DOI: 10.17117/na.2016.06.01.337

<http://ucom.ru/doc/na.2016.06.01.337.pdf>

Поступила (Received): 04.06.2016

**Овчинникова А.А., Якушева Н.А.
Социально-коммуникативная практика геймификации
как средство формирования социального
взаимодействия со сверстниками в группе детей
старшего дошкольного возраста с нарушениями зрения**

**Ovchinnikova A.A., Yakusheva N.A.
Socio-communicative practice of gamification as a means to
develop social interaction with peers in the group of children of
senior preschool age with visual impairments**

В статье представлены цель, задачи, технология реализации социально-коммуникативной практики геймификации «Социум» как средство формирования социального взаимодействия со сверстниками в группе детей старшего дошкольного возраста с нарушениями зрения

Ключевые слова: социально-коммуникативная практика геймификации, социальное взаимодействие со сверстниками, дети с нарушением зрения

The article presents the goal, objectives, technology, implementation of socio-communicative practice of gamification "Society" as a form of social interaction with peers in the group of children of senior preschool age with visual impairments

Key words: socio-communicative practice of gamification, social interaction with peers, children with visual impairment

Овчинникова Алина Анисовна

Старший преподаватель
Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет
г. Пермь, ул. Сибирская, 24

Ovchinnikova Alina Anisovna

Senior teacher
Perm state humanitarian-pedagogical university
Perm, Sibirskaya st., 24

Якушева Наталья Анатольевна

Студент
Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет
г. Пермь, ул. Сибирская, 24

Yakusheva Natalia Anatolievna

Student
Perm state humanitarian-pedagogical university
Perm, Sibirskaya st., 24

Геймификация – применение подходов, характерных для компьютерных игр в программных инструментах для неигровых процессов с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлечённости в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг.

Основные аспекты геймификации:

– Эстетика – создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости;

- Динамика – использование сценариев, требующих внимания пользователя и реакции в реальном времени;
- Игровые механики – основные элементы игр, такие как очки, значки (достижения), уровни, таблицы лидеров, награды
- Социальное взаимодействие – широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр (Гейб Зикерманн, Джоселин Линдер; Кевин Вербах, Дэн Хантер) [1, 2].

В настоящее время элементы геймификации вводятся в организацию воспитательно-образовательного процесса в дошкольных образовательных организациях, в том числе и для детей с нарушениями зрения.

Введение элементов геймификации в организацию сюжетно-ролевой игры с детьми дошкольного возраста привело к выделению одного из типов геймификации в ДОУ – социально-коммуникативной практики геймификации.

В данной статье представлена социально-коммуникативная практика геймификации «Социум», организованная и апробированная на базе МАОУ «Начальная школа – детский сад № 152 для слабовидящих обучающихся» г. Перми и презентованная на городском методическом объединении «Геймификация в дошкольной образовательной организации» (в рамках муниципального задания Департамента образования города Перми).

Цель: использование потенциала геймификации для включения детей старшего дошкольного возраста с нарушениями зрения в социально-коммуникативные практики геймификации с целью последующей эффективной социализации детей в социуме.

Задачи введения элементов геймификации как средства формирования социального взаимодействия со сверстниками в группе детей с нарушением зрения:

1. Формирование опыта социального взаимодействия (в реальном формате на этапе подготовки к игре и в формате ролевого взаимодействия на этапе разворачивания игры) в группе для детей старшего дошкольного возраста с нарушениями зрения
2. Стимулирование освоения опыта проигрывания максимального количества игровых («социальных») ролей в соответствии с возрастными возможностями детей старшего дошкольного возраста
3. Обучение умению осознанного выбора (выбор роли, игровых атрибутов, сложности игрового задания, количества и качества игровых (ролевых) взаимодействий в рамках выполнения задания, выбор сверстника для положительной (бонусной) оценки игрового взаимодействия)

Игровые действия: «внутренний круг» – «Семья» (все дети в группе делятся по 3-4 человека, каждая подгруппа – это «Семья», одновременно могут отыгрывать 7-8 «семей»), «внешний круг» – «Социум» (тематика: «Детский сад», «Супермаркет», «Салон красоты», «Гараж», «Автомастерская», «Театр», «Кафе», «Гости»).

Каждый ребенок в ходе социально-коммуникативной практики геймификации реализует всю цепочку игровых («социальных») ролей: член семьи –

представитель определенной профессии – потребитель услуг – гость – друг/подруга)

Игровые роли: родитель – ребенок (мама/папа/дочь/сын) – супруги (жена/муж) – представитель определенной профессии (ведущая роли: воспитатель, заведующий детским садом, продавец, парикмахер/стилист, шофер автобуса, кондуктор, автомеханик, режиссер, актеры, официант, повар, хозяин, принимающий гостей) – потребитель услуг (дополнительная роль: покупатель, клиент парикмахерской, пассажир в автобусе, клиент автомастерской, зритель, посетитель кафе) – гость – друг/подруга

Игровое задание предъясняется в графической, символической форме каждому играющему ребенку до начала разворачивания игры. В игровом задании представлена последовательность игровых действий, которые должен отыграть ребенок, а также специфика доброжелательного взаимодействия с другими игровыми персонажами.

