

ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ

УДК: 373.2

DOI: 10.18503/2658-3186-2022-6-4-16-22

*О. В. Пустовойтова (Магнитогорск, Россия)**К. И. Асылбакова (Магнитогорск, Россия)*ТЕХНОЛОГИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ
ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Аннотация. Образование, как и многие другие социальные сферы, претерпевает период цифровой трансформации. Это обусловлено рядом причин, возникших в результате перехода от экономики и производства 2.0 к новым наукоемким технологиям индустрии 4.0, где ключевым фактором развития можно назвать искусственный интеллект, использование технологии виртуальной и дополненной реальности, связи пятого поколения, интернет-вещей и др. Указанные цифровые инструменты успешно зарекомендовали себя не только в экономической и промышленной сферах, но и активно используются педагогами в образовательной деятельности на различных уровнях системы образования. В данной статье представлен исследовательский материал по практическому использованию технологии геймификации в познавательном развитии детей дошкольного возраста. Авторами обозначены подходы к определению исследуемого феномена. В работе дан обзор современных цифровых инструментов, которые могут быть эффективно использованы на занятиях с воспитанниками дошкольных образовательных организаций – цифровые приложения, интерактивная доска. В статье также представлен анализ материалов других исследователей в сфере геймификации образования и диджитализации; инструктивно описано использование таких платформ, как AppQuiz, «Рисовалка», «Звуки животных», «Что лишнее». Предлагаемые материалы исследования позволят педагогам внедрить анализируемую технологию в реализацию образовательной области «Познавательное развитие», по Федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования (ФГОС ДО), на инновационном уровне, учитывая возрастные особенности детей и их потребности, интересы и стремления. Геймификация, по мнению авторов, значительно расширяет и обогащает образовательную деятельность.

Ключевые слова: цифровые технологии, образовательная деятельность, геймификация, новые педагогические профессии, познавательное развитие, дошкольный возраст, дошкольник.

Введение

XXI век по праву можно считать эпохой глобальной цифровизации. Искусственный интеллект все чаще стал заменять человека в наукоемких производствах, чат-боты стали полноправными участниками диалога, современные гаджеты все больше поглощают внимание людей, прежде всего зумеров (от англ. *zoomer*), т. е. детей, появившихся на свет после 2005 г. [15]. Систему образования необходимо было модернизировать, чтобы ответить вызовам современности. Поэтому педагоги стали искать и применять в своей практической деятельности инновационные технологии, к которым по праву можно отнести геймификацию [4; 15].

Геймификационный подход к образовательной деятельности современных детей должен повысить мотивацию зумеров к познавательной активности. С психологической точки зрения именно период дошкольного детства становится той самой основой, которая дает ребенку в дальнейшем возможность развиваться и совершенствовать свои знания, умения и навыки. Поэтому развитие познавательной активности ребенка является одной из главных педагогических задач [2], которую можно решить через игровую деятельность или геймификацию.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО) задает тренд познавательному развитию дошкольников и ставит перед педагогами следующие задачи в сфере познания окружающего мира:

- 1) развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации;
- 2) формирование познавательных действий, становление сознания;
- 3) развитие воображения и творческой активности;
- 4) формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.)¹.

Педагоги в своей практической деятельности все чаще стали использовать цифровые технологии и, в частности, геймификацию. Термин «геймификация» (от англ. *gamification*) впервые был употреблен

¹ Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Электронный ресурс], утв. приказом Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 N 1155 (ред. от 21.01.2019) // Национальная ассоциация развития образования и науки. 2016–2021 [сайт]. URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-do/> (дата обращения: 29.11.2022).

в 2002 г. Ником Пеллингем (Nick Pelling) [8]. Будучи программистом, изобретатель открыл дорогу данному феномену в сфере программирования, электронного управления бизнес-процессами, а уже начиная с 2010 г. данный термин и сама технология стали применяться в социальной сфере, в том числе и в образовании.

