**Е.Н. Черепанова,**

**у**читель начальных классов МБОУ «Средняя общеобразовательная школа» п. Приаргунск.

**Аннотация.** В данной статье рассматривается тема геймификации на уроках в начальной школе. Использование геймификации в учебном процессе улучшает и повышает качество образования младшего школьника.

**Ключевые слова:** геймификация

ГЕЙМИФИКАЦИЯ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ СРЕДЫ ОБУЧЕНИЯ

 Сегодня перед учителем начальных классов, в условиях реализации концепции модернизации Российского образования, ставится задача по формированию потребности у обучающегося учебной деятельности. Учиться так, чтобы это желание не пропадало, а возрастало с каждым учебным днем. А для этого я ставлю перед собой цель: создать такие условия для самостоятельной работы, чтобы ребенок включился активно в мыслительную деятельность. Новые образовательные стандарты, как раз и позволяют нам, учителям, непросто формировать или развивать необходимые качества, но и взаимодействовать с той средой, в которой растет ученик и став взрослым смог бы занять достойное место в нашем обществе.

 Свою педагогическую копилку я пополнила новой игровой технологией, которая называется геймификация. В основе этой технологии лежит идея использования игрового подхода для того, чтобы сделать получение образования более интересными и познавательными. Другими словами учитель учебный материал помещает в игровую оболочку, от этого материал становится интереснее и легче воспринимается. От классических игровых технологий геймификация отличается использованием приемов, которые характерны для компьютерных игр, в неигровых ситуациях. Если раньше игровые технологии использовали на определенном этапе урока, то геймификация сопровождает каждый этап урока. Количество уроков или другими словами длительность игрового процесса определяет сам учитель.

Геймификация – это мощный стимул к получению знаний, это мотивация, которая позволяет ученику стать активным участником образовательного процесса, это инструмент вовлечения в коллективную работу и решения учебных задач. Каждый урок в начальной школе можно геймифицировать и устроить целый научный праздник. Но для этого нужно знать основные приемы геймификации:

1.Динамика. Это создание легенды или истории, наполненной драматическими приемами, которая сопровождает процесс, требует внимание пользователя и реакции в реальном времени.

2.Механика. Это использование сценарных элементов, характерных для игры: награды, значки, очки, статусы, виртуальные товары.

3. Элементы. Это баллы, уровни, аватары, достижения, таблицы достижений.

4.Эстетика. Это создание общего игрового впечатления, который способствует эмоциональной вовлеченности.

5.Социальное взаимодействие. Это широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр.

При помощи игры можно обеспечить обратную удобную и легкую связь. Вы можете объяснить учащемуся, почему не удалось пройти уровень, на каком этапе возникла ошибка. При этом за учеником сохраняется его автономность в принятии решений.

Так же нужно знать некоторые законы геймификации. Например.

1. Нужно для начала найти симпатичного ребенку героя. Можно придумать своего.

2.Ставим перед учеником проблему**, которую нужно будет решать в течение занятия.** Проблемная ситуация должна соответствовать возрастным интересам, чтобы она была адекватна знаниям ребёнка, а также предлагала небольшой вызов, требовала времени на решение.

3. Урок разбиваем на этапы, которые будут постепенно приводить ребёнка к решению проблемы. На каждом этапе будет лучшим использовать мини-награды. Так учащиеся будут возвращаться к первоначальной проблеме, вспоминая о цели игры.

4. Наивысшей точки игры станет завершающее задание. Оно должно быть сложнее всех предыдущих и обращаться ко всем освоенным ребёнком за урок знаниям. На этом этапе можно запускать отрицательных героев — злодеев, которых нужно одолеть, чтобы победить.

5. Финал важно сделать максимально понятным и чётко сформулированным. Чтобы у ребёнка было чувство завершённости в конце занятия, можно подарить ему какую-то символическую награду.

