

Министерство образования и науки Челябинской области
ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1»
Кафедра математики и информатики

Серебрякова Карина Арсеновна

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ
ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ
МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА**

РЕФЕРАТ

Реферат защищен
с оценкой «_____» (_____)
«_____» _____ 2021 года

подпись руководителя

Участие в Конкурсе рефератов
Рекомендован _____
подпись руководителя

Нерекомендован _____
подпись руководителя

Специальность: 44.02.02

Преподавание в начальных классах

Курс: 2, **группа:** 22

Руководитель: Ларионова В.В.,
преподаватель МДК 05.01

Теоретические и прикладные аспекты
работы учителя начальных классов
первой квалификационной категории

Челябинск, 2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ	
1.1. Психолого-педагогические особенности формирования познавательной активности младших школьников	5
1.2. Понятие и особенности геймификации образовательного процесса. Феномен «геймификация» и «игрофикация»	7
1.3. Традиционные игровые практики и геймификация в образовании: сходства и различия	16
Выводы по 1 главе	19
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	21
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	23

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. В настоящее время, в соответствии с концепцией модернизации Российского образования, главные усилия учителя начальных классов направлены на формирование потребности у ребенка учебной деятельности, неуёмного желания учиться.

Образовательный стандарт нового поколения ставит перед учителем новые цели. Поэтому для обучающихся важно создать условия для самостоятельной работы, для активной мыслительной деятельности. Задача учителя не просто формировать или развивать необходимые качества, но и взаимодействовать со средой, в которой растёт ребенок и став взрослым мог занять достойное место в обществе. Необходимо дать обучающимся возможность делать выбор, аргументировать свою точку зрения, нести ответственность за этот выбор, а не давать готовое – это та деятельность, которая в большей степени зависит от учителя, то, что позволит добиться успеха в реализации новых стандартов.

Одним из актуальных направлений развития образовательных технологий является геймификация. Внедрение игровых элементов в процесс обучения способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы.

Геймификация в образовании – это процесс распространения игры на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру и как метод обучения и воспитания, и как форму воспитательной работы, и как средство организации целостного образовательного процесса.

Зачем геймифицировать обучение? Чтобы сделать обучение более функциональным, приятным и мотивирующим. Когда люди учатся на практике или на собственном опыте, геймификация помогает заставить их действовать,

не думая слишком много. 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. Эти преимущества убедительны, но если они не отражают ваши потребности, то вероятно геймифицировать обучение не нужно без надобности в образовательной программе.

На основании актуальности проблемы нами сформулирована тема исследования: **«Геймификация как средство развития познавательной активности младшего школьника».**

Цель исследования: на основе анализа современной научно психолого-педагогической литературы изучить возможности использования геймификации в развитии познавательной активности младшего школьника.

Задачи исследования:

1. Изучить психолого-педагогические особенности развития познавательной активности младших школьников.
2. Охарактеризовать понятие и особенности геймификации образовательного процесса.
3. Определить отличительные черты феномена «геймификация» и «игрофикация».
4. Выделить сходства и различия традиционной игровой практики и геймификации в начальном общем образовании.
5. Сделать выводы по итогам проведённого исследования.

Методы теоретического исследования:

- Анализ
- Обобщение
- Сравнение, систематизация.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ

1.1 Психолого-педагогические особенности формирования познавательной активности младших школьников

Обществу на данном этапе развития необходимы люди, которые будут обладать социально значимыми качествами личности. Такие качества формируются именно в период обучения в начальной школе, и познавательная активность не является исключением. Познавательная активность возникла давно и на сегодняшний день она является одним из главных значимых качеств личности учащихся. Ведь именно в начальной школе учащиеся способны почувствовать «вкус» учения во всех проявлениях. И именно от учителя начальных классов зависит, будет развиваться, и совершенствоваться познавательная активность ребёнка или нет. Учёных всегда интересовала проблема формирования познавательной активности младших школьников. Познавательная активность играет главную роль в процессе обучения потому, что, когда обучающийся проявляет свою познавательную активность, то процесс обучения проходит быстрее и эффективнее. И таким образом, в процессе обучения решаются сразу развивающая, обучающая и воспитывающая задачи. Так что же такое познавательная активность?

Как отмечается в Федеральном компоненте государственного образовательного стандарта важнейшим приоритетом начального образования является формирование общеучебных умений, навыков и способов деятельности, компетентности учащихся в познавательной сфере (умения учиться). Одним из структурных компонентов компетентности учащихся в познавательной сфере является познавательная активность. [1]

Проблема развития познавательной активности школьников – одна из важнейших проблем педагогики. Она выступает как первостепенное условие формирования у учащихся потребности в знаниях, овладения умениями интеллектуальной деятельности, самостоятельности, обеспечения глубины и прочности знаний.

Во времена античности, познавательную активность изучал Пифагор. Он понимал ее как «страстное и сочувственное созерцание» как интеллектуальное созерцание, к которому мы прибегаем в познании чего-либо, при этом она присутствует на протяжении всего «колеса рождения», во время прохождения душой всех видов перерождений.

