

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

Бутина Диана Алексеевна

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО
ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА
МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ
К ПРОЦЕССУ ОБУЧЕНИЯ**

РЕФЕРАТ

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

Участие в Конкурсе рефератов:

Рекомендован _____
подпись руководителя

Не рекомендован _____
подпись руководителя

Специальность: 44.02.02

Преподавание в начальных классах

Курс: 2, **группа:** 21

Руководитель: Радугина О.П.,
преподаватель МДК 01.10

Теоретическое и методическое
обеспечение углубленного изучения
дисциплин в начальных классах
высшей квалификационной категории

Челябинск, 2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ КАК СРЕДСТВА ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ К ПРОЦЕССУ ОБУЧЕНИЯ	5
1.1 Общая характеристика понятия «познавательный интерес» в современной научной психолого-педагогической литературе	
1.2 Необходимость повышения познавательного интереса младших школьников к процессу обучения	8
1.3 Геймификация как средство повышения познавательного интереса младших школьников к процессу обучения	12
1.4 Формы использования геймификации в обучении младших школьников	16
Выводы по 1 главе	19
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	20
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	21

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проблемы исследования. Если бы преподавателю XIX в. сказали, что итоговая контрольная работа может вызвать у детей бурю положительных эмоций, он наверняка был бы в шоке и это неудивительно. Однако время не стоит на месте, техники и методики обучения постепенно меняются, трансформируясь под запросы учеников. В настоящее время более продвинутые преподаватели уже давно внедряют в практику элементы компьютерных игр, делая учебный процесс увлекательным для ребенка [11].

Удивительно, но идея с использованием игровых технологий не так уж и нова. Ещё в XX веке профессор Ушинский считает: «Монотонный учебный процесс необходимо разбавлять играми и упражнениями. Это лучше работает, потому что в процессе игры задействована эмоциональная составляющая, и, именно благодаря этому, материал лучше усваивается.» [6, с. 369]. Это ведь здорово! Так почему бы не использовать этот инструмент?

Интерес учеников нужно повышать с помощью интересных форм изучения материала, а также его закрепления и проверки полученных знаний, ведь намного лучше учиться с игровыми моментами.

Проблеме познавательного интереса обучающихся, вопросам его формирования и развития посвящено значительное количество исследований. Существуют многочисленные точки зрения на сущность познавательного интереса, как в трудах педагогов прошлых столетий, так и в трудах современников. С позиции современной педагогики проблемой формирования познавательного интереса занимались Рубинштейн С.Л., Выготский Л.С., Щукина Г.И., Морозова Н.Г., Савина Ф.К., Епишева О.Б., Блинова Т.Л. и многие другие [18].

На основании актуальности проблемы исследования нами сформулирована **тема исследования**: «Геймификация как средство повышения познавательного интереса младших школьников к процессу обучения».

Цель исследования: на основе анализа современной научной психолого-педагогической литературы описать возможности использования геймификации как средства повышения познавательного интереса младших школьников к процессу обучения.

Задачи исследования:

1. Дать характеристику понятий «познавательный интерес» и «геймификация»;
2. Обосновать необходимость повышения познавательного интереса к процессу обучения у младших школьников;
3. Выявить возможности использования геймификации как средства повышения познавательного интереса младших школьников к процессу обучения;
4. Описать формы использования геймификации в обучении младших школьников;
5. Обобщить материалы исследования, сделать выводы.

В работе использованы теоретические **методы исследования:** поиск и отбор источников информации, анализ, выделение главного, синтез, структурирование, обобщение.

ГЛАВА 1. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ КАК СРЕДСТВА ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ К ПРОЦЕССУ ОБУЧЕНИЯ

1.1 Общая характеристика понятия «познавательный интерес» в современной научной психолого-педагогической литературе

Интерес школьников к учению является определяющим фактором в процессе овладения ими знаниями. Великие педагоги - классики всех времен подчеркивали первостепенное значение в обучении интереса, любви к знаниям.

Интересное обучение не исключает умение работать с усилием, а, наоборот, способствует этому [11].

Интерес - это форма проявления познавательных потребностей, обеспечивающая направленность личности на осознание целей деятельности и тем самым способствует ориентировке, ознакомлению с новыми фактами, более полному и глубокому отражению действительности [19].

