

**Рава Ирина Петровна**

магистрант

ФГБОУ ВО «Тульский государственный  
педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

## **ИГРОФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО МОТИВАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

*Аннотация:* в статье рассматриваются понятия «познавательная деятельность» и «игрофикация». Игрофикация в данном случае выступает как средство повышения мотивации к обучению, а также является одним из способов организации образовательного процесса. Рассматриваются черты, характерные для игрофикации, ее элементы и примеры.

*Ключевые слова:* игрофикация, мотивация, познавательная деятельность, элементы игрофикации.

Младший школьный возраст – это период преобразований и изменений. Именно в этот период ребенку важно приобрести умение учиться, научиться дружить, обрести уверенность в своих способностях, научиться чувствовать радость познания. Все эти навыки и умения способствуют развитию личностных качеств каждого ребенка, а также помогают перевести познавательные процессы на новый более высокий уровень развития.

Проблема формирования познавательной деятельности возникла давно и до сегодняшних дней является одной из самых актуальных. Понятие «познавательная деятельность» многими отечественными педагогами рассматривается по-разному, но тождественно понятиям «учение», «учебная деятельность».

Н.Ф. Тылызина рассматривает понятие «познавательная деятельность» как «система определенных действий ученика и входящих в них знаний» [4].

В.А. Сластенин рассматривал учебную и познавательную деятельность в единстве: «учебно-познавательная деятельность – это специально организуемое самим обучаемым или извне познание с целью овладения богатствами культуры,

накопленной человеком. Ее предметным результатом являются научные знания, умения, навыки, формы поведения и виды деятельности, которыми овладевает обучаемый» [2].

Г.И. Щукина в своих работах уравнивает понятия «учение» и «познавательная деятельность» и определяет их как деятельность, в процессе которой происходит овладение содержанием учебных предметов и необходимыми способами, умениями и навыками, с помощью которых ученик получает образование [5].

Познавательная деятельность при правильной педагогической организации деятельности учащихся должна стать устойчивой чертой личности школьника и оказывает сильное влияние на его развитие. Познавательная деятельность выступает перед нами и как сильное средство обучения.

Побудить учащихся к активизации, к самостоятельному «творчеству», к реализации скрытых возможностей каждого школьника позволяют нетрадиционные (нестандартные) формы организации урока. Одним из новых подходов в повышении мотивации в процессе обучения является игрофикация.

Игрофикация – это использование игровых элементов и методов игрового дизайна в неигровых контекстах; применение подходов, характерных для компьютерных игр для неигровых процессов. Главная цель игрофикации – привлечь интерес учащихся, вдохновляя их продолжать обучение, максимизируя вовлеченность и удовольствие.

Игрофикация – одно из средств для повышения мотивации – отмечают А.В. Цветчих, А.В. Редькина и А.М. Бессмертный в своих работах.

Многие отечественные и зарубежные труды в педагогике посвящены изучению игр в рамках образовательного процесса. А.Л. Мазелис выделяет основные черты, характерные для игрофикации:

динамика – создание истории (легенды), которая увлекает каждого учащегося от начала игры и до её окончания, требуя концентрации внимания на любом этапе игры;

механика – использование определенных наград (баллы, статус, виртуальные товары, которые учащиеся получают за выполнение заданий);

элементы, характерные для компьютерной игры: уровни, аватары, турнирные таблицы, достижения, награды;

социальное взаимодействие – широкий спектр техник, обеспечивающих взаимодействие между игроками (учащимися), характерное для игр.

Стоит помнить, что игрофикация ориентируется на учащихся и оптимизируется под их эмоциональное состояние (чувства, мотивацию, вовлеченность). Игрофикация – это не универсальный сценарий, по которому удастся провести игру на уроке. Это процесс, который всегда подстраивается под участников и исходит из их запроса, эмоционального состояния или их мотивации.

Важным при использовании элементов игрофикации на уроках следует отметить модель игровой динамики и ее показатели. Первый показатель – уровень сложности, второй – время, проведенное в игре. Эти два показателя должны коррелировать друг с другом. Чем меньше мы проводим в игре, тем уровень сложности должен быть меньше. В противном случае учащиеся разочаровываются в игре, так как становится очень сложно, непонятно. Следует помнить, что одна из целей игрофикации создание интуитивно-понятного сценария, где каждый учащийся находится в ситуации успеха, получает определенные знания и навыки. Второй аспект – чем дольше в игре, тем уровень сложности должен быть выше: от индивидуального переходим к коллективному.

