

## Аннотация научно-прикладного проекта

### Тема научно-прикладного проекта:

«Геймификация в ранней профориентации детей дошкольного возраста»

**Цель научно-прикладного проекта** - разработать и экспериментальным путём проверить педагогические условия эффективной организации ранней профориентации в дошкольном образовательном учреждении средствами геймификации

### Задачи научно-прикладного проекта

1. Изучить состояние проблемы в психолого-педагогической литературе и на этой основе конкретизировать понятия «*ранняя профориентация*», «*технология*», «*геймификация*», «*геймифицированные технологии*»

2. Разработать структурно-функциональную модель организации ранней профориентации в дошкольном образовательном учреждении с применением геймифицированных ресурсов

3. Теоретически выявить и экспериментально проверить эффективность введения педагогических условий, способствующих эффективной организации ранней профориентации в дошкольном образовательном учреждении средствами геймификации

4. Разработать методические рекомендации для педагогов по организации ранней профориентации в дошкольном образовательном учреждении средствами геймификации

### Этапы и сроки реализации научно-прикладного проекта:

#### 1. Этап подготовительный

Выявление и анализ проблемы ранней профориентации в ДОО  
Обсуждение с участниками образовательного процесса профессиональных достижений и дефицитов по теме, возможных вариантов решения, составление программы эксперимента.

#### 2. Этап основной

Обеспечение научно-методических условий педагогам ДОО для разработки модели педагогического сопровождения ранней профориентации в дошкольном образовательном учреждении, средствами геймификации.

#### 3. Этап обобщающий

Систематизация результатов исследования, разработка и апробация методического пособия по проблеме

### Прогнозируемые результаты по окончании проекта

#### Результаты 1 этапа:

Произведен анализ психолого-педагогической литературы по теме НПП

Определено понятие «ранняя профориентация в дошкольном образовании», «цифровые технологии», «геймификация»

**Результаты 2 этапа:**

Разработана модель организации ранней профориентации в дошкольном образовательном учреждении средствами геймификации

Обоснованы и апробированы педагогические условия, способствующие эффективной реализации структурно-функциональной модели организации ранней профориентации в дошкольном образовательном учреждении средствами геймификации.

**Результаты 3 этапа:**

Разработаны и апробированы гейм-технологии, методические рекомендации по их использованию в организации ранней профориентации в дошкольном образовательном учреждении

