

1 слайд

Здравствуйте, уважаемая аудитория! Я, Серебрякова Карина Арсеновна, студентка 2-го курса, 22 группы, мой научный руководитель Ларионова Валерия Валерьевна.

Представляем вашему вниманию реферативное исследование на тему «Геймификация как средство развития познавательной активности младшего школьника».

2 слайд

Актуальность проблемы заключается в том, что каждому учителю необходимо знать технологии для того, чтобы в будущем более эффективно обучать младшее поколение и организовывать процесс младших школьников.

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

3 слайд

Цель и задачи нашего исследования представлены на слайде.

4 слайд.

Методами исследования были изучение и анализ научно-методической литературы, систематизация данных, обобщение полученной информации.

5 слайд

В теории нами рассмотрены следующие вопросы, которые представлены на слайде:

1. Психолого-педагогические особенности формирования познавательной активности младших школьников
2. Понятие и особенности геймификации образовательного процесса
3. Феномен «геймификация» и «игрофикация»
4. Традиционные игровые практики и геймификация в образовании: сходства и различия

6 слайд

Ключевыми понятиями исследования являются «познавательная активность» и «геймификация». Познавательная активность-это качество деятельности ученика, которое проявляется в его отношении к содержанию и процессу учения, в стремлении к эффективному овладению знаниями и способами деятельности за оптимальное время, в мобилизации нравственно-волевых усилий на достижение учебно-познавательной цели.

Геймификация- 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.

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. 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. Одним из структурных компонентов компетентности учащихся в познавательной сфере является познавательная активность.

7 слайд

Под познавательной активностью подразумевается стремление ребенка к знаниям, тяга к проявлению волевых качеств и т.п. Чтобы ребенок был вовлечен в процесс обучения был введен такой «прием» как геймификация.

В ходе разработки данной работы я изучила геймификацию с нескольких сторон и поняла, что это такое и для чего она нужна в процессе обучения.

Исходя из того, что познавательная активность формируется с 7 до 10 лет, геймификация очень важна, т.к. заинтересовать ребенка процессом игры намного проще и лучше игрой, нежели заумными и непонятными словами. Именно поэтому стоит обучать учителей начальных классов приемам геймификации, чтобы они умели их применять и могли спокойно и доступно объяснять это детям.

8 слайд

Развитие информационных технологий положительно отразилось на геймификации, т.к. она набирает еще большие обороты.

Игра включает в себя принципы рационального обучения. Учебный контент и опыт доносится до учеников в процессе геймификации.

9 слайд

Главный аспект геймификации заключается в том, что достижение целей с ее помощью напрямую не связано с содержанием игры. Она выступает как «обложка» для процесса работы. Но самым главным является то, что процесс игры просто стимулирует к выполнению той или иной задачи.

10 слайд

Геймификация в целом это: множество ситуаций, наличие игровых функций и самое главное, что может включать в себя как простые жизненные ситуации, так и сложные процессы обучения, понятия, развития и познания.

Обучение очень тесно связано с процессом игры. Это создание каких-то условий, чтобы достигать свои цели. Геймификация приближена к симулятору, но она просто создает иллюзию в реальном мире.

Геймификация нужна в свою очередь не для организации игр во время уроков, а для того чтобы обстановка временами разрежалась, чтобы ребенок имел интерес возвращаться на урок.

11 слайд.

В конечном итоге хотелось бы еще раз сказать, что игра помогает человеку жить, радоваться мелочам и оставаться человеком. Потому что игра – это эмоции, а без эмоций человек не может быть человеком. Игра должна присутствовать везде, во всех процессах, которые преследуют какую – то цель. Геймификация отличный способ совершенствовать не только рабочий процесс, но и процессы развития познавательной активности.

12 слайд.

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

13 слайд

Спасибо за внимание. Мы готовы ответить на ваши вопросы.