

СООБЩЕНИЕ

для педагогов на педсовете от 23.11.2022

Подготовила

воспитатель подготовительной группы:

Рыбакова Л.В.

Применение технологии геймификации в речевом развитии дошкольников.

Геймификация - процесс использования игровых элементов в любом неигровом пространстве, для достижения реальных целей.

Давайте разберемся в термине **«Геймификация»**, что же это такое?

«*Game*» от английского игра.

Как всем известно, игра ведущая деятельность в **дошкольном образовании**, она влияет на **развитие** всех психических процессов.

В данном случае доминирующей игрой будет **СТАТУСНАЯ** игра.

Статусная игра включает в себя прохождение уровней/этапов для достижения целей с помощью конкретного компьютерного (*мультяшного*) персонажа.

Способы **применения геймификации в образовательном процессе**:

Можно выделить два направления, при этом они взаимосвязаны и каждый дополняет друг друга.

1. Внедрение компьютерной игры (*мультяшного героя*) вне виртуального пространства.

2. **Применение икт технологий в ООД** (*организованной образовательной деятельности*).

Внедрение компьютерной игры (*мультяшного героя*) вне виртуального пространства.

Этот способ **применение геймификации нам всем знаком**, и многие его используют в проведении ООД. Реализация педагогического процесса происходит с помощью внедрения того или иного персонажа.

(главное узнать предпочтения детей, можно заранее провести опрос/беседу с воспитанниками) о том, какой **например**, мультфильм любимый и отталкиваться от большинства. Или уже включаем на этом этапе **ИКТ технологии** и проводим анкетирование законных представителей, на выявление любимого персонажа у ребенка.

Еще одни из вариант перевода персонажа из виртуального мира это - квест.

Используются такие игровые элементы, как постановка задач, обратная связь, уровни, творчество воспитанников.

Главным аспектом считается система достижений и поощрений на каждом этапе, **например** как вариант – медали, фишки, личное или коллективное дерево почёта, пазл – эта система соответствует структуре компьютерной игры и очень эффективна.

Хотелось бы отметить, что внедрение **геймификации долгосрочный проект**, персонажа включаем в ряд занятий (*проходим несколько этапов*) в определенной образовательной области.

Более подробно рассмотрим разработку игрового пространства или принципы построения **геймификации**.

1. Смысл.

-Цель игры (*зачем*)

Педагогу важно донести для ребенка суть игры, при этом контролировать её процесс.

2. Возможность работать самостоятельно.

- Ребенок понимает ответственность игры и понимает что ему нужно делать на каждом этапе.

3. Результат

У воспитанника должна сохраняться мотивация и виден свой личностный рост. Важно вводить вознаграждение после каждого этапа.

Чтобы игра несла накопительный эффект знаний, навыков и умений, обязательно учитываем личность воспитанника.

Правильно подобрать роль в игре поможет следующие критерии:

-Действие

(*индивидуальные игры*)

-Коммуникабельность

- Вне игры

(*ребёнок сам интересуется*)

(*придумывает сам*)

-Взаимодействие с педагогом

(*мотивация взрослого*)

Второй способ **применения геймификации** в образовательном процессе

Применение икт технологий в ООД (*организованной образовательной деятельности*).

На современном этапе **развития** общества и образования невозможно представить обучение детей без использования информационно-компьютерных **технологий**. К методам, способствующим формированию у детей с нарушением интеллекта коммуникативных навыков, можно отнести: видеозаписи, просмотр мультфильмов, **развивающие задания и программы**, слушание аудиосказки с последующим обсуждением услышанного т. п. Средствами интерактивного обучения здесь являются ТСО – магнитофон, DVD - проигрыватель, телевизор, компьютер, ноутбук, планшет.

Чтобы внедрить «*компьютерного*» персонажа в реальную игру, включаем в ООД просмотр видео, интерактивные игры, тесты с этим героем.

Ну и в заключение перейдем к результативности **геймификации**

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

Геймификация является современным, эффективным и продуктивным инструментом педагога в работе с детьми.