

## ПРОГРАММА НА ОТКРЫТИЕ ГОРОДСКОЙ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ ПЛОЩАДКИ

**Наименование города:** г.Астана

**Наименование организации образования:** КГУ «Комплекс детский сад - школа - гимназия №46»

**1. Тема городского эксперимента:** «Игровые технологии (Геймификация) как способ формирования ключевых компетенций «4К»

**Цель эксперимента.** Повысить эффективность образовательного процесса путем вовлечения воспитанников в процесс познания окружающего мира посредством геймификации; создать условия для обучения, воспитания, формирования активной жизненной позиции, развития с помощью игровой деятельности.

**Ожидаемый результат эксперимента.** Развитие компетенций «4К» через игровые технологии, позволит подготовить воспитанников детского сада к поступлению в школу и создать прочный фундамент для дальнейшего развития данных компетенций в звене начального образования

**Краткое содержание эксперимента.** При разработке проекта учтены и применены следующие аспекты геймификации:

1) ДИНАМИКА - разработка сюжета в виде писем, каждое из которых - это познавательное занятие в игровой форме, соответствующее теме недели годового планирования. В основе каждой игровой практики (письма) — познавательный материал, рассказ, сопровождающийся вопросами, загадками, элементами викторины, которые используются для моделирования ситуации окружающей детей современной действительности, требующей внимания и разрешения в реальном времени.

2) МЕХАНИКА - наличие очков, поощрений, наград, рейтинга: фиксация достижений участников, зрительно представленный «путь успеха» каждого воспитанника в игровой деятельности; разно уровневые задания, которые больше всего мотивируют своей необычностью выполнения.

3) ЭСТЕТИКА - создание общего позитивного впечатления и эмоциональная вовлеченность в процесс воспитания и обучения благодаря использованию геймификационного персонажа - паучка Шуши или его друзей, героев знакомых детям мультфильмов, вокруг которых образуются сюжеты писем.

4) СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ - проект призван стимулировать личностный рост каждого ребенка, связан с социальной и эмоционально — ценностной самоидентификацией воспитанников, направлен на формирование и развитие умения работать в команде.

## 1.2 Примерная структура программы эксперимента

№	Пункт программы	Содержание	Вопрос для ответа
1	Тема эксперимента	«Игровые технологии (Геймификация) как способ формирования ключевых компетенций «4К»	Как называется эксперимент?
2.	Исполнитель эксперимента	Иванова Елена Ивановна Высшая категория Воспитатель-методист	
3.	Научный руководитель эксперимента, консультант, управляющий	Каскабаева Роза Касымовна КГУ «Комплекс детский сад - школа - гимназия №46» директор 8-747-229-70-34 магистр	
4.	Актуальность темы	В настоящее время образование РК нацелено на формирование сильной и конкурентоспособной личности, готовой к самостоятельному решению жизненно важных задач. Немалое внимание уделяется развитию творческих способностей и социальной активности. Для этого ребенок должен усвоить ряд ключевых компетенций, таких как способность к исследованию, самореализации, критике и осмыслению собственного продукта деятельности, эффективной коммуникации и так далее.	Что не устраивает, в чем состоит проблемная ситуация? Что хотелось бы изменить? Почему данную проблему нужно в настоящее время изучать?
5.	Идея эксперимента	Элементы геймификации и выбранные игровые технология повышают мотивацию воспитанников и превращают учебно-познавательный процесс в увлекательное путешествие. В процессе такой деятельности у воспитанников формируются новые знания и компетенции, которые будут востребованы в будущем: системное мышление, проектная деятельность, умение работать в условиях неопределённости и др.	Какое обстоятельство вызывает у вас потребность в действиях, направленных на изменения в ученике? Что хотите изменить в ученике, за счет чего и как?

6.	Замысел эксперимента	Процесс воплощения опирается на использование оригинальных методик и технологий прикладного искусства, где соединяются идеи получения знаний через декоративно - прикладное творчество и игровые технологии.	Как вам видится процесс воплощения идеи эксперимента? Как воплотить идею эксперимента на практике?
7.	Объект эксперимента	Процесс обучения воспитанников с использованием элементов геймификации.	Что исследуется? Каковы границы педагогического воздействия? Какова область изменения практики?
8.	Предмет экспериментирования	Педагогические условия обучения воспитанников с использованием элементов геймификации.	Чем в объект экспериментирования будет получено новое знание? На что в объекте экспериментирования будете воздействовать? Как рассматриваете объект: какие свойства, отношения и функции выделяются объекте?
9	Педагогическая цель	<p>Применение игрового подхода с элементами геймификации позволит не только разнообразить формы учебной деятельности, но и повысить эффективность усвоения изучаемого материала.</p> <p>Использование игровых технологий на разных этапах обучения и воспитания, позволит развить психологические качества воспитанников, способствует формированию компетенций «4К».</p>	<p>Что хотите изменить в ученике? Какие качества личности хотите воспитать в вашем ученике благодаря экспериментальным действиям, какие способности хотят развить? Какие изменения в обученности ученика предполагаете получить за счет экспериментальных действий?</p>

