

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

К. пед. н., викл. В. В. Сторож

З розвитком інформаційно-комунікаційних технологій і доступністю різних індивідуальних електронних пристроїв, спектр ігор, який став сьогодні доступний як дітям, так і педагогам, значно розширився. На протязі останніх років, враховуючи умови навчання дітей, набули поширення методи та технології гейміфікації, як засіб підвищення мотивації та залучення до навчання. В даний час у навчальному процесі освітніх установ різних рівнів все частіше використовуються технології гейміфікації. Застосування даної технології в умовах цифрового освітнього середовища закладу дошкільної освіти неможливо без розуміння сутності феномену «Гейміфікація».

Гейміфікація – це використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до вирішення проблем [2].

Гейміфікація в освіті — це інтерактивність. Сміливе використання новітніх технологій у навчальному процесі, розкриття візуальної майстерності предмету, перетворюючи навчання на цікаву гру, яка сприяє зацікавленості [3].

Отже, гейміфікація в освіті – це процес розповсюдження гри на різні сфери навчання, який дозволяє розглядати гру, як метод навчання та виховання, форма виховної роботи та спосіб організації цілісного навчального процесу.

На сьогодні існує багато робіт (І. Атталі, Ю. Олійник, О. Орлова, Л. Шелдон, Ф. Файєлла та ін.), присвячених уточненню розуміння феномена гейміфікації та її швидкому розвитку. Так, у роботах І. Атталі пропонується підхід, у якому гейміфікація сприймається як інструмент підвищення залученості користувачів [4, с. 250-251]. У дослідженнях Ю. Олійника здійснено огляд підходів до розк-

риття сутності феномена «гейміфікація». У своїх дослідженнях О. Орлова обґрунтовує, що впровадження комп'ютерних ігор у навчальний процес не лише збагачує мотивацію, а й «сприяє підвищенню інтересу до завдання, збільшує ймовірність досягнення поставленої мети з отриманням якісних результатів» [5, с. 44-47]. Дослідники Х. Дічев (С. Dichev) і Д. Дічева (D. Dicheva) розуміють гейміфікацію як «розвивальний підхід для підвищення мотивації та залучення учнів до навчання шляхом застосування елементів ігрового дизайну в освітньому середовищі» [6, с. 275–278].

Розглядаючи різні трактування поняття «гейміфікація», виявлено що всі вони зводяться до використання ігрових технологій у неігрових ситуаціях. Гейміфікація освітнього процесу підвищує цікавість та прискорює опанування теми, забезпечує миттєвий зворотний зв'язок, сприяє соціалізації, заміняє застарілі системи оцінювання. Вона непомітно спонукає здобувача освіти на досягнення поставлених цілей. Гейміфікація освіти підвищує пізнавальний інтерес, саме тому питання впровадження її в освітній процес ЗДО є актуальним, адже вона допомагає достукатися до сучасних дітей, які звикли грати в комп'ютерні ігри і спілкуватися в соціальних мережах. Безмежно значущим фактом є те що навчання має приносити радість, воно може і має бути цікавим. Дошкільний вік є важливим періодом життя людини, в якому закладаються основи особистості. Стандартні методи навчання можуть негативно позначитися на дитині як відсутність бажання до подальшого навчання.

Методологічну основу нашого дослідження складають праці видатних класиків психологів, педагогів, які розглядали залучення здобувачів освіти до ігрових ситуацій (такими як Л. Виготський, О. Леонтєв, Д. Ельконін, В. Сухомлинський, Б. Сьютс, К. Ушинський та ін.) і аналіз сучасної відповідної джерельної бази дозволяє окреслити

спільні ознаки для гри та ігрового навчання.

Метою статті є ознайомлення з дидактичними можливостями, інструментами та технологіями гейміфікації освітнього процесу в закладі дошкільної освіти, методами створення, зберігання та поширення.

У ході аналізу досліджень з гейміфікації ми визначили, що у науковій спільноті поки що немає єдиного усталеного трактування даного поняття. Проте, вченими пропонуються підходи, у яких гейміфікація сприймається як використання елементів ігрового дизайну у неігровому контексті (контекст – це ситуація) і сприймається як інструментарій підвищення залучення користувачів. Крім цього, дослідниками підібрано синоніми визначення, а саме «ігровий дизайн», «прикладна програма», «гра», «ігрова взаємодія», «забава», які доповнюють сутнісні характеристики цього феномену.

Використання гри в неігровому контексті ділиться на дві групи: застосування тільки елементів гри чи застосування повноцінної гри. Ігрові елементи поділяються на ігрові технології, ігровий дизайн та ігрову практику, але найбільше на гейміфікацію схожий ігровий дизайн.