Учитывая выше перечисленные особенности, мой урок становится интересным, а трудное желанным. Например, на смену скучным контрольным и проверочным работам по математике пришли такие игровые события, с которыми необходимо справляться. Это набеги разбойников, освобождение Белоснежки, поиск клада на морском дне, ограбление банка, побег дрессированных зверей из цирка, пожары, пчелиная атака и т.д. Перед началом проведения контрольной работы я объявляю игровую ситуацию. Например, неизвестные существа захватили школу нужно пройти испытания и освободить школу. Если ученик выполняет правильно задание, он переходит на новый уровень. Если же возникают проблемы с переходом на новый уровень, ученик старается найти свою ошибку. Тем самым учиться корректировать и контролировать свои знания, а это учебное универсальное действие. При оценивании за каждый правильный ответ ребенок получает монетки, которые он может потратить. Например, отсрочить выполнение домашней работы, имеет право на ошибку. За каждую «победу» игрок получает опыт, который, к примеру, влияет на оценку. Таким образом, мы можем повысить мотивацию и вовлеченность детей, чтобы они не морщились от очередного домашнего задания и тяжело не вздыхали при слове «практическая работа».

Любую поделку на уроках технологии дети будут выполнять с азартом, если превратить ее в ресурс для победы. Например, выполненную работу фотографируем, размещаем в социальной сети, набираем лайки и комментарии. Чем выше рейтинг работы в таблице – тем больше бонусов может быть при выставлении четвертной оценки.

Большим помощником для учителя в применении геймификации выступает сайт Учи.ру. На Учи.ру, например, есть «Комната Гриши», которую учащиеся могут обустроить по своему вкусу. Чтобы купить мебель или элементы декора, детям необходимо решать карточки, в которых ребенок открывает отдельные примеры того или иного правила и в конце формулирует вывод. Неоспоримыми помощниками учителю являются электронные пособия к учебникам. Например, электронное приложение к «Азбуке» В.Г.Горецкого, которое наполнено различными играми, направленными на успешное изучение курса обучения грамоте. Это система увлекательных заданий в форме компьютерных игр, направленных на освоение конкретных УУД, на формирование различных предметных навыков. Все игры разработаны с учётом возрастных особенностей детей, поэтому у учащихся не пропадает интерес к этому приложению на протяжении изучения всего курса.

Также можно применять с портала для интерактивного обучения детей WIKIUM.RU интерактивные игры, обучающие тренажёры и ролевые игры на разных этапах урока. Это позволяет активизировать мыслительную деятельность учащихся, закрепить полученные знания. Весь материал у меня распределён в электронной методической копилке по предметам и по изучаемым разделам, что позволяет мне быстро найти нужную игру или тренажёр и вставить её в определённый этап урока или на занятие по внеурочной деятельности.

Таким образом, технология геймификации пока для многих учителей остается новой, но, тем не менее, широко начинает занимать образовательное поле, так как имеет некоторые преимущества. А именно:

1.повышение интереса и мотивации к изучению учебных дисциплин;

2.приобретение новых знаний через игровые технологии;

3.проявление творческой инициативы, самостоятельности в решении поставленных задач;

4. помощь учителям в организации учебного процесса.

**Список используемой литературы**

1. Геймификация образовательного процесса / Методическое пособие под ред. Эйхорн М.В.– Томск , 2015.—98 с.

2. Дупленский С. В., Гибадуллина Ю. М. Использование интерактивных форм и методов обучения в процессе развития творческой активности обучающихся // Перспективы науки и образования. 2018. № 3(33). С. 49–53. URL: https://pnojournal.files.wordpress.com/ 2018/07/pdf\_180307.pdf.

3. Никитин, С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе / С.И. Никитин // Молодой ученый. — 2016. — №9. — С. 1159-1162.

4. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде : [монография] / Н. Л. Караваев, Е. В. Соболева. – Киров : Вятский государственный университет, 2019. – 105 с.