

Шленова Евгения Александровна

учитель

МБОУ «СОШ №2»

г. Междуреченск, Кемеровская область

ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Аннотация: в статье обоснована целесообразность применения геймификации на уроках в начальной школе, обозначены ее принципы и приемы. Приведены примеры цифровых технологий геймификации.

Ключевые слова: геймификация, цифровая трансформация педагога, цифровая школа, информационные технологии, педагогический процесс.

Современный уровень развития цифрового общества предъявляет соответствующие требования к системе образования, а также для того, чтобы экономика страны находилась на конкурентном уровне с мировой экономикой, система образования должна быть модифицирована. Что и происходит в настоящий момент. Цифровизация образования набирает обороты. В настоящий момент под цифровизацией образования понимается не внедрение отдельных методов, приемов обучения и воспитания, единичное или модульное внедрение в школы современных технологий, а глобальное изменение системы образования на цифровую. В первую очередь это, конечно же, создание современных цифровых школ, кванториумов. Конечно же, цифровой трансформации подвергаются не только школы, но и сами педагоги [4]. Современный педагог цифровой школы должен не только уметь пользоваться цифровой техникой, но и уметь применять современные цифровые методы и технологиями обучения. Геймификация считается одной из таких современных цифровых технологий обучения [1].

Конечно же, геймификация имеет много общего с игровыми технологиями. Но имеет другую историю возникновения и развития.

Впервые понятие геймификация прозвучало в 2002 г. от Ника Пеллинга, американского программиста и изобретателя. Этот термин первоначально при-

менялся к бизнес среде: обучению, управлению персоналом. Геймификация – это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач. По мнению Карла Кеппа, геймификация – это использование принципов игровой механики, эстетики и мышления для того, чтобы вовлечь обучающихся в учебный процесс, повысить мотивацию, активизировать обучение. В основе геймификации положена идея использования игрового подхода для более увлекательного обучения и преподавания.

Наше образование уже отчасти геймифицировано [2]. В школе ученик правильно выполнил упражнение на уроке – получил хорошую оценку. Допустил ряд ошибок – заработал плохую. В конце каждого года переход в следующий класс (повышение уровня). Лучшие ученики в школе, «смотрят» на нас с доски почета, как и в игре, есть списки лучших игроков.

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

Основные приемы геймификации.

1. Динамика (Создание динамического сюжета, который захватывает все внимание игрока и требует от него активной своевременной реакции).

2. Механика (Использование элементов сценария, таких как очки, статусы, награды, виртуальные товары).

3. Элементы (баллы, уровни, таблицы лучших, достижения, награды).

Также приемы: Эстетика (Создание общего игрового настроения, помогающего увлечь ученика эмоционально) и Социальное взаимодействие (Использование разностороннего взаимодействия учеников между собой, похожее на взаимодействие в игре).

При создании геймифицированных уроков, учителю проще обосновать ученику, на понятном ему языке, почему он не прошел «уровень». Также у ученика есть возможность самостоятельно принимать те или иные решения.

Плюсы использования геймификации на уроках.

1. Искренняя заинтересованность обучающихся.

2. У участников игры посредством использования информационных технологий, командной игры и эмоционального увлечения усиливаются такие психические процессы как внимание, мышление, воображение.

3. Для каждого ученика создается ситуация успеха, ученик более раскрепощен, пропадает страх сделать ошибку.

4. В процессе геймификации дети быстрее знакомятся, узнают сильные и слабые стороны товарищей, коллектив становится более сплоченный.

5. Методы геймификации можно применять для любой аудитории от дошкольников до студентов и для любой предметной отрасли.

Игровые технологии в виде дидактических игр используются достаточно давно и очень успешна многими учителями, однако геймификация в цифровом среде используется учителями не часто в связи со стремительным развитием цифровых технологий и снижением количества молодых специалистов, которые узнают и осваивают новые цифровые технологии значительно быстрее в отличие от учителя-стажиста, заостренного в первую очередь на классические уроки.