Г.И. Щукина пишет: «Интерес формируется и развивается в деятельности, и влияние на него оказывают не отдельные компоненты деятельности, а вся её объективно – субъективная сущность» [7, с. 16].

Поэтому, одной из важнейших задач педагогов должно быть - выявление имеющихся интересов, развитие и воспитание интереса к знаниям у школьников.

В связи с этим интерес определяется как эмоционально - познавательное отношение, непосредственно мотивированное, имеющее тенденцию переходить в познавательную направленность личности [20].

К.Д. Ушинский подчеркивает: «Интерес - основной внутренний механизм успешного учения» [6, с. 96].

Рассматривая интерес как педагогическую проблему через призму ценностей, мы можем утверждать, что всякий интерес, если он социально полезен по своему предметному содержанию и направленности, представляет

большую ценность для личности подрастающего человека. Благодаря интересу объективный мир какой-то стороной приближается к человеку, становится ему не безразличным, а необходимым для его существования и развития [7].

Как известно, интерес всегда имеет определенную предметную направленность. Интересы человека многообразны, как и многообразен окружающий нас мир. Однако из многообразия предметов, явлений окружающего мира в интересе каждой личности избирательно отражается именно то, что значимо, важно, ценно для самой личности, что связано с ее индивидуальным опытом и развитием [20].

По предметной направленности интересов и ограниченно связанными с ним сферами деятельности вполне правомерно различать интересы художественные, спортивные, технические, познавательные и т.д.

Особой и важной областью общего феномена «интерес» является познавательный интерес. Рассмотрим его подробнее.

Педагоги и психологи познавательный интерес изучают с различных сторон, но любое исследование рассматривает интерес как часть общей проблемы воспитания и развития. Одни исследования посвящены изучению психологической природы интереса (М.Ф. Беляев, Л.А. Гордон, А.А. Невский, И.М. Цветков и др.), другие рассматривают познавательный интерес как мотив (А. Н. Леонтьев, Л.И. Божович, Н.Г. Морозова, М.Ф. Морозов и др.), а некоторые как отношение личности (В.Н. Мясищев, А.А. Бодалев, В.Г. Иванов, Е.Ф. Рыбалко). Ряд исследователей изучают познавательный интерес как важное средство обучения (Г.И. Щукина, И.Г. Бабанский, Д.И. Трайтак, Ю.С. Фильков). Эта же сторона познавательного интереса рассматривается и во многих дидактических исследованиях, посвященных проблеме активизации обучения (М. А. Данилов, Р.Г. Лемберг, М.Н. Скаткин и др.) [16].

Нам ближе понятие Г.И. Щукиной, она рассматривает сущность познавательного интереса и его роль в воспитании личности так: «Познавательный интерес, прежде всего, можно охарактеризовать как сложное отношение человека к явлениям окружающей действительности, в котором

выражено его стремление к всестороннему, глубокому изучению, познанию их существенных свойств» [7, с. 19].

Особенностью познавательного интереса является его способность обогащать и активизировать процесс не только познавательной, но и любой деятельности человека, поскольку познавательное начало имеется в каждой из них [7].

Характеристики особенностей познавательного интереса:

1. Под его влиянием, человек все время старается найти новые стороны в интересующем его предмете, установить более глубокие связи и отношения. В поисках ответа на возникший вопрос у человека появляется напряженность сознания, и даже беспокойство за окончательное решение интересующего его вопроса.

2. Он окрашивает эмоциями мыслительную, интеллектуальную деятельность. Чувство трудового подъема, радости, удовлетворения от проделанной работы подкрепляет познавательный интерес и делает его более стойким.

3. Волевая направленность. Интерес может носить чисто созерцательный характер. Познавательный же интерес, как одна из высших стадий развития интереса, активен, он обязательно связан с волевой устремленностью личности к продуктивной деятельности [16].

Познавательный интерес - избирательная направленность личности на предметы и явления окружающие действительность. Эта направленность характеризуется постоянным стремлением к познанию, к новым, более полным и глубоким знаниям. Систематически укрепляясь и развиваясь, познавательный интерес, становится основой положительного отношения к учению.

