

Ефременко Ольга Фёдоровна

учитель

Выгоренко Надежда Васильевна

учитель

Киселева Елена Викторовна

учитель-дефектолог

МБОУ «Гимназия №22»

г. Белгород, Белгородская область

ИГРОФИКАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ: ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ТЕХНОЛОГИИ ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Аннотация: в статье описана геймификация и технологии игровых элементов в начальной школе. Как утверждают авторы, геймификация предполагает переключение внимания учеников от традиционного процесса обучения к игровой деятельности.

Ключевые слова: геймификация, игрофикация, ИКТ-технологии, *LinguaLeo*, *Обучение*, *iSpring Suite*.

Быстрыми темпами новые технологии входят в образовательный процесс, поэтому учителя начальных классов стремятся понять, как они могут содействовать повышению увлекательности и интенсивность учебного процесса.

В текущий момент доступны различные цифровые инструменты, с помощью которых можно дополнить образовательную среду и придать ей новый облик. У нынешних школьников повышен интерес к компьютерным играм, поэтому их эффективно использовать в процессе обучения. Наибольшая ценность применения игр в обучении связано с тем, что ученик начальной школы, в силу своих возрастных особенностей, проявляет больший интерес к игровым приёмам, чем к традиционным.

Геймификация или игрофикация в учебном процессе помогает разнообразить структуру урока, повысить интерес и мотивацию к учебной деятельности учеников.

Следует подчеркнуть, что геймификация и игровое обучение имеют существенное отличие: игровой подход – это обучение в рамках конкретной игры, а геймификация – применение игровых методик в повседневных процессах ради повышения мотивации обучения.

Геймификация предполагает переключение внимания учеников от традиционного процесса обучения к игровой деятельности. Школьники уверены, что развлекаются, а тем временем запоминают необходимую информацию на уроке. Принимая участие в игре, ученики учатся использовать знания на практике, нарастает их познавательный интерес и быстрее усваивается учебный материал.

Геймификация в образовании – это процесс включения игровых элементов в образовательный процесс, что повышает вовлеченность и мотивацию учащихся, позволяет им более эффективно усваивать материал.

Геймификация (от англ. слова gamification) – это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач.

Основной принцип геймификации – это корректировка обучения через игру с поэтапным усложнением заданий.

При выполнении заданий мы должны замотивировать учащихся, например, они могут получать бонусы за достижение каждого задания. Помимо этого, у каждого ученика есть статус, который он может повышать при правильном выполнении заданий и получить признание этого статуса одноклассниками. Каждый ученик за выполнение задания получает вознаграждение, чем сложнее задача, тем больше поощрений. Это могут быть придуманные учениками и сделанные своими руками монеты, виртуальные деньги или дополнительные бонусы. Вознаграждение помогает усилить мотивацию и интерес к обучению.

Во время урока происходит упрощение процессов, что делает урок более похожим на игру и увеличивает вовлеченность учащихся в учебный процесс.

Геймификация отвечает трём образовательным требованиям:

- необходимость использования ИКТ-технологий;
- учет повышенного интереса к компьютерным играм;
- перераспределение от различных игр к познавательным квестам.

В России есть несколько успешных проектов в области геймификации образования. Это изучение английского языка в игровой форме с помощью *LinguaLeo*.

Приложение «Обучение» полезно для учителей начальных классов и их учеников. Программа, созданная по принципам педагогики Марии Монтессори, поможет школьникам в игровой форме научиться читать.

Также можно использовать сервис iSpring Suite для разработки собственных обучающих игр.

Примером геймификации является электронное приложение к «Азбуке» В.Г. Горецкого, которое наполнено различными играми, целенаправленными на успешное изучение курса обучения грамоте. Это комплекс увлекательных заданий в форме компьютерных игр, направленных на освоение конкретных универсальных учебных действий, на формирование различных предметных навыков.

Всякий урок в начальной школе можно геймифицировать и превратить в увлекательную игру, экскурсию или путешествие, но для этого нужно действовать по законам геймификации:

- проанализировать содержание урока;
- поставить конкретные игровые цели;
- распределить обязанности между учениками;
- продумать испытания и правила игры.

На уроках в начальной школе применяем такие элементы игровых технологий, как ролевые игры, инсценировки, игры-квесты, экскурсии-путешествия, виртуальные экскурсии, верно-неверно. Так же это может быть любая математическая задача, шарада, ребус, кроссворд, литературное произведение. Необходимо, чтобы каждое испытание стало условием для продвижения вперед.

Освоив законы геймификации, можно превратить урок в игру или создать обучающий квест.

Список литературы

1. Богданова Е.В. Исследование практики применения инструментов геймификации в современном педагогическом образовании / Е.В. Богданова // Вестник педагогических инноваций. – 2022. – №4 (68). – С. 95–105. DOI 10.15293/1812-9463.2204.09. EDN NSMCUDU

2. Богданова Е. В. Педагогическая геймификация: атлас лучших практик / Е.В. Богданова, Е.А. Яровая // Геймификация в современном педагогическом образовании: атлас лучших практик. – Новосибирск: Немо Пресс, 2021. – 152 с.

3. Карпеченко А.С. Геймификация как инструмент стимулирования познавательной активности у детей младшего школьного возраста / А.С. Карпеченко, Е.В. Коновалова // Международный журнал экспериментального образования. – 2023. – №1. – С. 10–15. EDN NKYLUS

4. Каримова Э.Ю. Геймификация образовательного процесса в начальной школе / Э.Ю. Каримова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2022/12/30/geymifikatsiya-obrazovatel'nogo-protsesta-v-nachalnoy-shkole>