

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В МЕТОДИЧЕСКОЙ РАБОТЕ КАК СОВРЕМЕННАЯ ФОРМА РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ ВОСПИТАТЕЛЯ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

GAMIFICATION IN METHODOLOGICAL WORK AS A MODERN FORM OF PROFESSIONAL COMPETENCE DEVELOPMENT FOR PRESCHOOL EDUCATOR

Н. А. Худенко, N. Khudenko

Государственное учреждение образования «Ясли-сад № 32 г. Гомеля»,

Гомель, Республика Беларусь

Науч. рук. – Л. В. Финькевич,

канд. псих. наук, доцент

Аннотация. В статье рассмотрена проблема разработки современных форм организации методической работы в учреждениях дошкольного образования. Проанализирована сущность и описаны варианты использования элементов геймификации (игрофикации) в методической работе с воспитателями дошкольного образования с целью повышения их профессиональной компетентности.

Annotatin. The article deals with the problem of developing modern forms of organization of methodological work in institutions of preschool education. The essence is analyzed and the options for using gamification elements (gamification) in methodical work with preschool educators in order to increase their professional competence are described.

Ключевые слова: геймификация; воспитатель дошкольного образования; дошкольное образование; методическая работа.

Key words: gamification; preschool educator; preschool education; methodical work.

Социально-экономический прогресс в эпоху высоких технологий и информатизации во многом зависит от уровня развития системы образования, в том числе и его первой ступени – дошкольного образования. Возникает необходимость повышения его качества, обеспечение доступности, вариативности форм. Образование в Республике Беларусь является одним из главных приоритетов государственной политики. Достижение целей устойчивого развития требует признания необходимости непротиворечивого комплементарного сочетания как традиционных, так и инновационных подходов к построению образовательного пространства.

Миссия дошкольного образования заключается в разностороннем развитии и социализации воспитанника раннего и дошкольного возраста в соответствии с его возрастными и индивидуальными возможностями, способностями и потребностями, формировании у него нравственных норм, приобретении социального опыта. Достижение этих целей требует подготовки специалистов высокого уровня и постоянного повышения профессионального мастерства работающих воспитателей дошкольного образования. Это

определяет направление научного поиска современных форм организации методической работы в учреждении дошкольного образования.

В период глобальной компьютеризации и информатизации очевидно, что одним из определяющих факторов инновационного развития образования является использование элементов геймификации. Геймификация – это новый подход к организации любого вида деятельности, который использует игровые принципы для улучшения системы мотивации, вовлечения, управления результатом. Все мы играем в игры, независимо от возраста. У детей явная игра, у взрослых более завуалированная и тонкая. Слово «игра» известно с самых древнейших времён. Римляне, древние евреи связывали игру с весельем, радостью, с шуткой и смехом. Только древние греки называли игрой поведение детей. Игра – это исторически сложившаяся деятельность, основанная на воспроизведении действий взрослых и отношений между ними. Игра имеет структуру, которая включает в себя: мотив, сюжет, содержание, игровое действие, игровую роль, игровой материал. В играх взрослых используются эти же структурные элементы. Сегодня игровые техники широко используются в процессе оказания психологической помощи, педагогических технологиях и др. По виду деятельности игры можно разделить на двигательные (физические), умственные (интеллектуальные), и трудовые, социальные и психологические [1]. В зависимости от характера педагогического процесса выделяют следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профессионально ориентированные, психотехнические и др.

Современные подходы к понятию «игра» рассматриваются в работах Э. Берна, П. Ершова, И. Копа, А. Леонтьева, Д. Эльконина. Геймификации в образовании посвящены работы М. Барбера, Л. П. Варениной, К. Вербха, Л. Желдона, Т. Е. Пахомовой.

Каждый из нас когда-то был по-настоящему увлечен какой-то игрой. Игры обладают огромной силой, вызывая различные эмоции и чувства. Мы увлекаемся процессом игры, ощущаем причастность к команде и удовлетворение от достигнутого результата [2].