Познавательный интерес носит поисковый характер. Под его влиянием у человека постоянно возникают вопросы, ответы на которые он сам постоянно и активно ищет. При этом поисковая деятельность школьника совершается с увлечением, он испытывает эмоциональный подъем, радость от удачи. Познавательный интерес положительно влияет не только на процесс и

результат деятельности, но и на протекание психических процессов - мышления, воображения, памяти, внимания, которые под влиянием познавательного интереса приобретают особую активность и направленность [19].

В познавательном интересе, направленном на отражение сущностных сторон действительности, заключены возможности проникать в научные истины, добытые человечеством, раздвигать рамки познания, отыскивать новые пути и возможности более полного освоения человеком избранной деятельности, области познания.

В то же время познавательный интерес, будучи включенным в познавательную деятельность, теснейшим образом сопряжен с формированием многообразных личностных отношений: избирательного отношения к той или иной области науки, познавательной деятельности, участию в них, общению с соучастниками познания [7].

Именно на этой основе – познания предметного мира и отношения к нему, научным истинам – формируется миропонимание, мировоззрение, мироощущение, активному, пристрастному характеру которых способствует познавательный интерес [1].

1.2 Необходимость повышения познавательного интереса младших школьников к процессу обучения

Многие дети, придя в школу, сталкиваются с ситуацией, когда с их интересами перестают считаться. Всех пытаются загнать в жесткие рамки. При этом подход, как правило, ко всем один и тот же. А в качестве стимула - «кнут», низкие баллы, за которые потом ещё и достанется от родителей. В таких условиях воспитано несколько поколений. Мы росли, когда учеба была скучным и кропотливым процессом. «Обучение не может быть веселым», - отпечаталось у нас в голове. Всё, что весело - это балаган и трата времени,

повторяли наши строгие родители и учителя. Возможно поэтому, родителям, которые впервые сталкиваются с использованием элементов из игр на занятиях, изначально сложно воспринять обучение в таком формате.

При классическом подходе желание учиться пропадает. Это особенно касается активных и любознательных детей, им сложно приспособиться к строгой рутине. В противовес этому - обучение с применением игровых методик. Это и интересно и продуктивно [10].

Традиционная школа создаёт искусственную среду, которая противоречит детским интересам, ограничивает их восприятие стенами класса. Получается парадокс: детей приводят в то место, где они могут получать знания и находить ответы на многочисленные «почему» и «зачем», но убивают в них стремление хотя бы задавать вопросы.

Непосредственный интерес к знаниям у младших школьников облегчает усвоение знаний: яркие, поражающие воображение школьников факты надолго запечатлеваются в сознании, так как создают в коре головного мозга сильный очаг возбуждения. На основе этих ярких фактов создаются яркие конкретные представления [17].

Однако в начальной школе познавательный интерес не может поддерживаться только новым и неизвестным. Использование знаний младших школьников при изучении нового учебного материала для развития познавательного интереса очень плодотворно, потому что такой приём позволяет детям убеждаться в том, как неисчерпаемы границы познания, как много неизвестного в уже известном, как важна и нужна человеку познавательная деятельность [20].

Содержание многих уроков часто бывает известно младшим школьникам либо из жизни, либо из других источников познания: книг, газет, журналов, кино, радио, телевизора, рассказов взрослых и так далее. Эти приобретённые вне уроков знания носят отрывочный, случайный характер, поэтому, разбудив познавательный интерес школьника, эти эпизодические знания не могут способствовать его укреплению, если система знаний, заключенная в

последовательную цепь уроков, не поддержит его, и не будет содействовать его развитию. Именно поэтому в системе уроков по каждому предмету важны и необходимы такие уроки, которые обогащают общие узко житейские представления младших школьников, раскрывают перед ними силу науки, её значение в жизни общества [12].

Проблема интереса в обучении не нова. Значение его утверждали многие педагоги прошлого. В самых разнообразных трактовках проблемы в классической педагогике главную функцию его все видели в том, чтобы приблизить ученика к учению, приохотить, "зацепить" так, чтобы учение для ученика стало желанным, потребностью, без удовлетворения которой немислимо его благополучное формирование [2].

