**Геймификация в дошкольном образовании**



**Технология геймификации в дошкольном образовании**.

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»

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 образовательныйпроцесс, формирования устойчивого интереса к решению прикладных задач.

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 Х, тех, кто *«не мыслит жизни без планшетов, игровых приставок и сетевых игр»*, – это именно виртуальное пространство, где он

- 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. И, как правило, такие активные потребители продуктов *«детской индустрии»* нуждаются в очень серьезной коррекции и социального, и учебного поведения .

*«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 серьёзно 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**.

.

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.

