**Геймификация образовательного процесса в начальной школе.**

Практически каждый человек хотя бы раз в жизни увлекался какой-либо игрой, будь то футбол или шахматы. Все они имеют свойство затягивать, остановиться бывает непросто. Одних людей увлекает сам процесс, вторые любят чувство единения с командой, третьи получают удовлетворение от зарабатывания очков и побед. Притягательные свойства игр, принципы их построения можно применять и в других сферах: управлении персоналом, маркетинге и образовании. Этот метод и называется геймификацией.

**Геймификация в образовании** – это использование игровых технологий в образовательных целях. Иначе говоря, педагог при геймификации заключает программный материал в необычную для школьных будней игровую оболочку, благодаря чему обучающимся интереснее и, казалось бы, легче воспринимать и изучать материал.

В отличие от обычной игры, геймификация направлена прежде всего на достижение образовательных результатов, поэтому применение игровых технологий в обучении показывают свою эффективность и не являются «тратой учебного времени».

**Зачем геймифицировать обучение**

Чтобы сделать обучение более функциональным, мотивирующим. Когда люди учатся на практике или на собственном опыте, геймификация помогает заставить их действовать. С помощью игры обучающиеся начинают развивать те навыки, которые они были готовы игнорировать при работе, развитию которых были склонны сопротивляться. Таким образом, геймификация облегчает преподавание и усвоение материала у педагога и ученика.

Игровая механика объединяет обучение с психологией игры. Игре под силу повысить уровень внимательности, отдачи и сноровки. Конкурентные игры подстрекают игроков идти до победного конца. Чтобы сделать обучение более инновационным, геймификация меняет форму обучения от классической и предсказуемой до лёгкой и более понятной. Таким образом, это увеличивает интерактивность и делает процесс обучения больше автономным. .

Геймификация может быть использована как при подготовке уроков, так и во внеурочной деятельности. Спектр применения геймификационных технологий достаточно велик и позволяет подбирать подходящую «оболочку» для уроков и занятий разных типов: геймифицировать можно и урок открытия новых знаний, и урок-обобщение, и повторение изученного материала, и даже уроки контроля.

**В чём же суть геймификации**

**Цель:** привлечение внимания обучаемых, повышение их заинтересованности в решении учебных задач и дальнейшем применении полученных знаний. Текущее состояние: важнейшее направление развития информационнокоммуникационных технологий (ИКТ) в образовании.

**Основной принцип**: постоянная обратная связь с обучающимся для корректировки процесса обучения через игру с поэтапным погружением в тему без потери внимания.

**Основные приемы:**

* Динамика, создание легенды. Это может быть история с неожиданными сюжетными поворотами, где от решения учеников зависит исход событий. У них должно быть ощущение сопричастности, вклада в общее дело.
* Мотивация. Поэтапное изменение и усложнение целей по мере приобретения учениками новых навыков и компетенций. Это помогает удерживать внимание учеников, сохраняет их вовлечённость.
* Взаимодействие пользователей. Постоянное получение обратной связи от учителя или одноклассников. Это даёт возможность получить оценку своих действий и скорректировать их, если была допущена ошибка.

**Также приемы:** Эстетика (Создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости) и Социальное взаимодействие (Широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр). При помощи игры можно обеспечить легкую и удобную обратную связь. Преподаватель сможет оперативно объяснять учащемуся, почему не удалось пройти тот или иной уровень, какая ошибка была допущена. В то же время у ученика сохраняется его автономность и независимость в принятии решений.

**Как же использовать геймификацию в образовании**

1. Проработайте сюжет. Чтобы урок стал игрой, в первую очередь нужна увлекательная история.

2. Определите цели. Ставьте перед школьниками конкретные игровые цели. Например, «составьте список вещей, которые возьмете с собой во время путешествия». За счет такого подхода дети больше запомнят из теории. Все потому что знания, которые они черпают на уроке, тут же помогают решить конкретную игровую задачу.

3. Распределите роли между учениками. Поделите класс на группы и каждой присвойте конкретную роль. Так в мире математики одни могут владеть методами решения, другие—данными. Дети не будут скучать и научатся работать в команде.

