

Илларионова Екатерина Сергеевна

*ЧУ «Комплекс «Детский сад – начальная школа интеллектуального развития «Ascend, Учитель начальных классов
г. Нур- Султан*

Технология геймификации в формировании учебных умений младших школьников

Ни одна сфера жизнедеятельности человека не растет и не развивается так масштабно, как компьютерная. И перед системой образования стоит задача применения современных образовательных технологий для формирования требуемых компетенций. Одним из самых противоречивых средств разрешения этой ситуации являются компьютерные игры и геймификация образования, которая широко используется в школьном образовании и других сферах жизни.

Многие исследователи отмечают, что применение геймификации в образовании положительно влияет на мотивацию обучающихся, что в конечном итоге повышает их результаты обучения.

Одним из определяющих факторов инновационного развития образования является эффективное использование элементов геймификации. Благодаря организации обучения и средств обучения, базирующихся на элементах геймификации, создаются условия для развития интерактивности образовательного процесса для реализации и поддержки новых видов учебной деятельности обучаемых.

Геймификация (игрофикация) – это использование игровых элементов и методов игрового дизайна в неигровых контекстах; применение подходов, характерных для компьютерных игр для неигровых процессов. Поэтому использование элементов геймификации для интерактивности образовательного процесса является в настоящее время одним из наиболее перспективных направлений совершенствования методической системы.

Специалисты уверены, что геймификацию можно использовать абсолютно везде, но обучение детей в этой форме приносит самые удивительные результаты.

Сегодня, когда технологии и игры все больше захватывают мир, обучение не может быть прежним. И современные люди, а особенно дети, гораздо лучше воспринимают информацию, взаимодействуя с гаджетами, интернетом, различными приложениями. В будущем этот тренд будет только усиливаться.

1. Проработайте сюжет Чтобы урок стал игрой, в первую очередь нужна увлекательная история.
2. Определите цели Ставьте перед школьниками конкретные игровые цели. Например, «составьте список вещей, которые возьмете с собой во время путешествия». За счет такого подхода дети больше запомнят из теории. Все потому что знания, которые они черпают на уроке, тут же помогают решить конкретную игровую задачу.
3. Распределите роли между учениками Поделите класс на группы и каждой присвойте конкретную роль. Так в мире математики одни могут владеть методами решения, другие—данными. Дети не будут скучать и научатся работать в команде.
4. Придумайте испытания и правила игрового мира Это может быть любая математическая задачка, ребус, шарада или языковая анаграмма. Главное— придать задаче интересный контекст. Важно: каждое испытание должно стать условием для продвижения вперед. Например, с каждым пройденным испытанием игроки обретают новые способности. Или для продвижения вперед нужно собрать определенное количество ресурсов.
5. Используйте на уроке телефоны и планшеты У детей есть потребность в телефоне? Тем лучше. Придумайте, как можно задействовать их в игре. К примеру, установите на телефоны и планшеты приложение, которое станет ключом к выполнению «миссии». Какие элементы игры можно использовать на уроке? Очки, уровни, шкала прогресса, рейтинговая

система — эти и другие элементы, заложены в основу любой компьютерной аркады. Подводя итог, скажу: домашние задания, созданные по принципам геймификации, никогда не будут восприняты как рутина. Они станут прекрасным мотивирующим инструментом, позволят вам научить ребенка самостоятельной работе и покажут ученику, что порой домашнее задание может быть интереснее его обычных игр. Использование игровых механик позволяет по-новому взглянуть на образовательный процесс, найти новые приемы и методы обучения.

Планируемые результаты геймификации

Для учителям начальной школы геймификации пока является новой, но она уже довольно широко используется в современном образовательном процессе, так как имеет достаточное количество положительных аспектов. А именно:

- ✓ повышение интереса и мотивации к изучению учебных дисциплин;
- ✓ приобретение новых знаний через игровые технологии;
- ✓ проявление творческой инициативы, самостоятельности в решении поставленных задач;
- ✓ помочь учителям в организации учебного процесса.

Если мы, учителя, сумеем правильно использовать потенциал игрового процесса, то несомненно сможем активизировать познавательный процесс у обучающихся и добиться лучших результатов обучения.

И хочется завершить своё выступление словами писателя Джорджа Бернарда Шоу: «Мы не потому перестаем играть, что постарели, - мы стареем, потому что перестаем играть.»

Станьте учителем будущего сегодня — эффективно используйте игровые технологии очно и дистанционно для повышения мотивации и образовательных достижений ваших учеников!