Геймификация – это использование игровых практик и механик в неигровых процессах, в том числе и в образовательном. Эксперт в области геймификации Ю-Кай Чоу рассматривает геймификацию не как средство детской забавы, а как образовательный инструмент, способный сфокусировать внимание на процессе познания через игровую деятельность [14].

Геймификацию можно считать средством вовлечения обучающегося, в нашем случае ребенка дошкольного возраста, в образовательный процесс без психологического давления, а наоборот, с интересом и высоким уровнем познавательной активности. В этой связи представленный цифровой инструмент можно считать технологией 4.0, а также эффективной педагогической технологией, применяемой на практике специалистами профессий будущего в образовании².

Под педагогической технологией, согласно концепции О. О. Дьяконовой, будем понимать «систему методов, средств и приемов, искусно используемых педагогом в образовательном процессе» [3]. Данный термин часто синонимизируют с понятием «образовательная технология», под которым понимается способность педагога оптимизировать педагогические усилия, например, за счет искусственного интеллекта, но при этом получить высокий образовательный результат (см., например, работу Т. Е. Дымовой [4]).

Сущность геймификации состоит не только в удовлетворении познавательных и интерактивных потребностей, но и в возможности разработки авторских геймов³. Геймификация включает прохождение детьми определенных этапов, визуальное подкрепление (сундучки с наградами, бонусы, кубки, медали и др.), использование соревновательных элементов, синтезирование новых знаний, как, например, это используют разработчики интерактивной платформы «Учи.ру»⁴.

Виртуальные игры могут стать очень эффективным инструментом в образовании, например, при исследовании строения человека, изучении растений, космоса и других объектов. Однако погружение детей в виртуальное пространство, а также использование гаджетов в образовательных целях вызывает у педагогов и родителей опасение, что ребенок может зациклиться на игре.

Внедрение игры в образовательный процесс на уровне дошкольного образования не является инновацией, ведь именно она является ведущим видом деятельности дошкольников. Еще К. Д. Ушинский подчеркивал особое значение игры для детей дошкольного возраста, так как именно этот вид деятельности является ведущим в этот период. На сегодняшний день становится актуальным использование в образовательном процессе дошкольной образовательной организации (ДОО) не только традиционных игр, но и цифровых продуктов.

Методами исследования в настоящей статье стали: наблюдение, анализ статистических данных, обзор и практическая визуализация цифровых приложений для внедрения геймификации.

1. Эффективность геймификация как образовательной технологии в оценке специалистов

Зарубежные авторы, занимающиеся проблемами геймификации образования, отмечают положительный результат применения данной цифровой технологии. Об этом пишут американские ученые-педагоги [15]. О повышении мотивации к обучению с помощью геймификации говорят в своих трудах И. Йылдыз, Э. Топчу, С. Каймакчи [3]. Эффективность использования в педагогике геймификации в период дистанционного образования отмечает Б. Б. Наир [2]. Исследователи Б. Р. Адитья, А. А. Нур, И. А. Рисса, А. А. Пермадич призывают педагогов активно использовать в образовательном процессе цифровые технологии и утверждают, что цифровая революция в дошкольной педагогике уже произошла [17]. Западных коллег поддерживают и отечественные исследователи в области геймификации образования, например, А. И. Ахмедьянова, которая считает, что Интернет уже стал средством познавательного развития дошкольников [1]. Исследователь Е. В. Соболева утверждает, что геймификация существенно повышает эффективность образования в целом [12].

Статистика показывает, что уже в дошкольном возрасте многие дети являются активными пользователями сети: Интернетом пользуются 93 % детей в возрасте от 5 до 11 лет (около 5 млн человек); среди возрастной группы от 5 до 7 лет (2,1 млн человек) в сеть выходят 89 %; а среди детей

² Атлас новых профессий. Ваш навигатор по рынку труда будущего // CC-BY 4.0: Creative Commons Attribution 4.0 International, 2022 (доступ по открытой лицензии) [сайт]. URL: <https://new.atlas100.ru/> (дата обращения: 04.12.2022).