Рассмотрим возможности образовательной платформы Учи.ру. На платформе Учи.ру используются разные образовательные форматы, которые вовлекают детей в учебный процесс и развивают любознательность. В нашей школе есть мобильный класс, ноутбуки можно использовать на любом уроке. Иногда мы с детьми используем ноутбуки, занимаясь на платформе Учи.ру. Занятия на этой платформе всегда радостны и долгожданны для детей. Им очень нравится заниматься и многие дети, пройдя сами урок, помогают другим детям освоиться в навигации платформы. Коллективная работа помогает не только узнать новое, отработать необходимые навыки, но и сплотить классный коллектив.

1. Образовательные RPG-игры. На платформе есть несколько RPG-игр это «Магическая математика» и «Чудеса русского языка». В этих играх есть свои персонажи: сказочные Баба-Яга, Кощей и Леший, которым конечно же необходима помощь ученика. Выполняя задания, ученик чувствует себя главным пер-

сонажем сказок- ее героем. А что делают герои, конечно же справляются с невыполнимыми задачами, и такими задачами здесь выступают правила математики и русского языка.

2. Игровые тренажеры орфографии и таблицы умножения. Курсы-тренажеры в игровом формате – «Словесная битва» и «Умножай урожай». Их главная задача выработать навыки, формирующиеся при частом повторении. Например, детям нужно орфографически верно написать услышанное слова первее, соперника, другого участника соревнования. Такие тренажеры имеют очень высокую популярность и это показывает, что азарт состязаний способствует успешной подготовки к диктантам. Другой тренажер «Умножай урожай» способствует запоминанию таблицы умножения в игре, где ученики чувствуют себя настоящими фермерами.

3. Онлайн-энциклопедии. Интерактивная энциклопедия реализована в виде ярких, запоминающихся комиксов, которые погружают учеников в мир фактов о динозаврах, космосе и мире вокруг. Курс «Наука вокруг нас» раскрывает тайны необычных, «волшебных явлений». Дети могут собственноручно почувствовать себя настоящим ученым, который постигает истину через реальный эксперимент.

Платформа Учи.ру ежегодно совершенствуется и внедряет множество элементов геймификации, для того чтобы заинтересовать детей и повысить качество обучения.

Однако у геймификации есть и свои недостатки, которые, как ни парадоксально, вытекают из её достоинств. Привыкнув к игровой подаче материала, школьники могут перестать адекватно воспринимать традиционные формы обучения, отказываться выполнять задания, не видя перед собой конкретного вознаграждения, и переносить соревнования из игровой плоскости в реальную жизнь, что может породить конфликты с одноклассниками [3].

Другой существенный минус этой методики – необходимость серьезной подготовки педагога. Как и любая другая нетрадиционная форма занятий, гей-

мификация требует гораздо большего времени и усилий на этапе разработки урока. Также серьезным ограничением выступает и продолжительность урока: успеть за 45 минут объяснить детям суть игры, организовать их работу и провести само занятие – задача не из лёгких.

Бесспорно, геймификация отвечает вызовам современности и имеет ряд преимуществ перед классическим уроком, однако не стоит использовать ее на каждом уроке. Тогда можно избежать всех её негативных особенностей и получить максимально эффективный результат в обучении.

Список литературы

1. Ветушинский А.С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации / А.С. Ветушинский // Социология власти. – 2020. – №32 (3). – С. 14–31. – DOI 10.22394/2074-0492-2020-3-14-31. – EDN VWJJUI
2. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении / А.Л. Мазелис // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2013. – №3 (21). – С. 139–142. – EDN PJXDLS
3. Черказьянов А.Д. Геймификация в образовании: достоинства и недостатки / А.Д. Черказьянов, Е.Е. Андреева // Актуальные проблемы социогуманитарного образования: сборник статей. – 2023 – С. 155–161. EDN RRPSSB
4. Шленова Е.А. Цифровая трансформация педагога / Е.А. Шленова // Тенденции развития образования: педагог, образовательная организация, общество: материалы Всеросс. науч.-практ. конф. – 2021. – С. 41–44. DOI 10.31483/r-99298. EDN DSKENK