Познавательная активность интерпретируется Сократом как культура сомнения, как искренняя увлеченность творческим научным поиском. Описывая познавательную активность, Сократ исходил из того, что критерием познания является философская грамотность, умение рассуждать, а познавательная активность – находить это рассуждение.

Таким образом, именно в античной эпохе впервые дается ориентир для методологии обучения (в том числе детей), творчески активного освоения знания.

В дальнейшем проблема познавательной активности рассматривается учеными в самых различных аспектах: психологическом, педагогическом и др.

Так, формирования познавательной активности рассматривались в трудах Я.А. Коменского, Д. Локка, Ж.-Ж. Руссо, К.Д. Ушинского, А.С.Макаренки, Д.Б. Эльконина и др. Они определяли познавательную активность как естественное стремление учащихся к познанию.

Познавательная активность являлась предметом исследований и в трудах С.М. Потапенко, Р.М. Юлоновой, П.П. Груздева, Ш.Н. Ганелина, Э.А. Красновского, Р.Г. Ламберга, А.М. Матюшкина, Т.П. Михневич, И.Ф. Харламова, Т.И. Шамовой, Г.И. Щукиной и др. [1]

Для исследования познавательной активности важное значение имеет решение вопроса о её структуре. Согласно точке зрения Т.Л. Павловец, основными компонентами познавательной активности выступают:

1. Познавательная потребность;
2. Саморегуляция познавательной деятельности.

Ш.А. Амонашвили выделяет структурные компоненты познавательной активности исходя из структуры деятельности:

1. Мотив как движущая эту активность сила;
2. Объект познания, имеющий дидактически организованную форму;
3. Способы и средства действия субъектом с целью его усвоения;
4. Посредническая роль педагога между познавательными силами школьника и объектом усвоения;
5. Результат познавательной активности.

На сегодняшний день нет общепризнанного понимания структуры познавательной деятельности, даже, несмотря на существенное внимание к данной проблеме, к проблеме определения познавательной активности учащихся.

На основе проведённого анализа научной литературы мы можем сделать вывод: в современной педагогике нет единого взгляда на сущность познавательной активности. [1]

1.2 Понятие и особенности геймификации образовательного процесса

Последние десятилетия ознаменовались чрезвычайно бурным развитием техники и компьютерных сетей. За 20 лет Интернет из «места для тусовки гиков» превратился в инструмент, используемый во всех сферах жизни. Где-то эти изменения прижились очень быстро (например, в сфере журналистики), а где-то в силу консервативности до сих пор прививаются. И одной такой консервативной сферой является образовательная.

Если вдуматься, то современной образовательной методике уже несколько тысяч лет. Да, меняются формы, вместо восковых дощечек мы теперь используем электронные или маркерные доски. Но суть остаётся той же самой: есть человек–источник информации, называемый учителем (преподавателем и пр.), есть приёмники информации (дети, ученики, школьники и пр.). Меняются слагаемые и формы, но суть остаётся одинаковой. Даже если мы «разнесём» по разным местам учителя и учеников и соединим их при помощи Интернета, — всё равно схема не изменится.

По определению Кевина Вербаха, профессора права в Пенсильванском университете, геймификации — это применение приемов, характерных для компьютерных игр, в неигровых процессах. Геймификация делает скучные задания интересными, избегаемое — желанным, а сложное — простым.

Ученых давно интересует вопрос о том, релевантно ли использовать элементы игр в образовательном процессе. Исследователи и признанные профессионалы отрасли часто высказывались о пользе такой практики. [1]

Во-первых, игры по своей сути включают в себя принципы рационального обучения, установленные когнитивными науками. Например, цифровые игры позволяют студентам проектировать себя в ситуацию, которая повышает их способность понимать ее. Обучение посредством повторения и практики хорошо тем, что риски неудач остаются на низком уровне и сводятся к минимуму последствия неудачи, что рассматривается как неотъемлемая часть процесса обучения. Игры дают обучающимся четкие цели и обеспечивают оперативную обратную связь, которая делает учащихся более отзывчивыми и приводят к более высокой эффективности обучения.

Во-вторых, игры способны донести до учеников специфичный, индивидуальный учебный контент и опыт. Индивидуальный подход к обучению играет важную роль в обеспечении полного раскрытия потенциала учащихся. Игры адаптируются к потребностям учащегося, предоставляя соответствующую информацию, когда это необходимо, наряду с непосредственной возможностью применить ее на практике. Важнейшей

механикой многих игр является логический прогресс обучения, в соответствии с которым для продвижения по игре требуется последовательное овладение всеми необходимыми навыками и компетенциями. Инструкция, представленная на начальных этапах обучения, а также устойчивая, адаптируемая кривая обучения, способствуют персонализации полученного опыта. Сложность увеличивается по мере продвижения игрока, но разрыв между навыком обучающегося и тем, что необходимо для выполнения учебного задания, никогда не должен быть настолько большим, чтобы становиться трудновыполнимым. Регулярный мониторинг эффективности каждого обучающегося позволяет получать более конструктивную обратную связь и выставлять объективные оценки. Обучающийся приспосабливается к образовательному, и курс адаптируется к нуждам ребёнка (путем предоставления подсказок или регулировки уровня сложности). Эта постоянная петля обратной связи, которая существует между школьником и курсом, легко поддается сбору и анализу данных для целей оценки. [2]

Геймификация учебного процесса напоминает компьютерную игру, когда за каждое правильно выполненное задание участнику начисляется определенное количество баллов, которыми игрок распоряжается по своему усмотрению.