³ Ефремова Т. Ф. Толковый онлайн-словарь русского языка. Москва: Русский язык, 2000. URL: <https://lexicography.online/explanatory/efremova/> (дата обращения: 04.12.2022).

⁴ Учи.ру // ООО Учи.ру. 2022. URL: <https://uchi.ru/profile/students> (дата обращения: 04.12.2022).

от 8 до 11 лет – около 97 % (2,74 млн человек)⁵. Об активном взаимодействии ребенка с компьютером указывает и исследователь Е. И. Петрова, считая эту проблему большей частью философской [9].

2. Геймификация в ряду других технологий образования дошкольников

В дошкольных образовательных организациях успешно реализуется проектный подход [10] в познавательном развитии детей. В качестве методической разработки мы предлагаем цифровой проект, реализация которого будет осуществляться в ДОО при активном участии родителей воспитанников, чтобы они смогли понять технологию геймификация. При внедрении элементов геймификации в ДОО мы показываем детям, что игры, которые не всегда безопасны для столь раннего возраста, могут быть и полезными. Игра может стать таким же инструментом обучения и развития, как книга. По мнению О. В. Пустовойтовой, К. Р. Хундряковой и А. А. Яковлевой, важна также и профилактическая работа по преодолению страхов перед цифровой революцией у самих педагогов [11].

Проиллюстрируем сказанное на примере всем известной сказки «Маша и Медведь», которая легла в сюжет игры, разработанной на платформе AppQuiz⁶. Данное цифровое приложение имеет увлекательный интерфейс и разнообразный выбор персонажей, а также различные виды деятельности в зависимости от интересов:

- 1) картинки-рисунки (творческое развитие);
- 2) раскраски (творческое развитие);
- 3) подбор слов (речевое развитие);
- 4) подбор объектов по форме (познавательное развитие);
- 5) головоломки (познавательное развитие и логика);
- 6) изучение музыкальных инструментов (художественно-эстетическое развитие);
- 7) математика (развитие математических представлений).

Следующим цифровым инструментом, ориентированным на развитие познавательного интереса детей, можно назвать гейм с эффектами анимации «Рисовалка»⁷. Это приложение, по мнению разработчиков, можно использовать при работе с детьми с 2-х летнего возраста. После завершения творческого процесса изображение оживает, прыгает, летает, т. е. становится интерактивным. Приложение содержит 30 героев и более 100 анимаций и звуков. По желанию художника рисунок может быть сохранен.

Приложение «Звуки животных»⁸ – удобное и простое, не требующее подключения к Интернету, его достаточно скачать и установить на гаджет. Ребенок сможет изучить более 30 звуков различных животных. Данное приложение будет полезным и для детей с ограниченными возможностями. С помощью геймификации в образовательном процессе можно решать различного рода познавательные задачи, которые ребенок отказывается выполнять при традиционном образовательном подходе.

Следовательно, в процессе образования на современном этапе некоторые элементы геймифицируют. Например, привычное чтение сказки дополняется элементами дополненной реальности через программное приложение, когда герои оживают и способны совершать различные действия. По мнению исследователя Н. Л. Караваевой, особенно эффективно использовать данный инструмент в период карантинных мероприятий и организации дистанционного образования [5].

Специалисты также отмечают, что при использовании визуализации с аудио подкреплением в обучении значительно повышается его эффективность. Это объясняется тем, что информация, полученная сразу и по зрительному, и по слуховому каналу, легче усваивается, нежели тогда, когда кто-то только говорит [6].

3. Цель и принципы геймификации

Наряду с понятием «геймификация» используется термин «эдьютеймент», что означает обучение через игру. Впервые данная технология была апробирована в анимационной студии Уолта Диснея в 1948 г., а уже в 1990-х гг. на экранах стали появляться обучающие телепередачи, ориентированные на активное вовлечение ребенка в действие, превращение образовательного процесса в событие, медиа-театр.

⁵ Детский рунет 2018: отраслевой доклад // Институт исследований Интернета, 2018. URL: https://ult-sosh.hmansy.edu.ru/media/2020/02/06/1249922188/Deti_i_internet-analiticheskij_otchet_compressed.pdf (дата обращения: 04.12.2022).