На підставі вищесказаного можна зробити висновок, що: гейміфікація – це використання елементів дизайну, що стосується гри, незалежної від намірів користування; гейміфікація використовує ігрові функції (елементи, механіка, рамки, естетику, мислення, метафори) у неігрових ситуаціях; обґрунтовано визнаємо, що термін «гейміфікація» може використовуватися по відношенню до багатьох аспектів діяльності, від повсякденного життя до процесів навчання, розвитку та пізнання.

Враховуючи сформульовані висновки, цікавим є питання розглянути можливості гейміфікації в освітньому процесі закладів дошкільного освіти. Впровадження гри в освітній процес ЗДО не є інновацією, адже саме вона є провідним видом діяльності дошкільнят. Класик педагогі-

ки К.Д. Ушинський, підкреслюючи значення гри, писав, що вона замінює дійсність і робить її більш цікавою та зрозумілою. Створюючи свій світ, дитина занурюється в нього повністю, в тому числі і емоційно, і керує ним. Фахівці також зазначають, що під час використання візуалізації у навчанні підвищується його ефективність.

Просте читання казки замінюється захоплюючою подорожжю з її героями у вигляді різних комп'ютерних додатків, курси освітніх напрямностей переробляються на набори презентацій та відеороликів (ілюстративний матеріал), флешроликів (інтелектуальних ігор) та наочних посібників. Процес гейміфікації не обов'язково передбачає використання тільки комп'ютерних ігор, адже і настільні, рухливі, рольові ігри також допомагають підвищити мотивацію та зацікавити дитину. Гейміфікація включає встановлення та проходження дітьми певних етапів, візуальне підкріплення (наклейки, бейджі, фішки), використання елементів змагання, синтезування нових знань.

Наприклад, у середньому дошкільному віці при вивченні теми «Одяг та взуття» можна скомбінувати костюмовані ігри, «Майстерню одягу», оригамі конструювання та дозвільні заходи, такі як «Модний показ», а також квест із батьками. При достатній оснащеності закладу також можна використовувати спеціальні комп'ютерні програми для «пожвавлення» ляльок-моделей (наприклад, Wombo). При освоєнні освітньої галузі «Пізнавальний розвиток» для створення умов становлення математичних уявлень та логічного мислення використовуються такі елементи гейміфікації: діти виконують завдання лісових звірів (наприклад, допомагають зайцю порахувати, скільки овочів він зібрав на зиму і чи вистачить їх для трьох зайчат); допомагають лисиці перейти річку через різнокольоровий місток (викладають послідовність фішками різних кольорів); допомагають сові відгадати загадку (прибирають не підходящу до відгадки картинку - «те, що не літає»). Персона-

жив-звірів можна «оживляти» за допомогою комп'ютерної програми та підготувати короткі кліпи-мультфільми для їхнього представлення. При успішному виконанні завдань діти отримують наклейки, які потім обмінюють на ключ від скриньки, де знаходиться сюрприз.

Проаналізувавши, ми зробили висновок в тому, що гра використовується не найефективнішим способом, якщо вона є лише нагородою за навчання. Дітям необхідно показати цінність навчання самого по собі, а не лише його миттєву користь для проходження гри та отримання нагороди. Взаємодія дитини дошкільного віку з цифровими технологіями стало природним простором життєдіяльності та фактором його розвитку, проте надаючи дітям можливість використання гаджетів, батьки стурбовані появою у дітей залежності від мобільних пристроїв. Даний інноваційний проект можна здійснювати в ЗДО з участю сімей вихованців. Беручи участь у розробці та апробації гейміфікованих ігор, батьки вчаться робити грамотну розстановку різних елементів гейміфікації та форм її подання, комбінуючи традиційні ігри та комп'ютерні, адекватно оцінюють розвиваючий потенціал даної технології у пізнавальному та соціальному розвитку дітей, що спонукає підвищення інтересу у дітей, мотивації до вивчення нового матеріалу.

Використовувати гейміфіковані ресурси, а саме комп'ютерні ігри, відео заняття, онлайн – тренінги, ресурси електронних книг, навчальні кросворди з метою підвищення педагогічної компетентності батьків. Інтеграція традиційних (папки-пересування, стенди, буклети, пам'ятки) та гейміфікованих ресурсів у взаємодії з батьками сприятиме подоланню формальному процесу взаємодії з батьками, надання їм більшої мобільності, гнучкості, доступності для різних категорій батьків. Творчий пошук педагогічного колективу у цьому напрямі змінює мотивацію батьків з пасивних споживачів інформації вони перетворюються на активних зацікавлених її користувачів, здатних до самос-

тійного пошуку відповідей у сфері виховання та освіти дітей дошкільного віку.

