Секция «Статьи по проблемам преподавания»

Название работы:

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

Автор: Кретинина Наталья Владимировна

МБОУ «СОШ № 26» г. Новокузнецка

**ВВЕДЕНИЕ**

Современная дидактика изобилует новыми терминами. Действительно ли это отображает готовность педагогики идти в ногу со временем и предлагать педагогическому сообществу инновационные технологии обучения, или давно известному приёму и методу обучения даётся новое название? Меняется ли при этом содержание понятия?

Каковы позитивные и возможные негативные последствия применения данного метода обучения в начальной школе*.* Эти и другие вопросы анализируются в данной статье.

**ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ**

Одним из «звучных» терминов, претендующих на инновационность, является термин «геймификация». Геймификацию рассматривают и как метод обучения, и как технологию. Чем же геймификация отличается от дидактической игры? И отличается ли?

Правильно организованная дидактическая игра облегчает процесс усвоения знаний и формирование навыков, делает процесс обучения увлекательным. Играя, ребёнок применяет свои знания на практике, в новой ситуации. При этом игра «позволяет гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, в результате чего учащиеся получают прочные, осознанные и прочувствованные знания» [1]. Кроме того, дидактическая игра рассматривается как средство развития личности.

Особенность текущего периода в том, что многие процессы подвержены цифровизации, технологизации. Образовательный процесс - не исключение.  
Геймификация (от англ. «game» - игра) – это применение в процессе обучения принципов компьютерных игр, игровых сценариев в неигровых ситуациях с целью повышения учебной мотивации для решения задач и достижения целей.

Представляется возможным использовать в обучении следующие элементы геймификации:

1. Дробление информации на «уровни».

2. Доступ к новой информации только после прохождения и закрепления предыдущего материала.

3. Визуальное отображение прогресса: баллы, медали турнирные таблицы и другие способы поощрения.

4. Соревновательный элемент между участниками или необходимость объединения в команду.

5. Синтез новых навыков – задания, для выполнения которых нужно использовать сразу несколько более простых умений (то, что в современной педагогике называется «функциональной грамотностью»).

Современное образовательное пространство предлагает электронные приложения к УМК, которые наполнены увлекательными интерактивными играми, направленными на формирование различных предметных навыков и освоение УУД. «В младшем школьном возрасте игра является дополнительным мотивационным подкреплением для ребёнка. Знания сами по себе - слабая мотивация для некоторых детей. В таком случае геймификация в начальной школе помогает привлечь детей к теме урока, представляя знания в более доступном и интересном формате» [2]. И тогда мы можем предложить ребёнку онлайн-обучение.  
 Онлайн-обучение — это получение знаний и навыков при помощи компьютера или другого гаджета, подключённого к интернету в режиме

“здесь и сейчас”.  
Так, учителя нашей школы в течение нескольких лет активно используют на уроке задания, предлагаемые учебной платформой Учи.ру. Младшие школьники с удовольствием решают карточки по разным учебным предметам, работая как фронтально (на интерактивной доске), так и индивидуально. Это может быть на разных этапах урока: как подготовка к восприятию нового материала либо на этапе закрепления и отработки необходимых учебных навыков. Интерактивные задачи с анимацией или использованием звуков дети решают гораздо охотнее, чем задачи из учебника. Виртуальный герой динозаврик Гриша и его приключения интересны не только детям, но и учителям. Кроме традиционного домашнего задания (иногда вместо него) детям предлагается выполнить «Задание от учителя» на платформе Учи.ру. Есть возможность организовать дифференцированное обучение, предлагая учащимся с высоким уровнем обучаемости более сложные задания. При этом учителю не надо ничего «придумывать», надо только предварительно самому прорешать карточки, чтобы определиться с выбором для своего класса. Таким образом, геймификация позволяет учителю с удовольствием учить и быть «на одной волне» с учениками, а детям – с удовольствием учиться.  
 Конечно, есть педагоги, которые выступают против применения гаджетов на уроке. Их аргумент заключается в том, что современные дети и так много времени проводят за компьютерными играми, что погружение в виртуальный мир игр негативно сказывается на психике ребёнка и ведёт к игровой зависимости. Кроме того, игру можно «переиграть» несколько раз, а в жизни такой возможности не будет. Такая точка зрения для нас очень важна!

Действительно, в игре часто мотивацией является сама игра (процесс), эмоциональная вовлечённость (азарт), при этом тормозится развитие волевых качеств личности и произвольность таких познавательных психических процессов, как восприятие, внимание, память. Современное обучение можно «выстроить» на положительных эмоциях и интересе, но стоит ли?.. В клиповости мышления современных школьников есть плюсы, но для полноценного развития интеллектуальных способностей необходимо полноценное прохождение периодов развития наглядно-образного, словесно-логического, логического мышления. Истинная учебная мотивация – познавательная, когда интересен сам процесс получения новых знаний: «Я этого не знал, а теперь знаю! Умею!» Если же строить обучение только на интересе и эмоциях, то при исчезновении азарта, исчезает и интерес к учёбе. Поэтому геймификация не должна играть главную роль в учебном процессе. Она должна мотивировать учащихся открывать для себя новое, а не только получать награды.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Применяя технологию или отдельные приёмы геймификации учителю важно правильно комбинировать традиционные и инновационные методики, выбирая их оптимальное соотношение и ориентируясь на достижение целей конкретного урока и требований ФГОС НОО (предметные, метапредметные, личностные результаты). Главное – не «заиграться» и не превратить урок в забаву!  
 Таким образом, мы выяснили, что дидактическая игра и геймификация – это не одно и то же. Понятие «дидактическая игра» - шире. Геймификация – это современное дополнение давно существующего и развивающегося понятия.

К положительным сторонам геймификации педагоги относят следующее:

1. Повышение интереса и мотивации к процессу обучения.

2. Приобретение новых знаний через игровые технологии.

3. Помощь учителям в организации современного урока.

Возможные негативные стороны геймификации учебного процесса ещё предстоит выявить педагогам и психологам. А пока – руководствуемся педагогической интуицией и здравым смыслом, во всём соблюдая меру и принцип: «Не навреди!»

**Список используемых источников**

1. Гилмуллина, Р.Ш. Дидактическая игра / Р.Ш.Гилмуллина. Текст: электронный. –

<URL:https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-tekhnologii/2013/01/07/didakticheskaya-igra> (дата обращения 05.12.2022)

2. Насырова, А.М. Игровые приёмы в онлайн-обучении / А.М.Насырова. Текст:

электронный. – URL: <https://media.foxford.ru/articles/gejmifikaciya-processa-obucheniya-v-shkole> (дата обращения 19.12.2022)