⁶ Игры от AppQuiz // TouchAndPlay.ru, 2012-2013. URL: <http://www.touchandplay.ru/developers/appquiz/> (дата обращения: 04.12.2022).

⁷ Приложение «Рисовалка» // Галерея детского рисунка, 2022. URL: <http://www.newart.ru/gal18.htm> (дата обращения: 04.12.2022).

⁸ Приложение «Звуки животных». // 150 Animal Sounds Tags, 2022. URL: <https://m.apkpure.com/ru/150-animal-sounds/org.mickyappz.animalsounds->(дата обращения: 04.12.2022).

Принципы геймификации были разработаны американским ученым Робертом С. Беккером, который считал, что необходимо: обучение сделать весёлым (исподволь включать игровые моменты, которые поддерживают цели обучения); применять награждение за достижения; превращать идеи в материальные объекты; использовать ролевые игры; организовывать ситуации соперничества; сделать обучение ситуативным (моделирование реальных объектов) [7].

Таким образом, цель геймификации – вовлечение воспитанников в образовательный процесс посредством игровой деятельности, повышение их заинтересованности в решении познавательных задач и дальнейшем применении полученных знаний. Среди ее задач можно выделить следующие:

- 1) закрепление знаний о мире, используя игровую ситуацию;
- 2) развитие логического мышления, активизация внимания и памяти детей в процессе выполнения игровых заданий;
- 3) воспитание чувства взаимопомощи, способность вызывать желание оказывать помощь героям.

Среди технологий, относящихся к геймификации, можно выделить применение в образовательном процессе интерактивной доски. В настоящее время интерактивные доски активно используются в дошкольном образовании. Дети успешно взаимодействуют с ее инструментами, занятия продуктивны, интересны и увлекательны. Например, в среднем дошкольном возрасте при изучении темы «Одежда и обувь» можно сыграть в костюмированные онлайн-игры, сконструировать собственный наряд и примерить его любимой героине, а ее образ дополнить аксессуарами.

При достаточной оснащённости дошкольной организации можно использовать специальные компьютерные приложения для «оживления» персонажей, например, приложение Wombo9. Wombo – это канадское мобильное приложение для манипулирования изображениями, выпущенное в 2021 году. Игрок выбирает понравившуюся картинку из галереи, подбирает к ней соответствующую музыку и изображение оживает, как это показано на рисунке № 1.



При освоении образовательной области «Познавательное развитие» для создания условий становления математических представлений и логического мышления используются следующие элементы геймификации: дети выполняют задания лесных зверей (например, помогают зайцу посчитать сколько овощей он собрал на зиму и хватит ли их для троих зайчат); помогают лисе перейти реку через разноцветный мостик, выложенный из фишек соответствующих цветов; помогают сове отгадать загадку (убирают не подходящую к отгадке картинку – «то, что не летает»).

Рисунок 1 – Страница приложения «Ожившее животное»

Персонажей зверей можно «оживлять» с помощью компьютерного приложения и подготовить короткие клипы-мультфильмы для их представления. При успешном выполнении заданий дети получают наклейки, которые потом обменивают на ключ от сундучка, в котором находится сюрприз.

Рассмотрим приложение «Что лишнее?»¹⁰. Ребенку предстоит включить всю свою смекалку и наблюдательность, ведь эта игра на внимание.

Перед ним на игровом поле расположены 4 картинки с изображением разных предметов, одна из картинок по каким-то признакам отличается от остальных. Именно ее нужно найти и выбрать в качестве правильного ответа. Также в эту игру можно играть на планшетах и мобильных телефонах, как показано на рисунке № 2.

Рисунок 2 – Страница приложения «Что лишнее?»



⁹ Приложение Wombo. // MEDIAINQUIRES HELLO, 2021. URL: <https://www.wombo.ai/> (дата обращения: 04.12.2022).

¹⁰ Приложение «Что лишнее?» // Google Play, 2022. URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.weplaywelearn.different&hl=ru&gl=US> (дата обращения: 04.12.2022).

