

Тютюсова Елена Вячеславовна

учитель начальных классов,

Почетный работник общего образования

КГАОУ «Краевой центр образования»

аспирант

ФГБОУ ВО «Тихоокеанский государственный университет»

г. Хабаровск, Хабаровский край

ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ ОБУЧЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА ОСНОВЕ ИГРОФИКАЦИИ

***Аннотация:** автор статьи рассматривает возможности внедрения игрофикации в учебный процесс младших школьников как ведущей игровой деятельности, предлагает игровые приемы для повышения мотивации обучения и получения высоких результатов учебной деятельности.*

***Ключевые слова:** геймификация, игрофикация, мотивация, современные технологии, инновации.*

Новшества, происходящие в системе образования с введением ФГОС, направлены на формирование новой методологии образования как инновационного процесса. Инструментом претворения в жизнь новой образовательной парадигмы, которая готовила бы ученика к жизни в постоянно меняющемся обществе, являются современные педагогические технологии обучения.

Для определения сущности этого понятия, которое прошло определенную эволюцию, обратимся к научным данным. Широкое применение педагогических технологий ученые относят к 60-м годам XX века. К известным ученым, которые рассматривали педагогические технологии в образовании, относятся зарубежные исследователи: Б. Блум, Д. Брунер, Г. Гейс и другие. В отечественной науке педагогические технологии отражены в научных трудах П.Я. Гальперина, Н.Ф. Талызиной, Л.Н. Ланды, Л.Я. Зориной и многих других.

Термин «педагогическая технология» в своих трудах использовал уже А.С. Макаренко, который отмечал связь успеха обучения от мастерства и

энтузиазма педагога [3, с. 12]. Л. Фридман трактовал педагогическую технологию как «совокупность учебных ситуаций, призванных реализовать педагогическую систему» [3, с. 13]. В.А. Слостенин считал педагогической технологией совокупность действий, которые способствуют достижению определенных результатов. На наш взгляд, трактование этого понятия В.А. Слостениным наиболее точно отражает его суть.

Развитие инновационной деятельности в школе направлено на творческое решение жизненных проблем, путем внедрения взаимосвязанных инновационных направлений в образовательную деятельность. Ведущей деятельностью учеников младших классов является игровая деятельность. Дети интуитивно любую скучную деятельность превращают в игру, воображая себя мистическим героем в необычном мире. Почему бы учителю не использовать это качество для вовлеченности детей в учебный процесс? Для повышения мотивации младших школьников, привлечения и удержания их внимания, учитель может использовать такую технологию, как игрофикация.

В процессе обучения в школе ученики все получают отметки, с помощью которых учителя определяют уровень знаний и мотивируют учащихся на достижение новых целей. Таким образом, обучение это тоже в какой-то степени игрофикационный процесс, который имеет много общего с игрой: получением очков, накапливание умений и знаний, переход с одного уровня на другой, более сложный. Игровые элементы, применяемые учителями на уроках или при выполнении домашних заданий, могут значительно усилить мотивацию ученика.

Идею игрофикации или геймофикации популяризировал профессор права и бизнес-этики в университете Пенсильвании Кевин Вербах, который говорит об игрофикации, как об «использовании игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте» [3, стр. 20].

Под игрофикацией мы будем понимать использование игровых приемов, которые используют при конструировании игр в неигровых контекстах. Выделим важные компоненты в данном определении и рассмотрим их подробнее:

– игровые элементы,

- приемы для конструирования игр,
- неигровые контексты.

Любая игра содержит элементы, при помощи которых она конструируется и воплощается в реальную жизнь. К ним можно отнести правила игры, предметы и их взаимодействие. Элементы игры на самом деле гибкие, поэтому мы можем их изменять, подстраивать под класс и с их помощью достигать определенных образовательных целей.

В игрофикации используются приемы, характерные для создания игр. Ими могут быть баллы, начисленные за прохождение этапа игры, рейтинговая таблица, соревнование при выполнении заданий, обмен, продажа или покупка каких-либо предметов. У игрока должно быть обязательное ощущение того, что он может улучшить свой уровень в игре и получить очки.

Неигровые контексты или ситуации должны настолько изменять поведение игрока, чтобы при игре достигались определенные неигровые цели, а созданная внутренняя мотивация способствовала выполнению поставленных задач. Все придуманные игровые элементы между собой увязывает сюжет. взаимодействовать с друзьями, видеть, что они делают, соревноваться с ними, делиться информацией, сотрудничать.

Таким образом, используя важные компоненты игры в обучении, можно мотивировать учеников сделать то, что необходимо учителю, и для этого не понадобится принуждение. Когда обучающиеся с желанием выполняют задания учителя, то результат обучения будет выше ожидаемого. Поэтому одной из педагогических технологий, делающих современных детей мобильными в меняющемся мире, является игрофикация.

Список литературы

1. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения. – М.: ИНТОР, 1996. – 544 с.
2. Зайцев В.С. Современные педагогические технологии: Учебное пособие. – В 2-х кн. Кн. 1. – Челябинск, ЧГПУ, 2012 – 411 с.

3. Кевин Вербак Дэн Хантер. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. – ООО «Манн, Иванов, Фербер», 2015. – 98 с.

4. Тютюсова Е.В. Деятельностный подход как методологическая основа начального образования [Текст] / Е.В. Тютюсова // Педагогика и психология: актуальные вопросы теории и практики: Материалы VII Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 3 июля 2016 г.) / Редкол.: О.Н. Широков [и др.]. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016. – №2 (7). – С. 33–35.

5. Хуторской А.В. Технология конструирования компетентностного обучения // Вестник Института образования человека. – 2011. – №2. – С. 40–41

6. Цукерман Г.А. Как младшие школьники учатся учиться? – Рига: Эксперимент, 2000.