План руководства социально-коммуникативной практикой геймификации «Социум»:

1. Педагогическая разработка технологии реализации социально-коммуникативной практики включает:

- определение темы, сюжета игры (основных событий); определение ведущей роли, дополнительных ролей; игровых атрибутов (реальные предметы, их модели – игрушки, предметы-заместители; игрушки-самоделки); описание ролевых действий (с использованием игровой атрибутики) и ролевых реплик (диалогов);

- разработку содержания и технологии реализации *уровней выполнения игровых заданий* (для детей с глубокими нарушениями зрения: простой уровень – правильное воспроизведение цепочки игровых действий, усложненный уровень – игровое общение с куклой – «игровым партнером»; для детей с функциональными нарушениями зрения: простой уровень – автономное выполнение игрового задания, усложненный уровень – «социально-нормативное» (доброжелательное, вежливое, конструктивное, результативное) игровое взаимодействие с 2-3 игровыми партнерами).

2. Подготовительный этап по включению в социально-коммуникативную практику геймификации детей с глубокими нарушениями зрения или низким уровнем сформированности игровой деятельности (индивидуальные коррекционные занятия тифлопедагога).

С каждым нуждающимся в индивидуальной работе ребенком отрабатывается цепочка игровых действий и игровые взаимоотношения с игровым партнером (сначала игровой партнер – взрослый (педагог), затем игровой партнер-кукла, далее игровой партнер – сверстник) в рамках ведущей роли и дополнительной роли (сначала – это тематика «внутреннего круга» – «Семья», затем тематика «внешнего круга» – «Социум»)

3. Обучающий этап (совместная деятельность тифлопедагога и детей): длится до тех пор, пока большинство детей осваивают дополнительные роли и ведущую роль в рамках каждой темы «Социума», только после этого переходят на основной этап.

Цель обучающего этапа: обучение принятию роли (дополнительной, ведущей), игровым действиям, демонстрация игрового отношения и игрового взаимодействия с другими персонажами в рамках каждой темы «внешнего круга» – «Социума»: «Детский сад», «Супермаркет», «Салон красоты», «Гараж», «Автомастерская», «Театр», «Кафе», «Гости».

4. Основной этап (совместная деятельность воспитателя и детей)

Цель: введение элементов геймификации – объяснение идеи выполнения игрового задания, объяснение, чем отличаются уровни выполнения задания (воспитатель – диспетчер по выдаче игровых заданий); введение бонусной системы качества выполнения игрового задания; демонстрация выбора простого/усложненного уровня выполнения игрового задания, демонстрация выбора предпочтений (при бонусной взаимооценке детьми «социально-нормативного» игрового взаимодействия).

Последовательность работы:

- Педагог демонстрирует игровое задание в графической форме, объясняет, что обозначает каждый символ

- Педагог демонстрирует цепочку игровых действий и игровое отношение к игровым партнерам, каждый этап соотносится с символом в игровом задании; дети наблюдают за педагогом

- Вводится роль «наблюдателя» («администратор кафе», «администратор салона красоты», «контролер театра» и т.п.), которую выполняет сначала педагог, затем ребенок (варианты: один из наиболее освоивших ведущую и дополнительную роль определенного сюжета; по выбору детей).

«Наблюдатель» – педагог, затем «наблюдатель» – ребенок отслеживает выполнение роли ребенком (педагогом), в индивидуальном игровом задании (лист формата А4, на котором символами обозначены этапы прохождения игрового задания) ставит отметки о выполнении каждого этапа (специальным штампиком оставляет след рядом с каждым реализованным этапом).

5. Организация «Большой игры: Социум» (самостоятельная деятельность детей)

- выбор детьми роли – «Книга игронаута», в которой фиксируется при помощи обобщенного символа / пиктограммы успешное развертывание роли ребенком в «Большой игре»

- выбор игровых атрибутов (в соответствии с выбранной ролью представителя определенной профессии)

- выбор уровня игрового задания (простой либо усложненный) в рамках «внешнего круга» – «Социум» (то есть в рамках реализации разных игровых («социальных ролей»): член семьи – представитель определенной профессии – потребитель услуг – гость – друг/подруга), выбор содержания игрового задания (используется конструктор индивидуального игрового задания в графической форме для каждого игрового персонажа: выбор, где завтракать (в кругу семьи или в кафе), как добраться до работы (на личном автомобиле / на автобусе), куда пойти в обеденный перерыв (в кафе, в салон красоты, в супермаркет, в автомастерскую), куда пойти вечером после работы (в театр, в гости, в супермаркет) – каждый выбор ребенка фиксируется символом)

– выбор способов взаимодействия с игровым партнером (автономное выполнение, либо социальное-нормативное игровое взаимодействие, либо нарушение социально-нормативного игрового взаимодействия).

– выбор предпочтений (при бонусной взаимооценке игровыми партнерами игрового взаимодействия) состоит из 2 частей: 1 часть – оценки-штампики, которые выставляют «наблюдатели» («администратор», «заведующий детского сада», «режиссер театра» и т.п.) за прохождение каждого этапа игрового задания, 2 часть – оценки взаимодействующих в рамках выполнения игровых заданий детей – друг друга.

Список используемых источников:

1. Зикерман Г., Линдер Д. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014.
2. Вербх Кевин, Дэн Хантер. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе у бизнеса. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.

© 2016, Овчинникова А.А., Якушева Н.А.
Социально-коммуникативная практика
геймификации как средство формирования
социального взаимодействия со сверстниками в
группе детей старшего дошкольного возраста с
нарушениями зрения

© 2016, Ovchinnikova A.A., Yakusheva N.A.
Socio-communicative practice of gamification as a
means to develop social interaction with peers in the
group of children of senior preschool age with visual
impairments