно планировать место проведения игры в соответствии с ее учебными задачами и объемом деятельности, чтобы воспитанники могли раскрепоститься и проявить себя, и в то же время обеспечивалась их личная безопасность. Игровая среда может быть организована как в помещении, так и на свежем воздухе, но она должна отвечать критериям эстетичности, безопасности, эвристичности, чтобы максимизировать эффективность обучения.

Рассмотрим основные проблемы, которые наблюдаются в дошкольном образовании Китая при реализации стратегий геймификации образовательного процесса [7; 8].

1. Слишком много внимания уделяется форме организации игровой деятельности, ее соответствию задуманному сценарию, ее «правильности», а не развивающему и воспитательному эффекту. Большинство воспитателей детских садов в процессе геймификации образовательного процесса боятся элементов спонтанности, непредсказуемости, излишне акцентируют внимание на последовательность и правильность выполнения игровых действий ребенком, игнорируя эмоциональный посыл игры, который содержится в ее стихийном течении. В этом случае геймификация не достигает своего развивающего эффекта и эмоционального воздействия на ребенка, а превращается в обычное занятие. Например, внедрение элементов игры на концентрацию внимания в процесс обучения детей дошкольного возраста может быть реализовано через большое разнообразие игровых заданий, квестов. Однако воспитатели видят в этом разнообразии императив к действию, стремятся их использовать в полном объеме вопреки потребностям ребенка, делая игры слишком формализованными, из-за чего геймификация теряет свой первоначальный положительный эффект.

2. Педагоги недостаточно внимания уделяют вопросам правильного руководства детской игровой деятельностью. Воспитатели призваны быть инициаторами, участниками и модераторами детских игр. Они должны выполнять разные роли в развитии игры и отвечают за ее положительный эффект. Однако в реальной образовательной практике они зачастую пускает игру «на самотек», недостаточно инструктируют детей перед игрой, игнорируют возможности своего участия в игре в качестве исполнителя, полноценного игрока, или модератора. При руководстве детской игровой деятельностью они обращают внимание только на конфликты детей, но не прилагают усилий для повышения мотивации воспитанников к участию в игре, поиске новых ее возможностей, разработке новых сценариев и перераспределении детских ролей.

3. Педагоги полностью берут на себя функцию организатора игры, лишая детей инициативы в отборе тематики игры, игрового материала, подготовки атрибутов для ее проведения. Иными словами, вовлеченность детей в процесс подготовки и инициации игры остается невысокой. При доми-

нирующей роли педагога в геймификации и потере детьми права самостоятельного выбора игр, воспитанники теряют интерес к играм и к игровой деятельности как таковой.

4. В условиях ограничения времени на игру и места для ее проведения геймификация сводится к периодическому применению дидактических игр на занятиях и реализуется преимущественно в рамках спорадической стратегии. Развивающий потенциал креативной и нарративной стратегии остается не реализованным.

Одним из способов решения обозначенных выше проблем геймификации образовательного процесса в Китае является модернизация учебных программ дошкольного образования. Успешному переводу обучающих методик в игровой формат будет способствовать расширение блоков (тематических разделов) содержания дошкольного образования, которые основаны на игровых формах обучения и сокращение в учебных программах тематических разделов, которые трудно поддаются задачам геймификации [9]. Другим ответом на барьеры геймификации дошкольного образования является поиск новых образовательных технологий, построенных на интеграции обучающих ситуаций и игровых механик, а также повышение качества подготовки педагогических кадров в данном направлении [10].

Таким образом, с ускорением урбанизации общества дошкольное образование в Китае приобретает новую возможность для развития в виде органичной интеграции игрового процесса и обучения. Реализация такой интеграции в дошкольном образовании нашла отражение в креативной, нарративной и спорадической стратегиях геймификации образовательного процесса. Каждая из этих стратегий требует организации социально-полевых практик, создания игровой атмосферы, подготовки детей к игровой деятельности, обустройства игровой среды. В реальной практике обучения и воспитания детей дошкольного возраста геймификация оказывается не всегда эффективной в силу недостаточной подготовки педагогических кадров к трансформации элементов обучения в игровые механики, а также дидактоцентрированность учебных программ, не позволяющих интегрировать игру в текстуру образовательного процесса.

ЛИТЕРАТУРА

1. 滕春燕. 有意义游戏的幼儿教育构想[D]. 南京师范大学, 2021(297).= Чуньян, Тэн. Концепция осмысленной игры в дошкольном образовании / Тэн Чуньяню – Нанкин : Нанкинский педагогический университет, 2021. – 297 с.
2. 金虹青. 绿野游戏: 自然教育视角下城市幼儿园游戏新探[J]. 宁波教育学院学报, 2021(2)21-24.= Хунцин Цзинь. Игры на зеленом поле: новые исследования городских игр для детских садов с точки зрения естественного образования / Цзинь Хунцин // Журнал педагогического института Нинбо. – 2021. – № 2. – С. 21–24.

REFERENCES

1. 滕春燕. 有意义游戏的幼儿教育构想[D]. 南京师范大学, 2021(297).= Chun'yan, Ten. Konceptsiya osmyslennoj igry v doskol'nom obrazovanii / Ten Chun'yan'yu – Nankin : Nankinskij pedagogicheskij universitet, 2021. – 297 s.
2. 金虹青. 绿野游戏: 自然教育视角下城市幼儿园游戏新探[J]. 宁波教育学院学报, 2021(2)21-24.= Huncin Czin'. Igrы na zelenom pole: novye issledovaniya gorodskih igr dlya detskih sadov s toчки zreniya estestvennogo obrazovaniya / Czin' Huncin // Zhurnal pedagogicheskogo instituta Ninbo. – 2021. – № 2. – S. 21–24.