А. С. Выготский размышляет: «Интерес как бы естественный двигатель детского поведения, он является верным выражением инстинктивного стремления, указанием на то, что деятельность ребёнка совпадает с его органическими потребностями. Вот почему основное правило требует построения всей воспитательной системы на точно учтённых детских интересах. Педагогический закон гласит: прежде чем ты хочешь призвать ребенка, к какой – либо деятельности, заинтересуй его ею, позаботься о том, чтобы обнаружить, что он готов к этой деятельности, что у него напряжены все силы, необходимые для неё, и что ребёнок будет действовать сам; преподавателю же остаётся только руководить и направлять его деятельность» [1, с. 587].

Более того, познавательный интерес, активизируя все психические процессы человека, на высоком уровне своего развития побуждает личность к постоянному поиску преобразования действительности посредством деятельности (изменения, усложнения её целей, выделения в предметной среде актуальных и значительных сторон для их реализации, отыскания иных необходимых способов, привнесения в них творческого начала) [2].

На уроках учителей-мастеров, уделяющих большое внимание воспитанию и развитию познавательных интересов у учеников, хорошо виден

эмоциональный подъем школьников. Возгласы удивления, восхищения, вызванные познанием нового, поражающего воображение, восхищение силой художественного образа, доставляющего эстетическое наслаждение, улыбка, чувство удовольствия и удовлетворения по поводу своего удачного ответа, чувство гордости, вызванное хорошим ответом товарища, - все это разные по своей значимости для личности и глубине проявления чувства, но все они возбуждены познавательным интересом. На уроках, не согретых эмоциями познавательного интереса, нельзя обнаружить ничего подобного [18].

Разная степень заинтересованности личности в объекте или явлении порождает различное отношение к деятельности, а, следовательно, и уровень познавательной активности и самостоятельности. И это закономерно. В процессе целенаправленной познавательной деятельности человек не только проявляет свое отношение к объектам окружающего мира, но и пробуждают не только познавательное, но и регулярное значение: они не только помогают усваивать новые знания, но и оказывают плодотворное влияние на формирование отношений к самой познавательной деятельности.

Однако познавательный интерес не всегда побуждает личность к активной учебной деятельности. Эти интересы только тогда превращаются в необходимую жажду познания, поднимаются на уровень духовной потребности, когда они включаются в общую систему мотивов, определяющих жизненные позиции личности, ее направленность [19].

Таким образом, значение познавательного интереса в жизни младших школьников на современном этапе обучения трудно переоценить. Интерес выступает как самый энергичный активатор, стимулятор деятельности, реальных предметных, учебных, творческих действий и жизнедеятельности в целом. Избирательная направленность познавательного интереса на предметы и явления окружающего мира одухотворяет область познания ученика, особо выделяя из нее то, что лежит в сфере духовных потребностей человека. И как показывает практика, на развитие познавательного интереса младших школьников в процессе обучения оказывают влияние возрастные

особенности, содержание обучения, формирование познавательной активности и самостоятельности младших школьников [20].

1.3 Геймификация как средство повышения познавательного интереса младших школьников к процессу обучения

Среди активных методов обучения особое место занимают игровые методы. Эта их «особость» обусловлена целым рядом факторов: многие эксперты относят игры к высшей ступени среди всех активных методов обучения, кроме того это наиболее разнообразные по характеру, сложные в реализации, трудоёмкие и затратные учебные мероприятия [8].

А.В. Могилёв отмечает: «Образовательные игры позволяют напрямую эффективно формировать, развивать и контролировать то, что называется принятием решений и ситуационным мышлением» [3, с. 54].

Геймификация – это технология адаптации игровых методов к неигровым процессам и событиям для большей вовлеченности учеников в процесс [21].

Геймификация в образовании — это использование игровых элементов в процессе обучения.

В геймификации используются такие игровые элементы, как постановка задач, обратная связь, уровни, творчество. Ученики набирают очки и баллы, что, в свою очередь, является стимулом для дальнейшего овладения предметом и материалом [11].

Человек лучше запоминает то, что вызывает эмоции. Неважно, положительные или отрицательные—любое сильное впечатление оставляет глубокий отпечаток в памяти.

Учёба — это труд. Игра же – сладкая приправа. Она делает обучение увлекательным и приятным, чтобы дети с охотой возвращались в класс [9].

