

Геймификация на уроках в начальной школе.

«Как заставить учиться? Увы! Нередко такой вопрос встаёт перед учителем и сегодня.

Все малыши хотят учиться. Вспомните, какими они приходят в 1 класс, как переполняют их предчувствия радостной встречи со школой. Они любознательны, всюду суют свои носы, тянутся ко всему новому, обожают учителя, радуются учению.

Проходит время – и куда что подевалось. А ведь первая ступенька самая важная. Как же сохранить у ребёнка жажду познаний?

Мы должны создать новую систему отношений: учебного сотрудничества, уважения, взаимопонимание. Необходимо вводить в урок игры и игровые ситуации, т.е. использовать на уроках геймификацию. Запомнить всегда легче то, что интересно.

Игры необходимы и для сохранения преемственности между детским садом и школой, и для снятия психических и физических перегрузок.

Игра – основная деятельность детей. Силой воображения, игровых действий, роли, способностью перевоплощаться в образ дети создают игру.

Дети не ставят в игре каких-то иных целей, чем цель – играть. Выдающийся педагог **Н.К. Крупская**, подчёркивая особенности детских игр, писала: «Игра есть потребность растущего детского организма. В игре развиваются физические силы ребёнка, твёрже делается рука, гибче тело, вернее глаз, развиваются сообразительность, находчивость, инициатива. В игре вырабатываются у ребёнка организационные навыки, развивается выдержка...»

В.А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

Создание игровой атмосферы на уроке развивает познавательный интерес и активность учащихся, снимает усталость, позволяет удерживать внимание.

Использование игр с 2015 года названо красивым словом **ГЕЙМИФИКАЦИЯ**. **Геймификация** – это когда игровые правила используют для достижения реальных целей. Другими словами, за счет игры мы делаем скучные задания интересными, избегаемое – желанным, а сложное – простым.

Геймификация обладает достаточным количеством плюсов:

- Приносит удовольствие. Присутствие игровых элементов делает обучение более комфортным и радостным.
- Снимает напряжение, убирает боязнь ошибиться многими обучающимися.

Чтобы детям было интересно учиться, чтобы учеба была не в тягость, каждый учитель старается использовать на своих уроках геймификацию.

Например, игра **«УГАДАЙ СЛОВО»**. Эта игра используется на всех уроках. Она развивает речь детей, повышает эффективность обучения, формирует устойчивый интерес к обучению.

На уроках математики включает в активный словарь математические термины.

Обучающийся берет слово, например, прямоугольник, называет, что это такое. Это геометрическая фигура, у которой противоположные стороны попарно равны и углы прямые. А сидящие за партами дети угадывают, что это прямоугольник. Рассказывают, как надо находить периметр и площадь этой фигуры. Также угадывают слова: компоненты при сложении, вычитании, умножении, делении и другие математические термины.

На уроках русского языка такая игра помогает запоминать правила. Например, что такое имя существительное, имя прилагательное, глагол, местоимения и т. д.

На уроках литературного чтения вместе с обучающимися закрепляем знания литературных терминов, таких, как, что такое сказка, быль, рассказ, повесть, стихотворение, басня, эпитет, сравнение, олицетворение.

Еще используем игры **сингапурской системы**.

«ЗАМОРОЗКИ».

Очень удачно подходит для динамической паузы - физкультминутки.

- проводится под музыку
- класс должен смешаться
- как только музыка остановится,
- нужно замереть на месте
- далее следует вопрос, ответом на
- который будет определенное число
- нужно собраться в группы с таким
- количеством учащихся

По команде учителя собираются в группы. Если учитель скажет: «Сколько падежей в русском языке?», дети становятся по 6 человек. А дальше идет работа по запоминанию падежей, дети в своей группе рассказывают падежи, вопросы, предлоги. Так, непринужденно все обучающиеся запоминают и названия падежей, и вопросы, и предлоги каждого падежа.

Например, сколько склонений? Сколько родов? Сколько времен глагола? И т. д.

«ШПАРГАЛКА» - тоже интересная игра.