Отметим, что геймификация отличается от дидактических игр тем, что специально разработанные игровые элементы и техники пронизывают весь процесс обучения, за каждое выполненное игровое задание обучающимся начисляются баллы.

Достоинство геймификации еще и в том, что данную технологию одинаково результативно можно использовать как в начальной и средней школе, так и в процессе профессионального образования, причем на всех этапах учебного занятия: в начале, в ходе изложения нового материала, при закреплении знаний. [3]

Для того, чтобы реализовать идею геймификации как средства повышения мотивации к обучению, необходимо разработать методические

рекомендации для преподавательского состава образовательных учреждений, которые будут включать в себя систему игр, викторин, конкурсов, а также систему вознаграждений, бонусов и начисления баллов. Разработанные материалы сможет использовать любой практикующий педагог, адаптируя рекомендации под особенности преподаваемого им предмета. [4]

Применение принципов геймификации в условиях цифровой школы, реализация дидактического и междисциплинарного потенциала цифровых технологий с возможностью геймификации обучения невозможно без понимания сущности феномена «геймификации» и «игрофикация». [5]

Концепция, в последние годы называемая геймификацией, известна еще с прошлого века. М. Нельсон считает, что истоки геймификации прослеживаются с середины XX века в Советском Союзе, как «способ мотивировать рабочих, не полагаясь на денежные стимулы капиталистического строя». Ч. Конрад, известный как «дед геймификации» и опубликовавший свою книгу «The Game of Work» в 1984 году, применял игровые принципы в бизнес-процессах: его принципы мотивации работников включают частую обратную связь, четкие цели, личный выбор и функции, которые можно найти в играх.

Итак, термин «геймификация» появился относительно давно. Массовое же применение данного термина началось в 2010 году, когда в США были проанализированы результаты примененного разными компаниями нового маркетингового приёма, сочетающего игровые и социомедийные технологии. Вдохновителем идеи геймификации во всех сферах жизнедеятельности стал эксперт в области геймификации бизнес-процессов Г. Зихерман .

В отечественной литературе геймификация стала широко обсуждаться после учебного курса «Gamification», прочитанного профессором Пенсильванского университета К. Вербахом в августе-октябре 2012 году. Профессор, следуя Г. Зихерману, определяет геймификацию (игрофикацию) «как процесс использования игровых механик и игрового мышления для решения неигровых проблем и вовлечения людей в какой-либо процесс». [6]

В настоящий момент существует много работ (И. Аттали, Л. П. Варенина, Ю. П. Олейник, О. В. Орлова, Л. Шелдон, Ф. Файелла и др.), которые посвящены уточнению понятия геймификации. К сожалению, в ходе анализа этих исследований можно отметить, что в научном сообществе пока нет единой устоявшейся трактовки этого понятия.

Одним из главных аспектов геймификации является то, что достижение целей с ее помощью напрямую не связано с содержанием игры. Например, отработка конкретных навыков работы, вовлеченность в выполнение рутинных действий, повышение эффективности деятельности и др. Геймификация – это не игра и даже их не совокупность, это игровая оболочка для какой-либо целенаправленной деятельности. Результат и цель внедрения такой игровой оболочки в жизнь есть не просто повышение мотивации или интереса к чему-либо, а системное изменение поведения человека, сообщества или общества в целом. Огромную роль в развитии феномена геймификации сыграло развитие информационных технологий, в частности распространение социальных сетей и технических средств, связанных с мгновенным обменом информацией (смартфоны, планшеты и др.)

Также для раскрытия сущности феномена «геймификация» укажем подход группы ученых С. Детердинга из Гамбургского Университета, Д. Диксона из Университета Западной Англии, Р. Халеда из Копенгагенского Университета и Л. Нака из Университета технологий Онтарио. Под определением «геймификация» они понимают использование элементов игрового дизайна в неигровом контексте (контекст – это ситуация). В 2011 году в статье «From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”» ученые рассматривают «геймификацию» и ее синонимы. Синонимами для геймификации определяют игровой дизайн, прикладную программу, игру, игровое взаимодействие, забаву. Ученые уделяют внимание терминам, включенным в понятие геймификации. [7]

По рис. 1 видно, что различие терминов строится на противоречиях между двумя положениями «игра–забава» и «целое–части», допускающими

одно логическое обоснование. Поле понятий разделяется на четыре квадрата. Игры, несущие полноценный или прикладной характер, группа исследователей отделяет от понятия геймификации через «целое–части», подтверждая, что этот феномен связан с использованием игровых элементов. Игровой дизайн и игрушки отделяют по оси «игра–забава», утверждают, что геймификация связана с игрой через определенные правила, задачи и цели, с достижением определенного профессионального уровня в процессе игры.