Таким образом, основными видами геймификации в образовательном процессе детей дошкольного возраста можно выделить следующие:

- 1) цифровые приложения – геймы;
- 2) игры с элементами виртуальной и дополненной реальности;
- 3) интерактивные доски;
- 4) чат-боты и искусственный интеллект.

Основными достоинствами данной цифровой технологии можно назвать следующие:

- 1) естественность образовательного процесса, так как для дошкольного возраста игра – ведущий вид деятельности;
- 2) возможность совершения игроком-ребенком ошибки и ее исправление;
- 3) возможность ребенку самостоятельно выбирать образовательный формат, исходя из его потребностей и возможностей;
- 4) удобство и простота использования;
- 5) возможность использования геймов для лиц с ограниченными возможностями здоровья.

4. Результаты исследования

Проведенный анализ использования детьми сети интернет и цифровых контентов доказал необходимость использования цифровых инструментов в интерактивном образовании детей дошкольного возраста. Современный педагог должен обладать надпрофессиональными компетенциями и готовиться к переходу к профессиям будущего: игропедагог, игромастер, организатор проектного обучения и другим. Эффективный образовательный процесс должен быть выстроен на основе принципа интеграции инновационных образовательных ресурсов и традиционного обучения и воспитания. Педагогу необходимо также выстроить образовательную деятельность без ущерба для здоровья детей.

Однако вопрос о внедрении цифровых технологий в образовательный процесс по-прежнему остается дискуссионным [13]. Есть активные сторонники цифровой глобализации, а есть ее противники. Но стоит отметить, что реалии сегодняшнего дня и потенциал зумеров, свидетельствуют о необходимости использования интерактивных технологий, инновационных подходов к организации образовательного процесса и цифровой грамотности педагога.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ахмедьянова А. И. Интернет как средство развития познавательной сферы детей дошкольного возраста // Актуальные проблемы дошкольного образования: традиции и инновации: сб. статей XVI Междунар. науч.-практ. конференции: в 2-х ч. (г. Челябинск, 19–20 апреля 2018 г.) Ч. 1. / под ред. А. Р. Исаичкина. Челябинск: Изд-во ЗАО «Библиотека А. Миллера», 2018. С. 26–32.
2. Гамезо М. В., Петрова Е. А., Орлова Л. М. Возрастная и педагогическая психология: учеб. пособие для студентов всех специальностей педагогических вузов. Москва : Педагогическое общество России, 2003. 512 с.
3. Дьяконова О. О. Понятие эдьютеймент в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал №6. 2012. URL <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-eduteynment-v-zarubezhnoy-i-otechestvennoy-pedagogike>. (дата обращения: 04.12.2022).
4. Дымова Т. Е. Геймификация в образовании // Русский учебник. Просвещение [сайт]. URL: <https://rosuchebnik.ru/material/gejmifikacija-v-obrazovanii/> (дата обращения: 04.12.2022).
5. Караваев Н. Л. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации [Электронный ресурс] // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2017. № 8. [сайт] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-programmnyh-servisov-i-platform-obladayuschih-potentsialom-dlya-geymifikatsii-obucheniya/viewer> (дата обращения: 04.12.2022).
6. Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовании и воспитании // Дошкольное воспитание. 2009. № 12. С. 17–19.
7. Круговая И. Г., Гудкова Е. Н., Борисенко Н. Б., Нежелченко О. Б. Применение информационных, цифровых технологий в дошкольном образовании // Перспективы развития современной науки и образования: сборник материалов Всероссийск. науч.-практ. конф. с междунар. участием /ред. О. Н. Широков и др. Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2021. С. 59–62.
8. Курьлев И. Краткая история геймификации // Илья Курьлев и Gamification Now [сайт] 2013–2023. URL: <https://www.gamification-now.ru/blog/kratkaya-istoriya-geymifikacii> (дата обращения: 04.12.2022).
9. Петрова Е. И. Дети и компьютер // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2012. №1. С. 133–141.
10. Пустовойтова О. В., Шепилова Н. А., Яковлева Л. А. Проектная деятельность в дошкольном образовании: монография. Магнитогорск: Изд-во Магнитогорск. гос. техн. ун-та им. Г. И. Носова, 2021. 180 с.
11. Пустовойтова О. В., Хундрякова К. Р., Яковлева А. А. Профилактика стресса у педагогических работников общеобразовательной организации посредством цифровых технологий // Мир детства и образование: сб. материалов XV Междунар. науч.-практ. конференции /под ред. В. А. Чернобровкина. Магнитогорск, Изд-во Магнитогорск. гос. техн. ун-та им. Г. И. Носова, 2021. С. 156–159.