4. Придумайте испытания и правила игрового мира Это может быть любая математическая задачка, ребус, шарада или языковая анаграмма. Главное—придать задаче интересный контекст. Важно: каждое испытание должно стать условием для продвижения вперед. Например, с каждым пройденным испытанием игроки обретают новые способности. Или для продвижения вперед нужно собрать определенное количество ресурсов.

**Примеры игровых механик, которые сделают игру более веселой:**

• Коллекционирование — собирать значки и другие объекты, имеющие отношение к игре;

• Сюрприз и неожиданная радость — получать незапланированные награды;

• Организация и порядок — расставлять элементы в правильной последовательности;

• Подарки — дарить очки другим игрокам;

• Признание и достижения — получать похвалу за свои успехи;

• Возможность вести других — показывать другим игрокам, как справиться с задачей;

• Шанс быть героем — спасать провальную игру или придумывать, как улучшить результат; Чтобы обеспечить игроку «право на 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 учащийся достигает поставленных учебных целей.

**Ошибки при создании игрового урока:** 1. Фокус на соревнованиях. Используйте соревнование, если хотите заинтриговать. Оно должно длиться ровно столько, чтобы дети окунулись в игру и накопили запал.

2. Перебор с наградами. Если вы подкидываете ученикам бейджи и медальки по поводу и без, то вскоре они обесценятся.

3. Заигрались. Ударившись в геймификацию, велик риск «заиграться» и позабыть о сути – в школе дети должны учиться. Урок превратится в бесполезную забаву.

4. Сбой в игровой механике. Если одни ученики получают уровень за уровнем, а другие сидят в аутсайдерах, несмотря на все усилия, возможно, вы плохо проработали правила игрового мира.

**Чем геймификация может навредить ученикам**

Геймификация — универсальный инструмент вовлечения учеников в образовательный процесс, но не панацея от всех проблем. Многие учителя, стараясь сделать урок как можно интереснее, стремятся при любой удобной возможности использовать элементы геймификации. Однако их переизбыток приводит к отрицательным последствиям.

1. Ученики хуже воспринимают традиционные формы работы. Ученику, привыкшему к игровому обучению, может быть трудно концентрировать своё внимание на предмете, если никто не пытается завлечь его. Тогда чтение вслух и пересказы или лекции и семинары просто теряют свою эффективность.

2. Ухудшается атмосфера в классе. Конкуренция может привести к агрессии и соревнованиям в классе, которые выходят за пределы школы и выливаются в конфликты. Важно уметь грамотно работать с конкуренцией и следить за динамикой группы.

3. Снижается мотивации. Постоянное ожидание вознаграждения может привести к тому, что ученик просто не захочет делать что-то для себя и просто так.

Геймификация не должна играть главную роль в создании учебных процессов или программ. Она должна мотивировать учащихся открывать для себя новое, а не только получать награды. Если проводить геймификацию с научно-исследовательской позиции, то мы должны работать над тем, чтобы ее влияние оказалось положительным. Если мы сможем использовать энергию, мотивацию и потенциал игрового процесса и направить его к учебе, то сможем дать обучающимся очень важные инструменты для достижения побед в реальной жизни.

**Литература:**

1.Никитин С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой ученый. — 2016. — №9. — С. 1159-1162. — URL https://moluch.ru/archive/113/28806/ (дата обращения: 30.10.2019).

2.«Клиповое мышление как проблема школьника, учителя, родителей» // Блог инспектора народного образования: сайт. — 2021. — URL: <https://eduinspector.ru/2015/12/31/klipovoe-myshlenie-kak-problema-shkolnika-uchitelya-roditelej/> (Дата обращения 23.03.2021)

3. Яковлева А. А. «Геймификация: как превратить урок в игру и не перестараться» // Образовательный портал Mel.fm: сайт. — 2021. — URL: <https://mel.fm/shkola/6783041-gamification?utm_source=telegram&utm_medium=share> (Дата обращения: 23.03.2021)