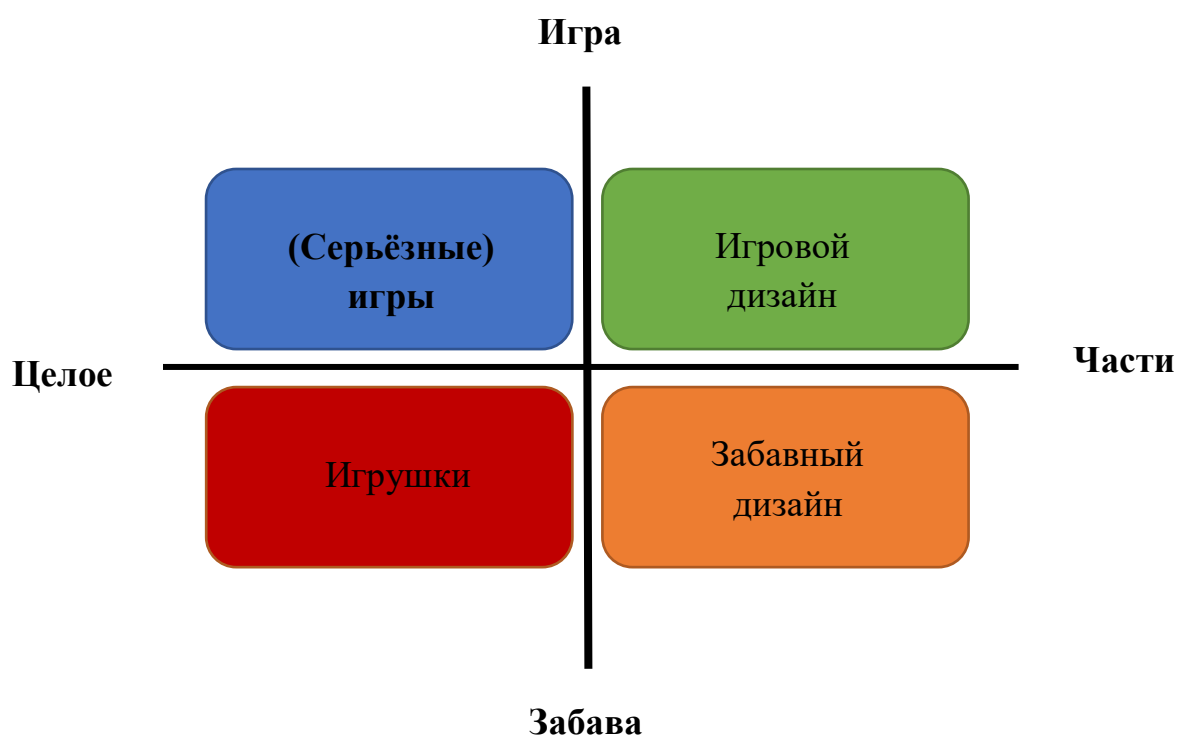


Рисунок 1- Иллюстрация в различиях между терминами

С. Детердинг и его коллеги исследовали взаимодействие между человеком и компьютером и выделили траекторию применения видеоигр (рис. 2). Использование игр в неигровом контексте делится на две группы: применение только лишь элементов игр или применение полноценных игр. Игровые элементы делятся на игровые технологии, игровой дизайн и игровую практику, но больше всего на геймификацию похож игровой дизайн.

На основании вышесказанного, можно заключить, что в терминах этого подхода, геймификация – это использование элементов дизайна, относящегося к игре, независимой от намерений пользования. Еще одну трактовку термина

«геймификация» предложили ученые из Хельсинского Института Финляндии К. Хамари и К. Хутури. Они утверждают, что геймификация – это форма пакетирования услуг, где одна услуга усиливается другой, которая основана на правилах сервисной системы, обеспечивающей обратную связь с пользователем. Ее цель поддерживать пользовательское значение.

На рис. 2. представлена схема, отражающая авторское понимание того, как исследованные выше подходы соотносятся между собой относительно включения игровых элементов в познавательный процесс.