10.	Цель эксперимента	<p>Уникальность этой технологии заключается в том, что, будучи изначально средством для развлечения, она помогает в обучении и развитии личности.</p> <p>Развитие компетенций «4К» в детском саду, позволит подготовить создать прочный фундамент для дальнейшего развития данных компетенций в звене начального образования.</p>	<p>Что хотите разработать в апробировать? Что хотите создать в результате эксперимента? Каков текстовой результат намерены получить в эксперименте?</p>
11.	Задачи	<p>1.Создать развивающую предметно — пространственную среду, подготовить авторские материалы для реализации проекта в соответствии с календарно - тематическим планированием по программе дошкольного воспитания и обучения.</p> <p>2.Внедрить игровые технологии, авторские игры и практики в образовательно-воспитательный процесс старших и предшкольных групп.</p> <p>3. Максимизировать вовлеченность воспитанников в процесс обучения и развития путём повышения интереса к игре - средству увлекательного познания нового.</p> <p>4. Дать воспитанникам информацию об окружающей действительности, вызвать эмоции, чувства, проявление заботы о друге; развивать уверенность в себе и своих возможностях; побудить к деятельности, используя технологию геймификации.</p> <p>5.Привлечь родителей в качестве деловых партнеров к успешной реализации проекта.</p> <p>6.Создать картотеку методического материала для дальнейшего использования и трансляции опыта.</p>	<p>Какие действия необходимо совершить для того, чтобы достичь цели эксперимента? Какие промежуточные результаты необходимы для достижения цели? Какие шаги нужно сделать для достижения цели эксперимента?</p>
12	Гипотеза	<p>Внесение элементов новизны в привычную обстановку, привлечение детей к ее преобразованию, способствуют развитию у</p>	<p>Что будете проверять? В чем состоит Ваше предположение о том, как возможно</p>

		воспитанников свободы, инициативности, творческого воображения. Выполненные своими руками пособия и атрибуты, помогут подчеркнуть своеобразие дошкольного учреждения и являются помощниками педагогу в воспитании и учебном процессе детей.	реализовать идею и замысел эксперимента? Какие управляющие воздействия предполагаете по реализации задач эксперимента?
13.	Диагностический инструментарий	Сборник диагностических материалов по общеобразовательной программе дошкольного воспитания и обучения.	С помощью чего будет осуществляться контроль за результатами?
14	Критерии оценки ожидаемых результатов	Достижение высокого уровня результатов, определенных Типовой программой, позволяющих поступить в гимназию и успешной адаптации при обучении в начальной школе.	С помощью каких признаков, параметров будет оцениваться эффективность экспериментальных материалов: программ, методик, принципов и др.?
15	Сроки эксперимента	01.09.2023 г - 01.09.2026 г .	Какова продолжительность эксперимента?
16	Этапы эксперимента	Аналитический, диагностический, прогностический, практический, обобщающий.	Какие промежуточные результаты и в какой последовательности предполагаются для достижения цели?
17	Прогноз возможных негативных последствий	Отклонение от базового компонента содержания образования.	Какие возможны отрицательные последствия?
18	Способы коррекции, компенсации негативных последствий	В качестве ведущего принципа следует выделить принцип интеграции, основанный на взаимосвязи и взаимопроникновении разных видов искусства и разных видов художественно - творческой деятельности - игровой, изобразительной, музыкальной,	Какие конкретные действия могут компенсировать отрицательные последствия эксперимента? Как можно компенсировать отрицательные

		театрализованной, художественно речевой.	- последствия?
19	Состав участников эксперимента	Иванова Е.И., Онучко И.В., Закирьянова С.А., Каримова Ж.К., Образцова В.А., Рутц С.А., Мнайдарова З.Т.	Кто участвует в эксперименте?
20	Функциональные обязанности	Руководитель проекта- Иванова Е.И. Исполнитель проекта- Онучко И.В., Закирьянова С.А., Каримова Ж.К., Образцова В.А., Рутц С.А., Мнайдарова З.Т.	Кто и за что отвечает в эксперименте?
21	База эксперимента	3 группы дошкольные группы КГУ Комплекса «Детский сад – школа – гимназия №46».	На каком контингенте проводится эксперимент?
22	Масштаб эксперимента	3 года.	Каков объем учебного материала, вводимого в поле эксперимента, и какова его продолжительность?
23	Тип эксперимента	Констатирующий, поисковый, формирующий	Какой тип эксперимента Вы осуществляете?
24	Статус эксперимента	Городской уровень	Каковы индивидуальные притязания экспериментатора на статус экспериментатора?
25	Форма представления результатов эксперимента для массовой практики	Статья, отчет, методические рекомендации, сборник, публикация в издательствах, программа, выставки, участие в конкурсах.	В какой форме будут описаны результаты эксперимента?
26	Научно-методическая обеспеченность эксперимента	Программа «Дизайнерские штучки», Методическое пособие «Скоро в школу»	Какова обеспеченность эксперимента научно методическими разработками?