12. Соболева Е. В., Соколова А. Н., Исупова Н. И., Суворова Т. Н. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета, 2017. № 4. Т. 7. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-obuchayuschih-programm-na-igrovyyh-platformah-dlya-povysheniya-effektivnosti-obrazovaniya/viewer> (дата обращения: 04.12.2022).
13. Уваров А. Ю., Фрумин И. Д. Трудности и перспективы цифровой трансформации образования. Москва : Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. 344 с.
14. Чоу Ю. Геймифицируй это. Как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников – к работе. Москва : Эксмо, 2022. 400 с.
15. Федякова А. В. Что такое теория поколений // Фоксфорд – онлайн-школа для учеников 1–11 классов, учителей и родителей [сайт]. URL: <https://externat.foxford.ru/polezno-znat/osnovy-teorii-pokolenij-hyz> (дата обращения: 04.12.2022).
16. American Academy of Pediatrics Growing Up Digital: Media Research Symposium 2015. October. 1-7 (дата обращения: 04.12.2022).
17. Bayu Rima Aditya, Andriyah, Aditya Permadi Digital disruption in early childhood education: A qualitative research from teachers' perspective. Procedia Computer Science13 January 2022Volume 197 (Cover date: 2022) P. 521-528 <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.169> (дата обращения: 04.12.2022).
18. Bipithalal Balakrishnan Nair Endorsing gamification pedagogy as a helpful strategy to offset the COVID-19 induced disruptions in tourism education. Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education. Accepted 22 November 2021. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100362> (дата обращения: 04.12.2022).
19. İsmail Yıldız, Ersin Topçu, Selahattin Kaymakci The effect of gamification on motivation in the education of pre-service social studies teachers. Thinking Skills and Creativity12 August 2021Volume 42 (Cover date: December 2021) Article 100907. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100907> (дата обращения: 04.12.2022).

O. V. Pustovoitova (Magnitogorsk, Russia)

K. I. Asylbakova (Magnitogorsk, Russia)

GAMIFIKATION TECHNOLOGY IN COGNITIVE DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN

Abstract. Education, like many other social spheres, is undergoing a period of digital transformation. This is due to a number of reasons that have arisen as a result of the transition from economy and production 2.0 to new science-intensive technologies of industry 4.0, where artificial intelligence, the use of virtual and augmented reality, fifth-generation communications, Internet of things, immersive technologies and others can be called a key development factor. These digital tools have successfully proven themselves not only in the economic and industrial spheres, but are also actively used by teachers at various levels of education in educational activities. The scientific article contains theoretical material on the problem of studying the introduction of digital technologies in education, including preschool education. This paper presents the practical use of gamification technology in the cognitive development of preschool children, outlines approaches to the definition of the phenomenon under study. The article provides an overview of modern digital tools that can be effectively used in classes with pupils of preschool educational organizations (PEE). These are digital applications, an interactive whiteboard. The article also presents the materials of researchers in the field of gamification of education and digitalization. The text instructively describes the use of such platforms as AppQuiz, «Drawing», «Animal Sounds», «What is superfluous», which, of course, will allow teachers to introduce them quickly in the implementation of the educational area «Cognitive Development», according to the Federal State Educational Standard of Preschool Education (FSES PE), at an innovative level, taking into account the age features of children and their needs, interests and aspirations. Gamification, in our opinion, significantly expands and enriches educational activities.

