

Тема: Технология геймификации как активная форма работы с родителями детей дошкольного возраста.

Цель: Способствовать привлечению родителей к воспитательно-образовательному процессу посредством технологии геймификации.

Задачи:

1. Развитие активной формы работы с родителями посредством технологии геймификации;
2. Включение семьи как партнёра в активную форму работы посредством игры.
3. Развивать навыки игрового опыта родителей;
4. Мотивировать родителей к использованию технологии геймификации-как активной формы работы детей дошкольного возраста.

«Игра не пустая забава.

Она необходима для счастья детей,
для их здоровья и правильного развития».

Д.В.Менджеричкая

Слайд: 4

Сотрудничество педагогов и родителей предполагает равенство позиций партнёров, уважительное отношение друг к другу взаимодействующих сторон с учётом их индивидуальных возможностей и способностей. Важнейшим способом реализации сотрудничества педагогов и родителей является взаимодействие, в котором родители – не пассивные наблюдатели, а активные участники воспитательно-образовательного процесса.

Слайд: 5

Внедрение игры в процесс обучения не является инновацией, ведь именно она является ведущим видом деятельности дошкольников.

К.Д. Ушинский рекомендовал включать игровые элементы в учебный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. Он говорил, что «..... для ребёнка игра заменяет действительность и делает её более интересной и понятной

потому, что он сам её создаёт. В игре ребёнок создаёт свой мир и живёт в нём, и следы этой жизни глубже остаются в нём, так как здесь присутствует эмоциональная составляющая, и он сам распоряжается своим творением»

Слайд: 6

Игровые технологии сегодня используются педагогами в форме квестов, «гейм – игр». Геймификация является одним из актуальных и перспективных направлений развития образовательных технологий современной системы образования.

Геймификация в образовании – это процесс распространения игры на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру как:

- ✓ метод обучения и воспитания;
- ✓ форму воспитательной работы;
- ✓ средство организации целостного образовательного процесса.

Слайд: 7

Что же такое «Геймификация»?

Геймификация — представляет собой использование подходов, характерных для компьютерных игр, «игрового мышления» в неигровом пространстве с целью повышения эффективности обучения, мотивации обучающихся, повышения вовлеченности в образовательный процесс, формирования устойчивого интереса к решению прикладных задач.

Слайд: 8

Процесс геймификации не обязательно предполагает использование только компьютерных игр, ведь и настольные, подвижные, ролевые игры также помогают повысить мотивацию и заинтересовать ребёнка.

Неотъемлемой частью образовательной деятельности в ДОУ являются дидактические игры, которые можно использовать во всех разделах программы. По содержанию они делятся на: математические, сенсорные, речевые, музыкальные, природоведческие, для ознакомления с окружающим миром, по изобразительной деятельности.

Проведение совместных с семьёй игровых событий, культурных и образовательных практик даёт возможность обогащать педагогический опыт родителей: в процессе

сотрудничества или соревнования с другими родителями и педагогами, наблюдения и взаимодействия за детьми из других семей, родители получают уникальный педагогический опыт, возможность освоить новые ценные воспитательные навыки недирективными игровыми методами.

Слайд: 9, 10, 11, 12

Одним из значимых факторов геймификации является командная работа. Командные игры в детском саду – это широкое поле деятельности для фантазии и творческой реализации педагога.

Совместно с родителями детей старшего возраста проведены такие игры как:

- Что? Где? Когда?
- КВН.
- Викторина «Знатоки Зауралья»
- Экологические игры.
- Игры жанра «коллектафон».
- Нейроигры с камешками Марблс
- Нейроигры своими руками
- Весёлые старты и т.д.

Слайд: 13-14

Предлагаем, алгоритм организации игр:

1. Создать рабочую группу игроков из числа педагогов.
2. Определить временной отрезок для игр.
3. Выбрать тему, направление и название игр.

Тема игр определяется исходя из приоритетного направления детского сада, годовых задач работы в данном учебном году, памятных дат текущего года, предложений от воспитанников или педагогического коллектива.

4. Подобрать и разработать игры по выбранной теме.

Рабочей группой педагогов разрабатываются разнообразные и интересные игры и задания. Игры могут быть разные: цифровые, подвижные, на развитие творческой инициативы, леги-конструирования, с использованием подручных и бросовых материалов.

5. Разработать систему оценки выполнения игр и заданий (баллы или очки).
6. В конце всего мероприятия подводятся итоги игровых достижений и награждение победителей, объявление «Игрового лидера».

Достиженные результаты в процессе реализации технологии геймификации:

1. Участие замотивировало родителей на поиск времени для проведения совместных игр.
2. У родителей и детей появилась возможность в рамках участия в играх расширить свой кругозор и пережить моменты творческого вдохновения и позитивного взаимодействия.
3. Педагогами ДОО апробирована новая инновационная форма взаимодействия с родителями и достигнут положительный отклик со стороны родителей.

Слайд: 15

Процесс применения игрового мышления вовлекает в процесс обучения дошкольников, развивает скорость реакции, визуальное внимание, склонность к разумному риску, последовательность в достижении цели, настроенность на победу и расширяет кругозор.

Общим результатом нашей деятельности остались довольны и педагоги, и дети, и родители, которые выразили готовность участвовать в подобных мероприятиях в дальнейшем и ждут следующих увлекательных игровых мероприятий. Мы будем продолжать работу в данном направлении, увеличивая временной отрезок игр и расширять их тематику.