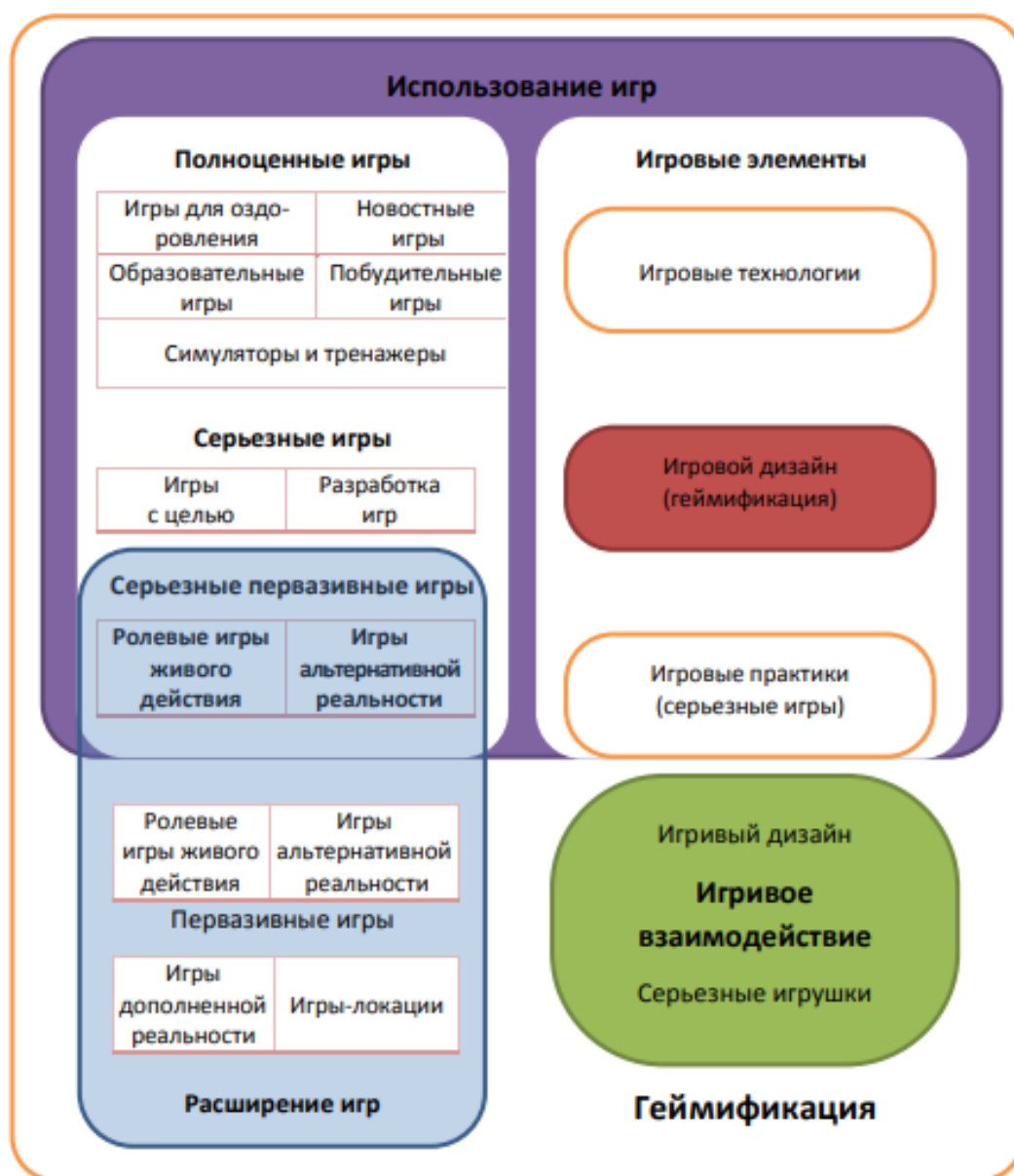


Рисунок 2 - Игровые элементы в познании

Анализируя представленную схему, отмечаем, что в настоящее время игровая практика расширяется именно посредством цифровых сервисов в

направлении дополненной и виртуальной реальности. Так же значительным дидактическим потенциалом с позиции цифровизации образования, на наш взгляд, обладает сфера игрового дизайна. Действительно, эргономичный и привлекательный для пользователя интерфейс является зачастую мощным фактором активизации познания.

Также отметим подход А. Марцевски, который предлагает рассматривать наличие или отсутствие каких-либо параметров по сравнению с другими играми. Основные характеристики игр А. Марцевски представлены в таблице (таблица 1).

Таблица 1 - Основные характеристики игр

	Игровое мышление	Игровые элементы	Виртуальный мир	Геймплей	Просто для забавы
Игровой дизайн	•				
Игрофикация	•	•			
Симуляция	•	•	•		
Серьёзные игры	•	•	•	•	
Игра	•	•	•	•	•

Анализ представленной таблицы, позволяет сформулировать важное для исследования замечание, что геймификация (игрофикация) отличается от игры тем, что у геймификации отсутствует характеристика «просто для забавы», то есть у нее подразумевается наличие внеигровой серьёзной цели и отсутствие геймплея (англ. *gameplay*). Термин «геймплей», включающий в себя различные совокупности методов и правил взаимодействия игрока с игрой, широко используется в игровых сообществах. И хотя в русском языке существует слово «играбельность» как возможный перевод слова *gameplay*, чаще всего используются простая транслитерация: «геймплей».

Помимо таблицы, А. Марцевски также дает схему (рис. 3), разграничивающую ряд игровых понятий.

Замечаем, что геймификация попадет в квадрат с присутствием цели, но с отсутствием геймплея. В сравнении с предыдущим подходом А. Марцевски через геймплей разграничивает понятия «геймификация» и «игровой дизайн».

