

УДК 373.31

Н. В. Кретинина, Е. Н. Гольченко, В. Н. Шлюпкина

N. V. Kretinina, E. N. Golchenko, V. N. Shlupkina

Кретинина Наталья Владимировна, учитель начальных классов, МБОУ «СОШ № 26», г. Новокузнецк, Россия.

Гольченко Елена Николаевна, учитель начальных классов, МБОУ «СОШ № 26», г. Новокузнецк, Россия.

Шлюпкина Валентина Николаевна, учитель начальных классов, МБОУ «СОШ № 26», г. Новокузнецк, Россия.

Kretinina Natalia Vladimirovna, primary school teacher, School № 26, Novokuznetsk, Russia.

Golchenko Elena Nikolaevna, primary school teacher, School № 26, Novokuznetsk, Russia.

Shlupkina Valentina Nikolaevna, primary school teacher, School № 26, Novokuznetsk, Russia.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

GAMIFICATION OF THE EDUCATIONAL PROCESS IN PRIMARY SCHOOL

Аннотация. *Статья посвящена проблеме геймификации учебного процесса в начальной школе. Анализируются позитивные и возможные негативные последствия применения данного метода обучения в начальной школе.*

Annotation. *The article is devoted to the problem of gamification of the educational process in primary school. It analyzes the positive and possible negative consequences of using this teaching method in primary school.*

Ключевые слова: *геймификация, учебная мотивация, качество образования.*

Keywords: *gamification, academic motivation, quality of education.*

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?

Так, 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.

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 литературы

1. Гилмуллина, Р. Ш. Дидактическая игра [Электронный ресурс]. / Р. Ш. Гилмуллина. – URL : [//nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-tekhnologii/2013/01/07/didakticheskaya-igra](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 [Электронный ресурс]. / А. М. Насырова. – URL : <https://media.foxford.ru/articles/gejmifikaciya-processa-obucheniya-v-shkole> (дата обращения : 19.12.2022).