Игровое обучение младших школьников:

1. Вовлекает в работу. Дети активнее включаются в урок, если он напоминает игру.
2. Повышает интерес. Кроме блестящей графики, многие игры и приложения содержат сложные алгоритмы оценки, собирают и анализируют данные школьников. Учиться становится интереснее, если видишь на экране свой прогресс.
3. Развлекает. Игры повышают настроение и укрепляют положительное эмоциональное состояние ученика.
4. Последовательно развивает. Игра, как правило, поделена на уровни. Каждый этап — очередная ступенька образовательного процесса. Перепрыгнуть с третьей на восьмую не получится. Ребенок получает знания порционно и последовательно [8].

Геймификация в образовании сама по себе — не новое явление, новый скорее термин и его определение. В упрощённом виде она существовала и в советской школе. Еще К.Д. Ушинский рекомендовал включать игровые элементы в учебный монотонный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. Он отмечает: «Для ребенка игра заменяет действительность и делает ее более интересной и понятной потому, что он сам её создает. В игре ребенок создает свой мир и живет в нем, и следы этой жизни глубже остаются в нем, так как здесь присутствует эмоциональная составляющая, и он сам распоряжается своим творением.» [6, с. 324].

Геймификация делает обучение интерактивным. Она включает в процесс всех, так как использует следующие элементы:

1. 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.

2. Мотивация. Поэтапное изменение и усложнение целей по мере приобретения учениками новых навыков и компетенций. Это помогает удерживать внимание учеников, сохраняет их вовлечённость.
3. Взаимодействие пользователей. Постоянное получение обратной связи от учителя или одноклассников. Это даёт возможность получить оценку своих действий и скорректировать их, если была допущена ошибка [8].

Например, учитель географии из Сиэтла Дэвид Хантер разработал полноценную программу обучения, основанную на игровом сценарии. Его курс — это квест по постапокалиптическому миру, населённому зомби, а контурные карты и учебник — это комикс [12].

Учителя математики из московской школы № 1363 Светлана Шихова, Елена Сиверенко и Ольга Кузнецова создали онлайн - курсы. Первый — «Приключения Незнайки в стране обыкновенных дробей» (в трёх частях) и второй — «Приключения Оли и Коли в стране десятичных дробей» (в пяти частях). В школе дети сидят за партами и изучают новый материал, а дома — сидят за планшетами или компьютерами, выполняя задания из курса. По словам учителей, дети стали больше интересоваться математикой [8].

В игре дети раскрываются с неожиданной стороны. Становятся понятны их истинные желания и возможности. Например, тихоня, не блистающий способностями, в процессе игры оказывается хорошим стратегом. В итоге получает признание, повышает самооценку, как следствие — стремится к знаниям [11].

В России есть несколько успешных проектов в области геймификации образования. Так, более 15 миллионов человек учат английский язык в игровой форме с помощью LinguaLeo. Достаточно выбрать уровень знаний и определить, сколько часов в день ученик может выделить на уроки с обаятельным львенком по имени Лео. За прохождение каждого задания положена награда — виртуальные фрикадельки для льва, который должен оставаться сытым. Лева накормлен — он растёт, повышается и уровень знания языка. Стоит несколько раз «прогулять» занятие, и львенок сбавит в весе.

Ученик же теряет накопленные баллы и не может перейти к следующей теме [11].

Карл М. Капп отмечает: «И геймификация, и серьезные игры преследуют одни и те же цели: решить проблему, мотивировать и стимулировать обучение посредством игрового мышления и техник» [5, с. 78].

Г.К. Селевко подчеркивает: «Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр [4, с. 53].

Также он отмечает следующие функции, которые выполняет геймификация в обучении младших школьников:

1. Развлекательная (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, пробудить интерес)
2. Коммуникативная (освоение диалектики общения)
3. Диагностическая (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание)
4. Коррекционная (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей)
5. Игротерапевтическая (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности) [2].

Таким образом, основной принцип геймификации - обеспечение получения постоянной, измеримой обратной связи от обучающегося, обеспечивающей возможность динамичной корректировки его поведения и, как следствие, быстрое освоение всех функциональных возможностей программной оболочки игры и поэтапное освоение учебного материала. Геймификация мотивирует учащихся на обучение по собственному желанию, что неотъемлемо влияет на повышение качества образования [11].

1.4 Формы использования геймификации в обучении младших школьников

Существует несколько основных форм геймификации для обучения младших школьников, такие как сторителлинг, скрайбинг, а также интеллект – карты, рассмотрим каждую форму подробнее.