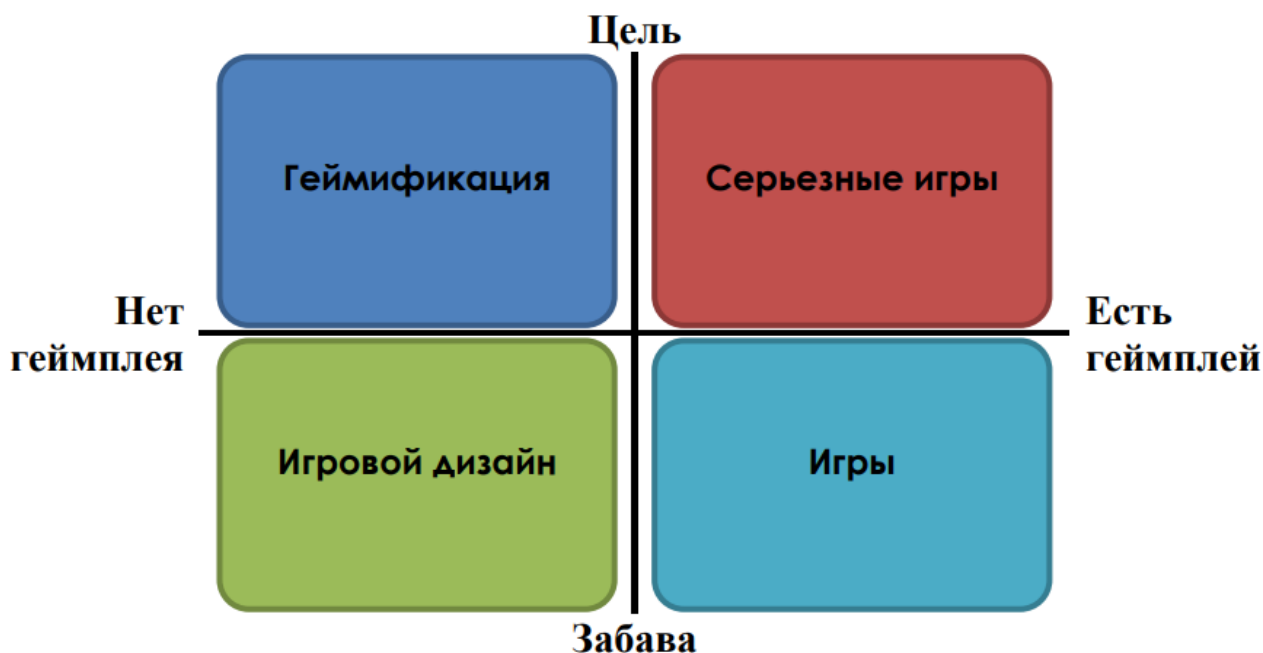


Рисунок 3 - Подход А. Марцевски к разграничению игровых понятий

Итак, сформулируем авторский подход относительно исследуемого феномена.

Во-первых, в геймификации много ситуативности, поэтому для раскрытия содержания этого понятия, как и для определения игры, важно понимать, какой цели придерживаются разработчики, а также видеть восприятие участников.

Во-вторых, геймификация использует игровые функции (элементы, механика, рамки, эстетику, мышление, метафоры) в неигровых ситуациях.

В-третьих, обоснованно заключаем, что термин «геймификация» может и должен использоваться по отношению ко многим аспектам деятельности: от повседневной жизни (где скука, повторение и пассивность весьма распространены и где требуется поощрение желаемого типа поведения), элементарных операций до сложных процессов обучения, развития и познания. Это обусловлено повсеместностью и вездесущностью компьютерных игр и видеоигр; необходимостью возбуждать и поддерживать интерес учащихся к обучению – с целью привлечения пользователей и поощрения их к достижению более амбициозных целей, соблюдения правил и развлечения. [8]

Учитывая сформулированные заключения, рассмотрим особенности геймификации именно в обучении, познании и развитии.

1.3 Традиционные игровые практики и геймификация в образовании: сходства и различия

Значимость использования игровых технологий в образовании исключительно велика, поскольку «образовательная деятельность является сложным и рутинным действием, требует усилий со стороны обучающихся, часто вызывает у них усталость и скуку», а «включение игровых механик может значительно влиять на поведение учащихся и на эффективность результатов обучения, запуская субъектную активность обучаемых».

Игра и игровые технологии в педагогической практике – это создание определенных условий для достижения задач, моделирование специальной игровой реальности со своими внутренними законами (ролевые игры, деловые игры, организационно-деятельностные игры и пр.). Здесь учащийся на время становится «не собой», принимает роль, действует, исходя из выбранной или данной ему роли, а не из собственных побуждений. Энциклопедия образовательных технологий определяет игру как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением». [9]

Ключевой считается такая особенность игры, как способность увлечь, захватить всё внимание и не отпускать от себя долгое время, когда геймер теряет счет времени, забывает даже о физических потребностях в еде или сне, и в этом ее сила. Если бы с той же силой вовлеченности люди могли учиться, работать, создавать, показатели деятельности росли в геометрической прогрессии. Именно эти качества игры привлекают «геймификаторов»

реальности и выступают единым психологическим основанием как традиционных педагогических игр, так и геймификации.

