***УСПЕШНАЯ ПРАКТИКА***

***учителя начальных классов МАОУ «Голышмановская СОШ №2», Филиновой Арины Николаевны на тему:***

***«Геймификация как средство повышения школьной мотивации детей младшего школьного возраста».***

Как же заставить ребенка учиться? Нередко такой вопрос встаёт перед учителем и сегодня.

Вспомните, какими дети приходят в 1 класс, как переполняют их предчувствия радостной встречи со школой. Они любознательны, 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? На помощь приходит игра.

 ***«Игра – это огромное светлое нежное, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток  представлений и понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».***

*Василий Александрович Сухомлинский*

Коллеги, практически каждый из нас хотя бы раз в жизни увлекался какой-либо игрой, будь то куклы, футбол, шахматы. Согласитесь, все они имеют свойство затягивать, остановиться бывает непросто.

Игра – естественная среда ребёнка, и любовь к ней присуща даже достаточно взрослым детям. Так, на место кукол и машинок сегодня приходят интеллектуальные, спортивные игры, игры настольные, игры интерактивные. Поэтому столь важно не отрицать ученические увлечения, а направлять их в нужное русло.

Свободная развивающая деятельность, творческий характер, эмоциональная приподнятость деятельности, высокая мотивация – вот черты, присущие большинству игр.

Мой педагогический опыт доказывает, что игровые методы работы позволяют облегчить работу с быстроутомляемыми и гиперактивными учениками. Для таких детей игра - это смена напряжения, настроения, принятие самостоятельного решения. В конце концов, ответственность. Пассивные дети, включаясь в процесс игры, начинают проявлять интерес к предмету, постепенно входя в процесс активной работы на уроке.

В поисках современных инновационных методов и приемов проведения уроков, которые привели бы к достижению реальных целей, я наткнулась на процесс ***геймификации***. Всесторонне изучив данный вид деятельности, апробировав на своих уроках, я поняла, что благодаря ему можно повысить у детей школьную мотивацию, а также увидела, что потребность в геймификации на уроках значительно возрастает.

Итак, что же такое геймификация?

Это метод обучения и мотивации, который применяет принципы игр на практике образования, делая учебный процесс увлекательным, интерактивным и, главное, результативным.

Цель геймификации: повышение школьной мотивации школьников.

Применение геймификации на уроках позволяет вовлекать в работу всех детей. Даже неразговорчивые, стеснительные, слабые дети на таких уроках становятся открытыми и доверчивыми, раскрепощенными, раскрывают свои способности.

Каждый учитель задается вопросом, как же так сделать, чтобы уроки стали интереснее и результативнее?

Хочется поделиться примерами успешной практики геймификации в моем 2 «А» классе:

1. Генератор ребусов и квестов – КВЕСТОДЕЛ. Это российское приложение, которое максимально облегчает создание квеста как многоступенчатой и многоформатной головоломки. Применять можно как в урочной, так и во внеурочной деятельности. Не обязательно этим приложением пользоваться, когда нужно сделать занятие в форме квеста. Приложение предлагает огромный ряд различных шифровок, которые можно использовать на любом этапе урока.
2. Сервис LearningApps – это конструктор интерактивных заданий – «Пазлы», «Найди пару», «Найди соответствия», «Установи последовательность», «Викторина с выбором правильного ответа», «Кроссворд» и другие. Основная идея приложения заключается в том, что ученики могут проверить и закрепить свои знания в привлекательной игровой форме. Учителю видны результаты работ всех учащихся. Чаще задается на домашнее выполнение заданий.
3. Делюсь ссылками на образовательные приложения, от которых дети остаются в восторге. Игровой элемент в предметах.

Здесь в помощь учителю к подготовке к урокам электронные образовательные приложения: eTreniki и Wordwall:

– «Картофан», работа с картами, соотнесение объектов с точками на карте.

– «НЛО», удаление неправильных или лишних объектов из предложенной группы.

– «Морфанки», морфемный разбор группы слов, заданных при конструировании тренажера и др.

В Wordwall можно придумывать и разрабатывать ряд интереснейших заданий (игровое шоу, переверни плитки, анаграммы, флеш-карты, сопоставление и т.д.), помимо этого можно подбирать тематику, в которой вы хотите видеть свою игру (день рождение, путешествие, школьный урок и т.д.). После выполнения заданий мы можем увидеть лидеров, время, за которое они верно выполнили, и полученные баллы.

В каждой игре можно и нужно использовать свой учебный материал, вкладывать все свои идеи!

Большинство образовательных приложений предлагают различные виды заданий, которые превращают процесс обучения в увлекательную игру. Дети лучше усваивают учебный материал, а у учителей сокращается время на подготовку к предстоящим урокам.

### Геймификация достойна применения хотя бы потому, что она приносит результаты.

Чтобы показать результативность, мной была дважды проведена диагностика уровня школьной мотивации по методике Натальи Георгиевны Лускановой «Оценка уровня школьной мотивации». В классе 25 учеников. Ребятам было предложено ответить на 10 разных вопросов, выбрав один подходящий вариант ответа из трех. Интерпретация результатов была следующей: очень высокий уровень, высокий уровень, средний уровень, низкий уровень, очень низкий уровень.

Результаты диагностики следующие:

Рис. 1 – Оценка уровня школьной мотивации учащихся 2 «А» класса по методике Л.Г. Лускановой

Геймификация позволяет привнести в учебный процесс элементы соревнования, сотрудничества, возможность принимать решения, получать награды и удовлетворение от достижения целей. Но для всего этого необходимо учитывать интересы и потребности каждого ученика, и делать уроки адаптивными под каждого учащегося.

Геймификация – не просто прививка от скуки,  [у нее множество преимуществ](https://www.ispring.ru/elearning-insights/geimifikatsiya-10-neozhidannykh-preimushchestv/), однако все хорошо в меру. Строгость тоже порою нужна, и превращать учебу в игровую вечеринку не стоит. Используйте игру, когда хочется разбавить серьезность урока или просто объяснить сложную тему. Тогда в ваш класс ученики будут приходить с большим желанием и огоньком любопытства в глазах!