3. 周巧毅. 学前教育课程游戏化教学改革与思考[J]. 幼教论坛, 2019(1)30.= Цяойи, Чжоу. Реформа геймификации и осмысление учебной программы дошкольного образования / Чжоу Цяойи / Форум дошкольного образования. – Хуайань, 2019. – С. 30.
4. 袁亚琴. 学前教育课程游戏化研究[J]. 成才之路, 2015(3)74.= Яцинь, Юань. Исследование геймификации учебной программы дошкольного образования / Юань Яцинь. – Наньтун : Дорога к успеху, 2015. – С.74.
5. 杨昌琴. 学前教育课程学游戏化的探索及实践[J]. 学习周报·教与学, 2020(3)11.= Чанцин, Ян. Исследование и практика геймификации в программе дошкольного образования / Ян Чанцин // Learning Weekly – Teaching and Learning. – 2020. – №3. – С.11.
6. 王文丽. 学前教育课程游戏化现状及应对策略研究[J]. 教育前沿, 2020(1)114.= Вэньли, Ван. Исследование текущей ситуации и стратегий геймификации в учебной программе дошкольного образования / Ван Вэньли // Гранца образования. – 2020. – № 1. – С. 114.
7. 曾继萍. 浅谈学前教育课程游戏化面临的困境与应对[J]. 基础教育研究, 2020(3)113-115.= Цзипин, Цзэн. О трудностях и мерах противодействия геймификации курсов дошкольного образования / Цзэн Цзипин // Basic Education Research. – 2020. – № 3. – С.113–115.
8. 马琼. 游戏化课程在幼儿园教学中的体现[J]. 教育文摘, 2020(1)9.= Цюн, Ма. Воплощение программы геймификации в обучении в детском саду / Ма Цюн // Педагогический дайджест. – 2020. – № 1. – С. 9.
9. 杨玉琴. 游戏化教学在学前教育中的作用[J]. 教育研究, 2020(2)13.= Юйцин, Ян. Роль геймификации обучения в дошкольном образовании / Ян Юйцин // Educational Research. – 2020. – № 2. – С 13.
10. 王敏. 课程游戏化在幼儿教育中的运用[J]. 文理导航 (教育研究与实践), 2020(1)196.= Минь, Ван. Применение геймификации учебной программы в дошкольном образовании / Ван Минь // Навигация по искусству и науке (педагогические исследования и практика). – 2020. – № 1. – С. 196.
3. 周巧毅. 学前教育课程游戏化教学改革与思考[J]. 幼教论坛, 2019(1)30.= Cyaoji, Chzhou. Reforma gejmfikacii i osmyslenie uczebnoj programmy doshkol'nogo obrazovaniya / Chzhou Cyaoji / Forum doshkol'nogo obrazovaniya. – Huajan', 2019. – S. 30.
4. 袁亚琴. 学前教育课程游戏化研究[J]. 成才之路, 2015(3)74.= Yacin', Yuan'. Issledovanie gejmfikacii uczebnoj programmy doshkol'nogo obrazovaniya / Yuan' Yacin'. – Nan'tun : Doroga k uspekhu, 2015. – S.74.
5. 杨昌琴. 学前教育课程学游戏化的探索及实践[J]. 学习周报·教与学, 2020(3)11.= Chancin', Yan. Issledovanie i praktika gejmfikacii v programme doshkol'nogo obrazovaniya / Yan Chancin' // Learning Weekly – Teaching and Learning. – 2020. – №3. – S.11.
6. 王文丽. 学前教育课程游戏化现状及应对策略研究[J]. 教育前沿, 2020(1)114.= Ven'li, Van. Issledovanie tekushchej situacii i strategij gejmfikacii v uczebnoj programme doshkol'nogo obrazovaniya / Van Ven'li // Granica obrazovaniya. – 2020. – № 1. – S. 114.
7. 曾继萍. 浅谈学前教育课程游戏化面临的困境与应对[J]. 基础教育研究, 2020(3)113-115.= Czipin, Czen. O trudnostyah i merah protivodejstviya gejmfikacii kursov doshkol'nogo obrazovaniya / Czen Czipin // Basic Education Research. – 2020. – № 3. – S.113–115.
8. 马琼. 游戏化课程在幼儿园教学中的体现[J]. 教育文摘, 2020(1)9.= Cyun, Ma. Voploshchenie programmy gejmfikacii v obuchenii v detskom sadu / Ma Cyun // Pedagogicheskij dajdzhest. – 2020. – № 1. – S. 9.
9. 杨玉琴. 游戏化教学在学前教育中的作用[J]. 教育研究, 2020(2)13.= Yujcin', Yan. Rol' gejmfikacii obucheniya v doshkol'nom obrazovanii / Yan Yujcin' // Educational Research. – 2020. – № 2. – S 13.
10. 王敏. 课程游戏化在幼儿教育中的运用[J]. 文理导航 (教育研究与实践), 2020(1)196.= Min', Van. Primenenie gejmfikacii uczebnoj programmy v doshkol'nom obrazovanii / Van Min' // Navigaciya po iskusstvu i nauke (pedagogicheskie issledovaniya i praktika). – 2020. – № 1. – S. 196.