В чем же состоит в таком случае своеобразие геймификации? В ее неимитационном характере, в сохранении неизменным содержания деятельности (например, самостоятельном заучивании иностранных слов) при изменении именно способа организации этой деятельности. Являясь игровой практикой, геймификация коренным образом отличается от известных ранее образовательных игровых форм. Суть этого отличия в том, что реальность остается реальностью, не превращаясь в игру, а игровые установки вводятся в систему операций субъекта с этой реальностью. На это особое внимание обращает Кевин Вербах, исследователь из Пенсильвании, говоря о том, что геймификация не является ни игрой, ни теорией игр, ни симуляцией, ни использованием игр в бизнесе, ни зарабатыванием баллов. [10]

Так, геймифицированный образовательный курс не является компьютерной игрой (хотя порой очень похож на нее за счет игровой оболочки, если существует поддерживающее курс программное обеспечение). По ходу движения по курсу, обучающийся выполняет и образовательные, и игровые задачи. Например, образовательная задача – освоить разные стили речи; игровая задача – набрать 50 баллов за выполненные письменные задания к определенному сроку для перехода на следующий уровень. Причем образовательные цели всегда остаются в приоритете, а игровые – призваны лишь помочь удерживать внутреннюю мотивацию к выполнению образовательных задач. [11]

Сравнивая геймификацию с другими игровыми техниками (таблица 2), Марио Хергер предлагает таблицу, которая позволяет более четко провести границы между родственными, но нетождественными явлениями – геймификацией и различными другими разновидностями игровых практик. Параметрами сравнения стали следующие характеристики, которые будут проанализированы ниже: спонтанность, наличие правил и цели, внутренняя структура, реальность/игровое пространство и системность.

Таблица 1 – Сравнение геймификации и других игровых практик

Параметр сравнения	Традиционные игры	Ролевые игры	Деловые игры	Симуляторы	Геймификация
Спонтанность	Нет	Да	Нет	Нет	Нет
Наличие правил	Да	Нет	Да	Да	Да
Наличие цели	Да	Нет	Да	Да	Да
Структура	Да	Нет	Да	Да	Да
Реальный мир	Нет	Нет	Да/нет	Да/нет	Да
Системность	Нет	Нет	Нет	Да/нет	Да

Мы видим, что геймификация пересекается с традиционными (например, настольными) играми (английское «game») в таких позициях, как наличие правил, цели и структуры игры. Те же сходства мы видим и с деловыми играми. Это то, что заимствует геймификация у игры, то, что делает игру как вид человеческой активности привлекательной: понятная, достижимая и желанная цель, правила достижения этой цели и пошаговая структура прохождения пути к поставленной цели. [12]

Полная противоположность геймификации по выбранным позициям – ролевые игры, подобные игре на сцене (английское «play»). Ролевая игра как исполнение роли априори спонтанна, не имеет четко обозначенной игровой цели и структуры. Геймификация же имеет правила и цель, происходит в реальном мире, а не на сцене или в игровой ситуации, абсолютно не спонтанна, все ходы игрока прописаны и структурированы. Структурированность геймифицированной образовательной деятельности вдвойне обязательна, так как в обучающем курсе необходимо разделить всю программу на определенные шаги/этапы, а каждый этап должен иметь свою цель, работающую на общую цель курса. [13]

Наиболее близки к геймификации симуляторы, которые создают иллюзию реальности в компьютерной среде и служат обучающим и тренировочным целям – обучению вождению, работе со сложным оборудованием. [14] Видимо, в связи с этим некоторые отечественные исследователи ошибочно причисляют симуляторы к практике геймификации.

Тем не менее, в отличие от симуляторов, геймификация, создавая иллюзию игры, использует механики компьютерной среды в реальном мире. [15]

Вывод по 1 главе

Формирование познавательной активности происходит в период обучения в младших классах. Это исходит из того, что удобнее обучить ребенка чему - либо в раннем возрасте. Учитель начальных классов должен обладать такими качествами, которые поспособствуют развитию и совершенствованию познавательной активности.

Проблема развития познавательной активности у школьников – одна из важнейших проблем педагогики. И она выступает как первостепенное условие формирования у учащихся потребности в знаниях. Познавательную активность изучали такие ученые как Пифагор и Сократ, именно из времен античности дается ориентир для творчески активного освоения знаний. После этого познавательная активность не потеряла свою значимость в изучении, и продолжала изучаться различными учеными. На данный момент в современной педагогике нет единого взгляда на сущность познавательной активности.

XXI век – век информации и информационных технологий. Образовательный процесс не остался в стороне и также прививается к информационному миру. Конечно, другие процессы гораздо быстрее смогли прижиться с компьютерными сетями. Но и образовательный процесс не стоит на месте, а усиленно набирает обороты развития в данной сфере.

Геймификация – является неотъемлемой частью обучения. Чтобы у обучающихся не пропадал интерес к обучению, в обучении должны присутствовать элементы игры. Игры дают обучающимся четкие цели и обеспечивают оперативную обратную связь, которая делает учащихся более отзывчивыми и приводят к более высокой эффективности обучения. Каждое

выполненное задание несет за собой особый бонус, который стимулирует не останавливаться на достигнутом.

Термин геймификации появился еще в XX веке, но массово применяться стал в 2010 году, после анализа результатов маркетингового приема, который включал в себя элементы игры. В отечественную литературу термин пришел в 2012 году. К сожалению, в ходе анализа исследований можно отметить, что в научном сообществе пока нет единой устоявшейся трактовки этого понятия.

Огромную роль в развитии феномена геймификации сыграло развитие информационных технологий, в частности распространение социальных сетей и технических средств, связанных с мгновенным обменом информацией. Геймификация – это использование элементов дизайна, относящегося к игре, независимой от намерений пользования.

Во-первых, в геймификации много ситуативности. Во-вторых, геймификация использует игровые функции.