Следует отметить, что игрофикация – это не отдельно взятые игры на уроке. Это целая система с играми, которые связаны друг с другом и могут быть использованы в любой предметной области на протяжении одной четверти, темы или целого года обучения.

Для того, чтобы превратить элементы игрофикации в систему, следует придерживаться определенных правил.

1. Легенда. Игровой сценарий, в который мы погружаем всех учащихся класса. Некоторая история, у которой, согласно законам литературного жанра, есть пролог, завязка, кульминация, развязка, эпилог – то есть развитие сюжета,

также появляются герои, сложные ситуации, которые нужно преодолеть учащимся. Также есть определенная смысловая задача – донести ценности или смысловые вещи до учащихся.

## 2. Навигация по игре:

- техническая (способ, как общаться в процессе всей игры, при этом важно иметь отдельный канал для связи, а не использовать общий чат с информацией);
- визуализированные, обозримые всеми участниками цели, правила, роли, действия, желательно меняющиеся среди учеников во время игры.

Важно, чтобы навигациям по игре была рабочей, отражены действия в игре пусть не каждого участника, но хотя бы общие. Для отражения навигации можно использовать ватман и иллюстрации, интерактивную доску МирО, таблицы и многое другое.

3. Инструменты вовлечения. Игры и игровые упражнения, онлайн-приложения для сбора мнения или проведения финального теста, разработки викторины. Инструменты прототипирования на уроках-путешествия из одной точки в другую по карте.

Разберем более подробно элементы.

1. Легенда. Для того, чтобы выбрать (придумать, найти) легенду, следует обратиться к сериалам, мультфильмам, литературным произведениям и по их мотивам создать легенду, которая будет интересна ученикам определенного класса; по мотивам компьютерной игры, телепередачи, интернет-шоу; версия проживания будущего (подходит и для онлайн-формата), например, офис. Все учащиеся класса всю четверть – сотрудники офиса, где первое важное правило при подключении к занятиям (приходу на работу) – отправка своего внешнего вида (в офис запрещено ходить в пижаме).

2. Навигация по игре. Создание определенного чата для общения только для игры. Механика выстраивания прохождения игры и чередование игровых элементов: 1) сбор цепочек (целого из частей, наборов) требует от учащихся конкретных знаний; 2) карточки задач (условий, появление ресурсов) нужны в те моменты, когда в процессе игры педагог понимает, что игра оказалась слишком

сложной или легкой, задание не подходит для эмоционального состояния учащихся. 3) карта с остановками – то, что помогает двигаться в игре дальше, визуализировать достижения учащихся.

Прежде чем начать проектировать игру или систему игрофикации на целую четверть, ответьте на вопросы: 1. Для чего это нужно вам, как учителю? 2. Чего поможет достигнуть в рамках образовательного процесса? 3. Для чего это нужно участникам (какова игровая задача)?

На основе вышеизложенного можно говорить о том, что игрофикация – это использование игровых элементов в процессе обучения. Не стоит забывать и том, что это система, которая направлена на достижение определенных результатов. Энергию и потенциал игрового процесса можно использовать как средство для мотивации познавательной деятельности младшего школьника. Таким образом учитель сможет дать обучающимся очень важные инструменты для достижения побед в реальной жизни.

### *Список литературы*

1. Бессмертный А.М. Игрофикация как образовательная парадигма обучения / А.М. Бессмертный, И.В. Гаенкова // Известия ВГПУ. – 2016. – №6 (110). – С. 15.
2. Сластенин В.А. Педагогика: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, Е.Н. Шиянов; под ред. В.А. Сластенина. – М.: Академия, 2002 – 576 с.
3. Сулеймен А. Сравнительное исследование геймификации в образовании и обучение на основе игр / А. Сулеймен // Аллея науки. – 2019. – Т. 3. №6 (33). – С. 857–863.
4. Талызина Н.Ф. Педагогическая психология: учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений / Н.Ф. Талызина. – М.: Академия, 1998. – 288 с.
5. Щукина Г.И. Роль деятельности в учебном процессе / Г.И. Щукина. – М.: Просвещение, 1986 – 144 с.