Keywords: digital technologies, educational activities, gamification, new pedagogical professions, cognitive development, preschool age, preschooler.

REFERENCES

1. Akhmed'yanova A. I. Internet kak sredstvo razvitiya poznavatel'noi sfery detei doshkol'nogo vozrasta, Aktual'nye problemy doshkol'nogo obrazovaniya: traditsii i innovatsii: sb. statei XVI Mezhdunar. nauch.-prakt. konferentsii: v 2-kh ch. (g. Chelyabinsk, 19–20 aprelya 2018 g.) Ch. 1. / pod. red. A. R. Isaichkina, Chelyabinsk, Izd-vo ZAO «Biblioteka A. Millera», 2018, pp. 26–32.
2. Gamezo M. V., Petrova E. A., Orlova L. M. Vozrastnaya i pedagogicheskaya psikhologiya: ucheb. posobie dlya studentov vseh spetsial'nostei pedagogicheskikh vuzov, Moskva, Pedagogicheskoe obshchestvo Rossii, 2003, 512 p.
3. D'yakonova O. O. Ponyatie ed"yuteiment v zarubezhnoi i otechestvennoi pedagogike, *Sibirskii pedagogicheskii zhurnal* [Siberian Pedagogical Journal], no. 6. 2012, URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-edyuteynment-v-zarubezhnoy-i-otechestvennoy-pedagogike> (accessed 4 December 2022).
4. Dymova T. E. Geimifikatsiya v obrazovanii, Russkii uchebnyk. Prosveshchenie [sait], URL: <https://rosuchebnik.ru/material/gejmifikacija-v-obrazovanii/> (accessed 4 December 2022).
5. Karavaev N. L. Analiz programmnykh servisov i platform, obladayushchikh potentsialom dlya geimifika-tsii [Elektronnyi resurs], *Nauchno-metodicheskii elektronnyi zhurnal «Kontsept»* [The periodical scientific and methodolog-

