**ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЕСТЕСТВОВЕДЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

**Аннотация:** Статья посвящена анализу геймификации естествоведческого образования в начальной школе. В статье рассматриваются сущность основных понятий, анализируется познавательный интерес в игровой деятельности, рассматриваются виды игр и даются рекомендации по подбору игр.

**Ключевые слова:** геймификация, познавательный интерес, естествоведческое образование.

Сегодня обучение в школе воспринимается как нечто обыденное и не вызывает у детей ажиотажа, а компьютерные, ролевые и настольные игры их полностью поглощают. В то же время интегрированные в урок принципы геймификации значительно повышают мотивацию к обучению и уровень вовлеченности в изучение нового у детей, растущих в эпоху компьютерных игр. Эти уроки развивают навыки командной работы, способствуют усвоению сложной информации, способствуют лучшему запоминанию материала и учат, как использовать школьные знания в реальной жизни [5, с.15].

Геймификация — это использование игровых элементов в неигровом контексте, то есть процесс, когда элементы игры используют для достижения реальных целей. Важно, что геймификация – это не создание полноценной игры, а только использование определенных элементов. За счет этого создается больше гибкости и большее соответствие желаемым целям.

Когда мы вносим элемент игры в серьезное или обыденное дело, мы заинтересованы не в том, чтобы заместить данное дело игрой, а в том, чтобы дать пользователю больше заинтересоваться нашей целью, легче включиться в заданный процесс.

#### Плюсы геймификации в образовании:

#### Удовольствие. К сожалению, в современном образовании немного места отводится непосредственно удовольствию. Внося элементы игры, мы делаем образование более приятным, поскольку игры задействуют дофаминовую систему мозга.

* Эмоциональное включение. В игру легко эмоционально включиться, и это практически сразу ведет за собой следующие важные элементы: концентрацию внимания на задании, более легкое запоминание, интерес.
* Уходит страх ошибки. В игре можно экспериментировать, осваивать новое пространство. За счет этого меньше страх ошибиться (всегда можно начать заново). Для образования это важный пункт, поскольку сейчас все больше участников школьной системы сконцентрированы на достижении результата, и это практически сразу оставляет за бортом ребят, которые не достигают необходимых показателей.
* Помогает раскрыть способности учеников (и учителей). Когда мы предлагаем ученикам нестандартные задания, это дает дополнительные возможности ребятам проявить себя.
* Работа с группой. Если в рамках геймификации вы планируете групповые задания, то это также возможность для сближения и знакомства учеников.
* Опыт работы в команде для учеников: переговоры, аргументация, координация действий (в случае командных заданий и игровых элементов).

Школьное образование изначально несет в себе элементы игры: за правильно выполненное задание ученик получает вознаграждение - хорошую оценку, за ошибки в упражнениях - «штраф», оценку неудовлетворительно, переход из класса в класс можно сравнить с переходом от простого к более сложному уровню игры, а доска почета с портретами отличников напоминает лучших игроков, набравших наибольшее количество очков.

Можно геймифицировать отдельные моменты урока, весь урок, либо выполнение домашнего задания. Степень, в которой принципы геймификации используются в обучении, зависит от способностей учителя. Высший пилотаж - когда преподаватель превращает весь цикл занятий по изучению раздела или даже всей годовой программы по предмету в увлекательный квест.

Таким образом, геймификация - это введение в процесс обучения игровых элементов, способствующих повышению познавательной активности учащихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы.

Суть геймификации образовательного процесса состоит в том, чтобы использовать склонность ученика к игре как ключ к вовлечению в процессы обмена и потребления информации.

Зачем образованию нужна геймификация [3, с.82]?

- Учеба есть работа. Игра представляет собой сладкую приправу. Это делает обучение веселым и приятным, так что дети хотят вернуться в класс.

- Человек лучше запоминает, а это вызывает эмоции. Неважно, положительное или отрицательное - любое сильное впечатление оставляет глубокий след в памяти.

- В игре дети раскрываются с неожиданной стороны. Их истинные желания и возможности понятны. Например, спокойный человек, не блещущий способностями, оказывается во время игры хорошим стратегом.

В результате он получает признание, повышает самооценку и, как следствие, стремится к знаниям.

Психологи отмечают, что современная система образования ориентирована на получение прикладных знаний. Но при этом часто игнорируется развитие лидерских качеств, коммуникативных навыков, умения работать в команде, сотрудничать и вести переговоры. Введение геймификации решает эту проблему.

Геймификация - это когда правила игры используются для достижения образовательных целей.

Содержание игр для знакомства с окружающим миром разнообразно. Они четко отражают интересы детей, реализуют их мечты и чаяния. Это делает игру важным инструментом формирования личности, воспитания нравственных чувств и мотивов. Развитие игрового творчества способствует воспитанию у детей необходимых в жизни качеств: целеустремленности, сообразительности, усидчивости.

Существует множество классификаций игр. Это, например, ролевые, бизнес-игры, тренинговые, симуляционные и др. В обучении естествознанию чаще всего используются ролевые и имитационно-ролевые игры, моделирующие (имитирующие) возможную реальную ситуацию. Эти игры требуют разработки - сценария, распределения ролей, продуманной режиссуры - и требуют очень много времени для исполнения. Они созданы не столько для улучшения естественнонаучных знаний, сколько для личного самовыражения, самоопределения, самопонимания и познания других участников игры. В отличие от обычных детских игр, которые возникают спонтанно, обучающие или терапевтические игры, входящие в учебный процесс, разрабатываются и «развиваются» учителем.