Використання комп'ютерних програм у вивченні матеріалу підвищує інтерес до навчання дошкільнят. Для того щоб уникнути негативного впливу комп'ютерних технологій необхідно використовувати дані технології в комплексі з іншими методами навчання, наприклад, фізична активність. Сукупність комп'ютерних технологій спільно з стандартними методами навчання розширює кругозір дитини, розвиває творчі здібності.

Гейміфікація завдяки своїй наочності показує можливість, тип мислення, логічні здібності окремої дитини. На підставі цього професійний фахівець ЗДО зможе безпомилково визначити схильність дитини до певної діяльності, спрямувати подальший розвиток її навичок у потрібному напрямленні.

Гейміфікація є широким способом навчання. На занятті можуть бути використані різні елементи та прийоми залежно від особливостей дітей. Дидактичні ігри сприяють розвитку умінь розмірковувати, знаходити причинно-наслідкові зв'язки, робити висновки. Також за допомогою ігрової діяльності у дітей розвивається нестандартне мислення, уява під час вирішення проблемних ситуацій. Виховні ігри сприяють розвитку самостійності дитини, а також формують її комунікативні здібності. Розвиваючі ігри покращують пам'ять, мовлення, мислення, розвивають у дитини вміння знаходити оптимальні рішення у поставлених завданнях. Соціалізуючі ігри сприяють розвитку стресового контролю, саморегуляції, долучають до норм та цінностей суспільства.

Отже, в умовах розвитку та прогресу ІТ технологій існує затребуваність гейміфікації, як технології в освітньому процесі сучасного ЗДО, але виявлено методичні проблеми для педагогів закладу дошкільної освіти, які пов'язані з необхідністю вибору інструменту гейміфікації, технічного вивчення роботи з платформами та сервісами, розроблення

принципово нових сценаріїв освітньої діяльності з дітьми дошкільного віку. Для реалізації розвиваючого потенціалу гейміфікації педагог повинен мати відповідні компетенції як у галузі проектування, розробки, використання комп'ютерних ігрових сервісів, так і при оцінюванні якості ігрового освітнього продукту.

Таким чином, перспективи подальших досліджень мають бути спрямовані на вивчення можливостей впровадження технології гейміфікації в процес сучасної дошкільної освіти шляхом створення нових гейміфікованих дидактичних додатків та розробки методик до їх застосування.

ЛІТЕРАТУРА

1. Брайченко О. Гейміфікація: коли книжка перетворюється на гру [Електронний ресурс] / Олена Брайченко // Читомо: культура читання і мистецтво книговидавництва. URL: <http://www.chytomo.com/hejmefikatsiia-koly-knyzhka-peretvoriuietsia-na-hru/> (Дата звернення 23.09.2023).

2. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація>.

3. Гейміфікація, як засіб формування пізнавального інтересу у навчанні. URL: <https://arbook.info/gejmifikacziya-yak-zasib-formuvannya-piznavalnogo-interesu-u-navchanni>.

4. Інноваційні трансформації в сучасній освіті: виклики, реалії, стратегії : зб. матеріалів IV Всеукр. відкр. наук.-практ. онлайн-форуму, Київ, 27 жовт. 2022 р. / за заг. ред. І. М. Савченко, В. В. Ємець. Київ : Національний центр «Мала академія наук України», 2022. С. 250-251.

5. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. № 67. Т. 1. С. 44–47.

6. Макаревич О. Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Young Scientist*. 2015. № 2 (17). С. 275–278.

7. Perejaslavskaja, S., & Smahina O. (2019). Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету»*, С.250–260. URL: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s24> .

ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ В РОБОТІ ВИХОВАТЕЛЯ СУЧАСНОГО ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

К. пед. н., доц. В. В. Баранова

Сучасна парадигма освіти яка передбачає інтерактивність, індивідуалізацію та активне залучання вихованців до освітньої діяльності ставить перед вихователями питання: які цифрові інструменти використовувати у процесі своєї педагогічної діяльності. Сучасні цифрові інструменти можуть значно полегшити та покращити роботу вихователів в закладах дошкільної освіти і допомогти забезпечити зручне та ефективне виховання дітей. Вони необхідні при організації дистанційного навчання.

Робота з цифровими інструментами вимагає навчання та розвитку нових навичок у вихователів – цифрових навичок (digital skills). Педагоги повинні вміти використовувати ці інструменти ефективно та безпечно. Використання цифрових інструментів у роботі вихователя дошкільного закладу поступово стає надзвичайно важливим для покращення якості.

Мета статті: огляд цифрових інструментів в роботі вихователя дошкільного закладу для покращення процесу навчання, організації навчальної діяльності, спілкування з батьками, розвитку дітей та підготовки до життя в цифровому суспільстві.

Що таке цифровий інструмент в освіті. Розглянемо