**Раманчева Светлана Викторовна, педагог-психолог**

МАДОУ «Детский сад № 476 г. Челябинска»

 **Цифровое дидактическое пособие «Малышок» для родителей (законных представителей) детей раннего возраста**

В Федеральной образовательной программе дошкольного образования главной целью взаимодействия педагогического коллектива является обеспечение психолого-педагогической поддержки семьи и повышение педагогической компетентности родителей (законных представителей) в вопросах образования, развития и укрепления здоровья детей раннего и дошкольного возраста. Однако, анализ форм взаимодействия дошкольных образовательных организаций с семьями воспитанников, осуществляемых в массовой практике, позволяет делать вывод о том, что многие из них не обеспечивают реализацию данной цели, поскольку не отражают содержательной адресности и необходимой индивидуализации в выстраивании образовательных траекторий родителей, не учитывают такие изменения, произошедшие в современной семье, как рост уровня образованности современных родителей, их бо́льшую мобильность, цифровизацию образовательного пространства ДОО и семьи. Геймификация как современный тренд образования имеет колоссальные возможности решить эту задачу, но с условием преломления данной технологии в дошкольном образовании и изменения традиционной практики взаимодействия с родителями в ДОУ. Для этого сложились определённые предпосылки, ведь новые поколения педагогов ДОУ и родителей - миллениалы и «зумеры» - с детства привыкли к видеоиграм, поэтому перенос этой соревновательной и поощряющей методики более органично вписывается в их жизнь как в профессиональную, так и социальную

В рамках инновационной деятельности в МАДОУ «Детский сад № 476 г. Челябинска» педагогами инициированы дистанционные формы взаимодействия с родителями (законными представителями) с использованием элементов геймифицикации. Идея нашего инновационного проекта заключается в создании системы самообразования родителей, под которым мы понимаем целенаправленную, добровольную, самостоятельную, деятельность родителей, направленную на приобретение знаний, умений и навыков, а также развитие или изменение личностных качеств, необходимых для успешной реализации родительских функций. В основу создаваемой нами системы заложен потенциал геймификации, которая выступает образовательным ресурсом, средством самообразования и повышения компетентности родителей.

С целью повышения компетентности родителей функционирует открытая интерактивная площадка - виртуальный клуб для родителей «Успешные родители счастливых детей». Для образования родителей предложены различные дистанционные модули, которые объединены в тематические блоки, отражающие актуальные вопросы воспитания, образования, коррекции детей раннего и дошкольного возраста.

 Значительное место в дистанционном взаимодействии с родителями занимают геймифицированные ресурсы для родителей, разработанные педагогами и специалистами ДОО: образовательные квесты, кроссворды, ребусы, цифровые дидактические пособия.

*Актуальность* цифрового дидактического пособия «Малышок» обусловлена:

 - созданием условий для самообразования родителей и повышения родительской компетентности в вопросах воспитания и образования детей раннего возраста;

- запросом семьи на неформальное и информальное образование с использованием дистанционных технологий;

- образовательным потенциалом технологии геймификации в повышении родительских компетенций.

Основное назначение данного дидактического комплекта - оказание дистанционной педагогической поддержки семье в формировании родительских компетенций в вопросах развития детей раннего возраста. Отбор формы и содержания игрового комплекта базируются на принципах геймификации и концептуальных подходах к неформальному образованию родителей.

**Паспорт цифрового дидактического пособия**

 *Адресность*

Игровой материал дидактического пособия «Малышок» предназначен для дистанционного просвещения родителей детей раннего возраста. В содержании игры заложены основные представления об особенностях и закономерностях развития малыша от 1 года до 3 лет.

 *Задачи*

1. Применить игровые методики в повседневном образовательном процессе ДОО с целью повышения мотивации родителей к саморазвитию.

 2. Развивать воспитательный потенциал семьи в вопросах воспитания и развития ребёнка раннего возраста

 3. Повышение статуса родителей как первых воспитателей ребёнка.

*Краткое описание*

Игра разработана с помощью сервиса LearningApps.org в форме игры-викторины. Викторина подразумевает обозначение выбора (галочкой) ответа на каждый вопрос. Вопросы подобраны из разных категорий
уровней сложности по принципу, от простого к сложному.

 В игре представлены дидактические и методические материалы, переведённые в электронный формат, которые помогут взрослому пользователю освоить новую информацию в интересном игровом онлайн формате в режиме «здесь и сейчас». Инструментами вовлечения игроков(родителей) становятся уровни, которые необходимо преодолеть, вознаграждения и рейтинг.

 *Методический материал* распределен по уровням сложности содержит в себе следующую информацию:

* На первом уровне представлены вопросы о возрастных особенностях детей (от 1года до3 лет);
* Второй этап сложности предполагает вопросы об особенностях развития в соответствии с определенным возрастным периодом;
* На завершающем этапе игры родителям предложено разобраться, какие показатели психического развития ребёнка раннего возраста характеризуют норму развития либо отклонение от нормы

 *Дидактический материал* представлен полезными сетевыми ресурсами, электронными книгами, энциклопедиями, словарями, видеороликами, презентациями, позволяющими родителям самостоятельно найти информацию по проблеме и решить игровую задачу.

 Если игра завершена успешно, игрок узнает об этом через сигнал в виде одобрительного комментария и поощрительного смайлика.

Апробируя данное пособие во взаимодействии с родителями в режиме дистанционного формата, мы отмечаем, следующие положительные эффекты:

- формирование субъектной позиции родителей в процессе игры;

- процесс самообразования родителей становится гибким, мобильным и более доступным для разных категорий родителей;

- совершенствуются ключевые компетенции родителей (информационная, технологическая, рефлексивная);

- использование элементов геймификации нивелирует дидактизм в получении новых знаний, родитель-самообучающийся субъект

 Вовлекаясь в игру и принимая непосредственное участие в достижении игровых целей, родители из пассивных потребителей информации превращаются в активных заинтересованных пользователей, способных к самостоятельному поиску ответов в области воспитания, образования и коррекции детей раннего возраста.