### 1.3 Этапы подготовки и проведения педагогического эксперимента, сущность каждого этапа.

Этап эксперимента	Сроки	Задачи этапа	Ожидаемый или достигнутый результат
Аналитический	2023 2024	анкетирование, сбор информации	Мониторинг результатов
Диагностический	2023 2024	Потребность кадры, увеличение часов	Пересмотр ТУП
Прогностический	2024 2025	экспериментальные группы	Результаты экспериментальных групп
Практический	2024 2025	Внедрение и изучения методики в дошкольных группах детского сада Комплекса	Мониторинг, анализ работы и планы на след год
Обобщающий	2025 2026	Обобщение результатов работы	Выпуск сборника. Проведение городского семинара.

#### Контингент учащихся, участвующих в эксперименте

Класс	Количество воспитанников/учащихся	Язык обучения
ИТОГО:3	50/100	русский

#### Контингент учителей, участвующих в эксперименте

Предмет	Количество	Качественный состав (категория)			
		высшая	I категория	II категория	б/к
Игровая деятельность	5	1	1	-	2

**Руководитель проекта – Иванова Елена Иванова**, воспитатель дошкольной группы, воспитатель – методист, высшая квалификационная категория.

#### Авторские программы в рамках реализации деятельности экспериментальной площадки

Название авторской программы	«Дизайнерские штучки», «Скоро в школу»
Цель авторской программы	Обобщение опыта работы педагогов
Основание для работы	Протокол №2 от 13.04 2023 г.

<p>Краткое содержание авторской программы</p>	<p>Используя игровые технологии (геймификации) совместно с декоративно – прикладным творчеством в повседневной жизни дошкольников, создаются необходимые условия для формирования компетенций. Участие воспитанников в играх, особенно их совместное или самостоятельное создание, предполагают осмысленное воспроизведение материала в незнакомой ситуации. Кроме того, систематизируются разрозненные знания дошкольников в одну тему. Умение выбрать и преподнести информацию, работать в паре или группе в целом - способствуют формированию информационно-коммуникативной культуры. Формируется успешность каждого ребёнка, что приводит к повышению внутренней мотивации, социализации личности. Применяемые при создании и проведении игр приёмы и методы повышают познавательную активность дошкольников, что проявляется в результативности участия в конкурсах и олимпиадах.</p>
<p>Ожидаемый результат работы</p>	<p>Повысится эффективность образовательного процесса путем вовлечения воспитанников в процесс познания окружающего мира посредством геймификации, создадутся условия для развития психологические качества воспитанников, способствующих формированию компетенций «4К».</p>
<p>Сроки действия программы</p>	<p>бессрочно</p>
<p>Педагоги, работающие по этой авторской программе (количество, ФИО, должность)</p>	<p>Воспитатели: Иванова Е.И., Закирьянова С.А., Онучко И.В., Каримова Ж.К., инструктор по спорту Образцова В.А., музыкальный руководитель Рутц С.А., методист Мнайдарова З.Т.</p>
<p>Количество классов и учащихся, обучающихся по этой авторской программе, язык обучения</p>	<p>3 группы воспитанников дошкольного учреждения: группа № 1 «Ромашка», группа №3 «Гвоздика» группа №4 «Тюльпан».</p>

**1.4 Перечень дидактических и учебно-методических материалов, обеспечивающих реализацию программы эксперимента (с указанием автора)**

№	Наименование издательства
1	«Педагогический мир Казахстана» издат. РИМЦ «Просвещение»
2	«Дошкольное воспитание и обучение» издат. ТОО «Эверест – Пресс»
3	«Дошкольное образование в Казахстане» издат. ТОО «Лингва –Т»
4	«Тәрбиеші» издат. ЖШС Мұғалім ЛТД издат.
5	«Воспитательная работа в школе и внешкольных учреждениях» ЖШС Мұғалім ЛТД издат.
6	Международных образовательный портал «Дар учителя»