Впервые термин «геймификация» был употреблён в 1980 г. доктором по искусственному интеллекту Р. Бортлом. Под геймификацией учёный понимал использование игровых элементов для совместной деятельности пользователей [3, с. 39]. Так, геймификация (от английского «gamification») – это концептуальный стратегический приём, заключающийся во внедрении игровых технологий в работу конкретной организованной

группы. Обладая игровыми элементами, к которым относятся: игровые правила, мгновенная обратная связь, добровольность и вовлеченность, геймификация позволяет качественно повысить внутреннюю мотивацию субъекта к объекту деятельности [3, с. 37].

Задачей геймификации является использование механизма игры и формирование правильной награды, которая в дальнейшем будет мотивировать и побуждать человека к активному действию. Девиз геймификации – вовлекай и властвуй! Иными словами, она даёт возможность активного социального влияния на другого с целью изменения его убеждений, оценок, формирования установок в желаемом нам направлении. И этот базовый параметр может быть корректно использован в методической работе с педагогическими работниками учреждения дошкольного образования с целью формирования у них мотивов к профессиональному росту, стремления к освоению педагогических инноваций, личностному развитию.

Важным требованием использования элементов геймификации как формы организации методической работы в учреждении дошкольного образования является следование базовым принципам, ключевыми среди которых выступают:

- *Мотивация.* Участники должны быть мотивированы к взаимодействию. Наиболее мощными стимулами к действию являются желания получить удовольствие или избавиться от дискомфорта – в качестве мотиватора можно использовать любое вознаграждение, будь то приз или возможность получить признание окружающих.

- *Неожиданные открытия и поощрения.* Бонусы, специальные вознаграждения, неожиданная похвала, новые возможности – подобные приятные неожиданности вызывают у людей любопытство, которое впоследствии порождает желание достичь конечной цели конкурса, задания или соревнования.

- *Статус.* Стремление к статусу – разрабатывается система значимых для группы статусных ролей, к примеру, арбитр, эксперт.

- *Вознаграждения.* Вознаграждения могут быть эмоциональными, физическими, персональными или повышающими статус.

В качестве преимущества формата геймификации в сравнении с другими традиционно используемыми и достаточно продуктивными? Можно выделить следующие моменты: элемент новизны формами развития профессиональной компетентности – происходит замена рутинной работы игровым процессом; новый стиль принятия решений – партисипативный: вовлечение всех в решение поставленных задач; креативный характер процесса – развитие творческого и неординарного мышления у участников; оптимальные условия для самореализации каждого из участников; формирование команды – рост сплоченности

коллектива при совместном решении задач; презентативность результата – визуализация достижений и прогресса участников геймификации.

Наш опыт работы показывает, что потенциально геймификация может быть приложена к абсолютно любой области образовательного процесса, создавая не только увлекательный процесс и захватывающий опыт, но развивая личностный потенциал каждого педагога, создавать социально значимый продукт. Примеры геймификации, которые нами используются в работе с педагогами: «Мозговая атака» – поиск идей и пути решения проблем, интерактивная игра «Карусель» – генерация идей педагогов при обсуждении проблем, игра «Педагог- вечный ученик», интерактивные модули, созданные при помощи сервисов LearningApps.org, Wordwall.net/ru, Wizer. Результатом такой работы становится высокий уровень личностно-профессиональных компетенций воспитателей, в частности, и достойное качество дошкольного образования в целом. Благодаря организации методической работы с педагогами с использованием элементов геймификации, создаются условия для развития интерактивности образования.

Список использованных источников

1. Ильина, Т. А. Педагогика: Курс лекций / Т. А. Ильина. – Москва : Просвещение, 1984. – 495 с.
2. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва : Владос, 1999. – 360 с.
3. Артамонова, В. В. Развитие концепции геймификации в XXI веке / В. В. Артамонова // Историческая и образовательная мысль. – 2018. – Выпуск № 2. – С. 37–43.