- ical electronic journal "Koncept"], 2017, no. 8, [sait] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-programmnyh-servisov-i-platform-obladayushchih-potentsialom-dlya-geymifikatsii-obucheniya/viewer> (accessed 4 December 2022).
6. Kasatkina E. I. Igrovyte khologii v obrazovanii i vospitanii, *Doshkol'noe vospitanie* [Preschool education], 2009, no. 12, pp. 17–19.
7. Krugovaya I. G., Gudkova E. N., Borisenko N. B., Nezhel'chenko O. B. Primenenie informatsionnykh, tsifrovyykh tekhnologii v doshkol'nom obrazovanii, *Perspektivy razvitiya sovremennoi nauki i obrazovaniya: sbornik materialov Vserossiisk. nauch.-prakt. konf. s mezhdunar. uchastiem /red. O. N. Shirokov i dr., Cheboksary, TsNS «Interaktiv plus»*, 2021, pp. 59–62.
8. Kurylev I. Kratkaya istoriya geimifikatsii, *Il'ya Kurylev i Gamification Now* [sait], 2013–2023, URL: <https://www.gamification-now.ru/blog/kratkaya-istoriya-geymifikatsii> (accessed 4 December 2022).
9. Petrova E. I. Deti i komp'yuter, *Filosofskie problemy informatsionnykh tekhnologii i kiberprostranstva* [Philosophical problems of IT and Cyberspace], 2012, no. 1, pp. 133–141.
10. Pustovoitova O. V., Shepilova N. A., Yakovleva L. A. Proektnaya deyatel'nost' v doshkol'nom obrazovanii: monografiya, Magnitogorsk, Izd-vo Magnitogorsk. gos. tekhn. un-ta im. G. I. Nosova, 2021, 180 p.
11. Pustovoitova O. V., Khundryakova K. R., Yakovleva A. A. Profilaktika stressa u pedagogicheskikh rabotnikov obshcheobrazovatel'noi organizatsii posredstvom tsifrovyykh tekhnologii, *Mir detstva i obrazovanie: sb. materialov XV Mezhdunar. nauch.-prakt. konferentsii /pod red. V. A. Chernobrovkina, Magnitogorsk, Izd-vo Magnitogorsk. gos. tekhn. un-ta im. G. I. Nosova, 2021, pp. 156–159.*
12. Soboleva E. V., Sokolova A. N., Ispova N. I., Suvorova T. N. Primenenie obuchayushchikh programm na igrovyykh platformakh dlya povysheniya effektivnosti obrazovaniya, *Vestnik Novosibirskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta* [Science for Education Today], 2017, no. 4, vol. 7, URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-obuchayushchikh-programm-na-igrovyyh-platformakh-dlya-povysheniya-effektivnosti-obrazovaniya/viewer> (accessed 4 December 2022).
13. Uvarov A. Yu., Frumin I. D. Trudnosti i perspektivy tsifrovoi transformatsii obrazovaniya, Moscow, Izd. dom Vysshei shkoly ekonomiki, 2019, 344 p.
14. Chou Yu. Geimifitsirui eto. Kak stimulirovat' klientov k pokupke, a sotrudnikov – k rabote, Moscow, Eksmo, 2022, 400 p.
15. Fedyakova A. V. Chto takoe teoriya pokolenii, Foksford – onlain-shkola dlya uchениkov 1–11 klassov, uchitelei i roditelei [sait], URL: <https://externat.foxford.ru/polezno-znat/osnovy-teorii-pokolenij-xyz> (accessed 4 December 2022).
16. American Academy of Pediatrics Growing Up Digital: Media Research Symposium 2015, October. 1-7 (accessed 4 December 2022).
17. Bayu Rima Aditya, Andrisyah, Aditya Permadi Digital disruption in early childhood education: A qualitative research from teachers' perspective. *Procedia Computer Science* 13 January 2022 Volume 197 (Cover date: 2022) P. 521-528 <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.169> (accessed 4 December 2022).
18. Bipithalal Balakrishnan Nair Endorsing gamification pedagogy as a helpful strategy to offset the COVID-19 induced disruptions in tourism education, *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, Accepted 22 November 2021. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100362> (accessed 4 December 2022).
19. İsmail Yildiz, Ersin Topçu, Selahattin Kaymakci The effect of gamification on motivation in the education of pre-service social studies teachers, *Thinking Skills and Creativity* 12 August 2021, Vol 42 (Cover date: December 2021) Article 100907 URL: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100907> (accessed 4 December 2022).

Пустовойтова О. В., Асылбакова К. И. Технология геймификации как инструмент повышения познавательной активности дошкольников // Гуманитарно-педагогические исследования. 2022. Т. 6. № 4. С. 16-22.

Pustovoitova O. V., Asylbakova K. I. Gamification Technology in Cognitive Development of Preschool Children, *Gumanitarno-pedagogicheskie issledovaniya* [Humanitarian and pedagogical Research], 2022, vol. 6, no. 4, pp. 16-22.

Дата поступления статьи – 07.10.2022; 0,73 печ. л.

Сведения об авторах

Пустовойтова Ольга Васильевна, кандидат филологических наук, доцент кафедры дошкольного и специального образования Института гуманитарного образования Магнитогорского государственного технического университета им. Носова, Магнитогорск, Россия; olgapustovojtova@yandex.ru.

Асылбакова Камилла Ильшатовна – студентка Института гуманитарного образования Магнитогорского государственного технического университета им. Носова, Магнитогорск, Россия; asylbakova01@mail.ru.

Authors:

Olga V. Pustovoitova, Candidate of Philology, Associate Professor of the Foreign Preschool and Special Education of Institute of Humanitarian Education of Nosov Magnitogorsk State Technical University Magnitogorsk, Magnitogorsk, Russia; olgapustovojtova@yandex.ru.

Kamilla I. Asylbakova, student of the direction of training 44.03.02 Psychological and pedagogical education of Institute of Humanitarian Education of Nosov Magnitogorsk State Technical University, Magnitogorsk, Russia; asylbakova01@mail.ru.