В-третьих, обоснованно заключаем, что термин «геймификация» может и должен использоваться по отношению ко многим аспектам деятельности: от повседневной жизни, элементарных операций до сложных процессов обучения, развития и познания.

Игра и игровые технологии обязательно должны присутствовать в процессе обучения. Они влекут за собой создание определенных условий для достижения задач, также моделирование специальной игровой реальности со своими внутренними законами. Ключевой особенностью считается то, что игра увлекает и захватывает внимание на долгое время.

Если анализировать игры и геймификацию, то геймификация наиболее близка к симуляторам. Тем не менее, в отличие от симуляторов, геймификация, создавая иллюзию игры, использует механики компьютерной среды в реальном мире.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящее время разнообразие игровых образовательных ресурсов позволяет их использовать, учитывая возрастные особенности, интересы, уровень умений и знаний учащихся. Игры, как средство эффективного взаимодействия учителя и учащихся, могут дать нам возможность лучше развивать у детей коммуникативные навыки, повысить мотивацию, дать актуальные практические знания и отказаться от устаревшей системы тестирования.

Геймификация – не просто прививка от скуки, у нее множество преимуществ, однако все хорошо в меру. Строгость тоже должна присутствовать, и превращать учебу в бесшабашную 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.

Для учителя технология геймификации пока является новой, но она уже довольно широко используется в современном образовательном процессе, так как имеет достаточное количество положительных аспектов. 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.

Учителя должны стремиться правильно использовать потенциал игрового процесса, то несомненно сможем активизировать познавательный процесс у обучающихся и добиться лучших результатов обучения.

В ходе исследования поставленная цель была достигнута.

В результате написания реферата были выполнены следующие задачи:

1. Изучены психолого-педагогические особенности развития познавательной активности младших школьников;

2. Охарактеризованы понятия и особенности геймификации образовательного процесса.

3. Определены отличительные черты феномена «геймификация» и «игрофикация».

4. Выделены сходства и различия традиционной игровой практики и геймификации в начальном общем образовании.

5. Сделаны выводы по итогам проведённого исследования.

В курсовой работе мы планируем более подробнее рассмотреть методические аспекты применения геймификации при развитии познавательной активности младших школьников.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Белкин, Ф.А. Геймификация в образовании // Современная зарубежная психология. 2016. Том 5, №3. С. 28-34.
2. Варенина, Л. П. Геймификация в образовании / Л. П. Варенина. — М.: Просвет, 2014. — 317 с.
3. Варенина, Л.П. Геймификация в образовании // Образование и педагогические науки. 2014. Том 6, №6, часть 2. С. 314-317.
4. Эйхорн, М.В. Геймификация образовательного процесса: метод.пособие / М.В. Эйхорн, Д.Ф. Годван, Д.В. Стецкая. — Томск: Хобби Центр, 2015. — 39 с.
5. Гимельштейн, Е.А. Применение инструментов геймификации в образовании // Бизнес-образование в экономике знаний. 2020. №3 (17). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-instrumentov-geymifikatsii-v-obrazovanii> (дата обращения: 10.05.2021).
6. Ермаков, А. В Модель оценки сценариев игрофикации в учебном процессе / А. В. Ермаков. — Вестник СВФУ, 2014. — 46 с.
7. Заславская, О.Ю., Сиденко, А.Г. Применение принципов игрового дизайна и игровых механик к неигровому контенту [Текст] / О.Ю.Заславская, А.Г.Сиденко // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: «Информатика и информатизация образования». — 2020. — № 1 (51). — С. 30-33.
8. Климов С.Н. Профессионализм педагога: сущность, содержание,перспективы развития // Геймификация в образовании: к постановке вопроса. — М.: Некоммерческое партнерство «Международная академия наук педагогического образования», 2017. — Т. 2.
9. Коваль, Н.Н. Геймификация в образовании // Педагогическая наука и практика. 2016. №2 (12). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii-1> (дата обращения: 15.05.2021).

10. Корнилов, Ю.В. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе / Ю.В. Корнилов// Современные проблемы науки и образования. – 2017. – № 5.– С. 27-34
11. Мазелис, А. Л. Геймификация в электронном обучении / А.Л. Мазелис // Народное образование. Педагогика: материалы междунар. науч. конф. (г. Владивосток, апрель 2013 г.) [Электронный ресурс]. Режим доступа: wsu.rmfiles / (дата обращения: 08.05.2021).
12. Никитин, С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе / С.И. Никитин // Молодой ученый. — 2016. — №9. — С. 1159-1162.
13. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде: [монография] / Н. Л. Караваев, Е. В. Соболева. – Киров: Вятский государственный университет, 2019. – 105 с.
14. Суворкина, Ж. А. Геймификация как средство повышения интереса к обучению у учеников / Ж. А. Суворкина, А. С. Суворкин, А. С. Куреневский, М. Р. Дряев. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2020. — № 18 (308). — С. 526-527. — URL: <https://moluch.ru/archive/308/69565/> (дата обращения: 05.05.2021).
15. Хиленко Т.П. Педагогические условия формирования информационной компетентности младших школьников // Начальная школа плюс до и после. — 2013 — №3. — стр. 87-90.