- Помогает за короткое время повторить максимальное количество вопросов изученной темы.
- Каждый ученик самостоятельно контролирует темп своего обучения.
- Учитель задает определенное время или определенное количество сменных пар.

- ❖ Каждый ученик готовит одну карточку с вопросом и ответом
- ❖ Внутри своего стола ученики по очереди зачитывают свои вопросы и ответы, чтобы убедиться в правильности ответа и отсутствия повторения
- ❖ Похожие вопросы заменяются
- ❖ В итоге за каждым столом должны быть сформулированы 4 вопроса
- ❖ Ученики встают со своими карточками, передвигаются по классу, образуют пару не со своего стола для опроса.
- ❖ Один задаёт свой вопрос партнеру.
- ❖ При затруднении в ответе, даётся сначала одна подсказка, потом вторая.
- ❖ При неправильном ответе после двух подсказок следует объяснение.
- ❖ После объяснения необходимо добиться озвучивания правильного ответа.
- ❖ Ученики меняются ролями.
- ❖ По завершению необходимо обменяться карточками.

Геймификация (игрофикация) – это не только использование игровых элементов и методов игрового дизайна в неигровых контекстах; но и еще применение подходов, характерных для компьютерных игр для неигровых процессов.

Например, всем известная **платформа «УЧИ.РУ»**.

Каждый урок направлен на достижение отдельной педагогической цели и в среднем занимает около 15 минут. Количество заданий подбирается индивидуально.

Персонаж ведет обучающегося по сбалансированной траектории таким образом, чтобы обучающийся изучал материал, переходя от темы к теме до полного усвоения курса. Система реагирует на действия обучающегося и в случае правильного решения хвалит его и предлагает новое задание, а в случае ошибки задает уточняющие вопросы, которые помогают ему прийти к верному решению.

На платформе имеются предметы, которые мы изучаем в начальной школе.

Например, урок русского языка. Тема «Местоимения». Даются вопросы и задания по этой теме. Обучающийся должен правильно кликнуть мышкой, чтобы загорелся зеленый цвет. Если же он неправильно ответит на задание, то загорается красный цвет. И персонаж возвращает ребенка, чтобы исправить ошибку. После каждого задания имеется вывод и поощрение. Смотри Платформу Учи.ру.

Формирование индивидуальной образовательной траектории:

- Постоянный диалог с обучающимся
- Совместное решение заданий, вызывающих сложности
- Работа над ошибками
- Адаптивная методика гибкого подбора количества заданий
- Творческие задания для развития математических способностей

Результат:

- Изучение материала в комфортном темпе
- Глубокое понимание учебного материала
- Отсутствие пробелов в знаниях
- Развитие интереса ко всем предметам.

Еще какие элементы игры можно использовать на уроке?

Очки, уровни, шкала прогресса, рейтинговая система — эти и другие элементы, заложенные в основу любой компьютерной игры. И мы на уроке стараемся использовать элементы компьютерной игры, которые сделают игру более веселой. Например:

- Коллекционирование — собирать жетоны или баллы, имеющие отношение к уроку-игре;
- Сюрприз и неожиданная радость — получать незапланированные

Награды от учителя;

- Подарки — дарить жетоны или баллы другим обучающимся-игрокам;
- Признание и достижения — получать похвалу за свои успехи;

- Возможность вести других — показывать другим обучающимся-игрокам, как справиться с задачей;
- Шанс быть героем — спасти провальную игру или придумать, как улучшить результат. Чтобы исправить ошибку, используйте следующее:
- Дайте игроку несколько попыток;
- Когда игрок ошибается в первый раз, обеспечьте ему обратную связь: объясните, в чем его ошибка и как ее исправить. После этого, дайте игроку возможность попробовать снова.
- Введите систему баллов, которая продемонстрирует, насколько хорошо обучающимся достигает поставленных учебных целей.

Вывод: С помощью игры обучающиеся начинают развивать те навыки, которые они были готовы игнорировать или работе, над которым были склонны сопротивляться. Вот таким образом, геймификация облегчает преподавание.