Для развития личности очень полезно имитировать поведение и пытаться понять действия другого человека (например, директора заповедника и т. д.), принимая его установки (привычный образ действий и мышления) в игре и ставя себя в условия своей деятельности. Перенос в любую ситуацию, например, заседание компетентной комиссии, принимающей решение о строительстве дороги, расширяет кругозор школьников.

В играх можно напрямую изучать социальные ситуации, такие как уничтожение цветов на клумбе, поломка деревьев, бесчеловечное обращение с животными и т. д. Игры позволяют моделировать различные ситуации, например, «Что будет, если ... », проанализировать их, заставляют задуматься о будущем. В процессе игры можно моделировать будущие ситуации, например, через 5, 10, 15 и т.д. лет.

Проведение игр естественнонаучной и обществоведческой направленности с младшими школьниками предполагает выполнение следующих этапов [2, с.34]:

- ориентация (изложение темы, дидактическое задание, характеристика правил);

- подготовка к проведению (изложение сценария, остановка на игровых задачах, правилах, действиях, системе оценки, распределении ролей - «зачин»);

- проведение игры и ее обсуждение с подведением итогов.

К структурным элементам этого типа игры относятся [5, с.15]:

а) игровые (формируемые детьми) и дидактические (обозначаемые учителем в соответствии с требованиями программы и предварительно соблюдаемые ими в процессе организации игрового действия) ;

б) игры действий (операций);

в) правила игры;

г) игровые товары;

г) идеальный (учитель выводится из соответствующих задач игры) и фактический конечный результат, связанный с процессом подведения итогов.

Приступая к подготовке к игре, необходимо прежде всего решить для себя самые важные вопросы: какова ее цель; какие навыки и умения будут формироваться в процессе игры; как организовать деятельность детей (соревнования индивидуальных участников, команд, классов); как подвести итоги.

Наиболее важные этапы игры - это ее планирование и подготовка сценария, в котором подробно прорабатывается, как конкретно разыграть идею или ситуацию. Организатору игры понадобится [8, с.27]:

1. Выбрать конкретную тему и выбрать материал, который будет использоваться во время игры.

2. Обозначить роли учеников.

3. Предоставить необходимый «реквизит», справочные материалы и т. д.

4. Подумать, какие будут правила игры, как в кратчайшие сроки познакомить с ними детей, можно ли будет их изменить, чтобы активировать класс.

5. Подумать, как начать и когда закончить разыгрывать ситуацию.

6. Решить, как использовать результаты игры.

Важным фактором является определение времени игры: когда, на каком уроке или во внеклассное время она может быть проведена. Игры могут иметь разную продолжительность и проходить на разных этапах урока.

Чтобы создать игровую атмосферу, нужно иметь в виду несколько важных моментов:

Во-первых, нужно устранить критику и критику во время игры. Учителю следует показать, что цель может быть достигнута различными, более или менее продуктивными способами, но не может быть «правильных» и «неправильных», «лучших» и «плохих» способов. Обстановка во время игры должна быть хорошей-желанной, спокойной.

Во-вторых, учитель должен играть двойную роль: с одной стороны, достаточно часто, чтобы напрямую входить в игру вместе с учениками, выполнять свою роль, а с другой стороны, оставаться объективным наблюдателем за происходящим и нести ответственность за развитие процесса взаимодействия.

Учитель определяет выбор разыгрываемых ситуаций и их сложность, ориентируясь на возраст учащихся, их организационные способности и уровень познавательных способностей. Для младших школьников самые популярные игры - решение различных головоломок, кроссвордов, шарад и путешествия по карте. Такие игры требуют меньше времени и могут использоваться систематически. Диверсифицируя учебный процесс в начальной школе, игры побуждают детей проявлять активность.

Таким образом, игровая форма организации урока помогает детям легко заниматься познавательной деятельностью, способствует более легкому и доступному пониманию материала естествознания, а также формированию представлений о природе, предусмотренных программой. Все многообразие способов изложения естествознания и социального материала в начальной школе подчинено одному: формированию у ребенка целостной научной картины мира - сложного синтетического образования, представляющему собой органическое наложение различных литературных, естественных научные, обществоведческие, эстетические и др. образов окружающей действительности. Это приводит к необходимости комплексного применения методов приобщения детей к окружающему миру и внимательности при выборе форм соответствующей работы.

Список литературы

1. Акимова Г. Е.  Лучшие игры для детей от 2 до 7 лет / Г. Е. Акимова, Е. В.Федорова, Е. Н. Яковлева. — СПб., 2012.
2. Алябьева Е. А. Развитие воображения и речи детей. Игры-путешествия, игры-импровизации, игры-перевоплощения, этюды./ Е. А. Алябьева— М., 2015.
3. Газина О. Играя, познаем природу / О.Газина  // Дошкольное воспитание. — 2016. — № 7. — С. 39.
4. Зябкина И. Методика обучения игре / И.Зябкина  // Дошкольное воспитание. — 2015. — № 4.— С. 124.
5. Клименкова О. Игра как азбука общения / О.Клименкова // Дошкольное воспитание. — 2012. — № 4. — С. 7.
6. Короткова Н. А. Сюжетная игра старших дошкольников / Н. А. Короткова // Ребенок в детском саду. — 2016. — № 4—5.
7. Тимофеева Л. Маленькая дверь в большой мир загадок / Л.Тимофеева // Дошкольное воспитание. — 2017. — № 6. — С. 21.
8. Фирилева Ж.  «Са-Фи-Дансе». Танцевально-игровая гимнастика для детей: учебно-метод. пособие для педагогов дошкольных и школьных учреждений / Ж.Фирилева , Е. Г. Сайкина. — СПб., 2010.
9. Холмогорова В. Игры, направленные на формирование доброжелательного отношения к сверстникам / В.Холмогорова // Дошкольное воспитание. — 2013. — № 8. — С. 74.