

Шалимова Алина Геннадьевна

магистрант

ФГБОУ ВО «Тульский государственный педагогический

университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

ГЕЙМИФИКАЦИЯ – ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПРИЕМ В АДАПТАЦИОННЫЙ ПЕРИОД ПЕРВОКЛАССНИКОВ

***Аннотация:** в этой статье рассматривается универсальность геймификации и возможность создания условий на уроке для эффективного обучения через мотивацию. На практической основе показаны способы использования геймификации.*

***Ключевые слова:** геймификация, мотивация, учебная деятельность, процесс обучения.*

Начальная школа имеет свои особенности – это преимущественно игровая форма деятельности, отсутствие оценок в первом классе. Это понимание, что от того, как ты их научишь сейчас, так они и будут учиться в будущем.

Одной из очевидных и приоритетных направлений при проектировании процесса обучения становится использование технологии геймификации.

Так геймификация универсальна и позволяет любому учителю создать на уроке условия для эффективного обучения через мотивацию.

Как это выглядит на практике. Представьте себе такой каскад.

В первом классе первоочередной задачей становится научить учащихся правильно вести себя на уроке в классе и на перемене за его пределами, оформлять тетради и т. д., то есть выучить правила игры. На этом уровне ключевым способом мотивации является позитивное отношение учителя и вера в успех каждого ребенка. За успешное выполнение заданий вручаются ученикам первого класса звезды. А как расположить звезды в такой созвездии? Например, в форме пятерки или четверки. Так же уже во втором классе можно приклеивать особые наклейки на тетради учеников, которые получили пять пятерок подряд.

Соответственно, на втором уровне каскада, помимо визуализации прогресса (наглядного отображения постепенного роста знаний и умений учащегося), есть необходимость вводить еще один элемент геймификации – игровых персонажей. То есть, мотивировать содержанием учебного материала, предлагая решить ту или иную учебную задачу от лица своего персонажа, например, воспользовавшись его суперспособностью. Соответственно, и прогресс теперь выстраивается по отношению к персонажу. Детям не только нравится прокачивать своего супергероя, но и с психологической точки зрения неудачи воспринимаются ими легче, ведь это не они сами получили плохую отметку, а их персонаж. Именно во втором классе ученики начинают рисовать комиксы. Комиксы – это тот инструмент визуализации содержания обучения, который помогает работать с такой особенностью подрастающего поколения, как клиповое мышление. Ученикам трудно дается запоминание больших пластов информации. Поэтому «нарезка» или в комиксовой терминологии «раскадровка» информации на фрагменты и их отрисовка, выступают для учеников мнемотехникой. Что и позволят им успешно запоминать правила русского языка и математические действия. Незаменимы комиксы и на уроках окружающего мира, например, когда изучаются правила дорожного движения. Или на уроках русского языка комикс о правописании жи/ши. При этом незаменимыми участниками образовательного процесса являются родители учеников, ведь именно благодаря им творческие домашние задания в виде комиксов приобретают особую глубину и выразительность. Что так же имеет несомненный обучающий эффект.

На третьем уровне, то есть в третьем классе, есть возможность развить свой успех в использовании элементов геймификации в образовательном процессе. И предложить учащимся не просто развивать с помощью успешного освоения знаний, умений и навыков предложенного персонажа, а придумать, нарисовать и прокачать персонажа, выдуманного ими самими. При этом необходимо мотивировать их не только своим позитивным отношением и содержанием учебного материала, но и за счет особой организации образовательного процесса. Во втором классе они уже достаточно крепко усвоят правила работы в командах,

соответственно, формы группового взаимодействия можно будет дополнить. К примеру, проводить уроки-квесты и уроки-проекты в формате ротации учебных станций из технологии смешанного обучения. Когда одна команда обучающихся самостоятельно работает на станции групповой работы, другая выполняет в онлайн-зоне интерактивное упражнение, созданное в цифровом ресурсе – <https://learningapps.org/>, или проходит виртуальную экскурсию разработанную другой командой на цифровом ресурсе – <http://www.mapwing.com/>, а третья команда в зоне работы с учителем совместно изучает новый материал.

И, наконец, на четвертом уровне, то есть, в четвертом классе, возможно перейти к мотивации особым подходом к оцениванию, именно тогда начнется активная подготовка к ВПР, поэтому можно геймифицировать образовательный процесс за счет такой игровой механики, как достижения, т. е. публичное признание за успешное завершение работы. Визуализировать процесс достижения результата мне помогут портфолио учащихся, разработанные мной как индивидуальные образовательные маршруты с элементами геймификации.

Где ученик будет представлен как игровой персонаж, и сам дизайн такого образовательного маршрута будет выглядеть как карточка персонажа компьютерной игры. В идеале было бы разработать совместно с информационным отделом школы мобильное приложения для такой продвинутой геймификации.