Сторителлинг – это искусство донесения информации с помощью рассказов и историй с реальными или вымышленными персонажами. Главной задачей сторителлинга является удержание внимания обучающихся. Методы сторителлинга является ключевым фактором внедрения геймификации в сферу образования.

Виды сторителлинга разнятся по своим целям:

1. Самым распространенным приемом является Мономиф, он же путь героя, он же путешествие героя. Главным качеством, определяющим Мономиф, выступает подчинение законам драматургии, в нем должны быть предыстория, завязка, развитие, кульминация и развязка.
2. Рамка. Внутри рассказанной вами истории скрывается еще несколько, каждая из которых используется, чтобы лучше раскрыть главную цель основной истории.
3. Sparklines (Как было, как могло бы быть). При использовании этого прием построения истории, сравнивается то, что было, с тем, как это должно было быть. Получается контраст реального и правильного, который действует предельно доходчиво.
4. In medias res (начать с середины). Используя этот способ, учащийся отправляется в самый центр истории, исходя из этого становится заложником ситуации, выход из которой будет найден с помощью анализа того, что было и что происходит на данный момент.

Выбор техники рассказа полностью зависит от целевой аудитории и задач сторителлинга [12].

Для зрительного восприятия информации лучше подойдет скрайбинг.

Скрайбинг – это визуализация сложного материала простыми запоминающимися знаками и образами в процессе изложения информации.

В процессе скрайбинга в работу задействуются оба полушария головного мозга: пока правое занято визуальным и эстетическим восприятием, левое активизирует логическое мышление. В результате информация воспринимается четко и структурно, а благодаря знакам и образам запоминается надолго.

Ценность скрайбинга для образования заключается в том, что он в одно и то же время действует на слух, зрение, воображение, мышление ученика. Когда отрисовка простых образов происходит в процессе рассказа, ученик не только понимает лучше, но и запоминает прочно. Это существенно отличает скрайбинг от текстового изложения информации, которой в настоящем мире очень и очень много. А ведь мыслить мы образами, а не текстом. Допустим, услышав слово «конфликт», большинство представит картину со спорящими людьми, а не само слово «конфликт»

Учитель в своей практике может применять два вида скрайбинга. Это ручной скрайбинг и видеоскрайбинг. Первый заключается в отрисовке основного смысла образовательного материала прямо в процессе урока, тогда как видеоскрайбинг создается заранее с помощью видеотехники и компьютерных программ.

Важным значением такого подхода к обучению для учителя является то, что на уроке останется больше времени для оттачивания практических умений учеников, для осуществления индивидуальной помощи и контроля [13].

Также для повышения познавательного интереса можно использовать метод составления *интеллект – карт*. Данную методику разработал американский ученый Тони Бьюзен, в своей книге он пишет: «Интеллект - карты могут быть эффективным инструментом для концентрации и обработки информации, формулирования плана действий и первым шагом в новых проектах. Фактически они могут стать незаменимыми помощниками в любом аспекте жизни, и я настоятельно рекомендую вам попробовать!» [5, с. 133].

Интеллект-карты – это уникальный и простой метод запоминания информации. Метод интеллектуальных карт наиболее полно отвечает особенностям работы человеческого мозга. Отличительным свойством методики является привлечение в процесс усвоения информации обоих полушарий головного мозга, благодаря чему обеспечивается его наиболее эффективная работа и информация сохраняется как в виде целостного образа, так и в словесной форме. С помощью используемых при построении карт зрительных образов обеспечивается создание глубокого впечатления, что существенно увеличивает запоминаемость материала и способность к воспроизведению.

В центре интеллект – карты располагается ключевое понятие, которое конкретизируется понятиями первого порядка, включающими основные разделы темы, далее понятиями второго порядка, третьего и т.д. [15].

При построении карт, идеи становятся более четкими и понятными, хорошо усваиваются связи между идеями; метод позволяет взглянуть на изучаемый материал с более высокой точки зрения, охватить его «единым взором», воспринять его как единое целое. Богатые возможности, которые предоставляют карты памяти, позволяют использовать их для решения самых разнообразных задач. Постоянное использование методики позволит сделать мышление более организованным, четким и логичным.

Неоднократное составление интеллект – карт способствует систематизации знаний учащихся, высокому уровню усвоения материала, приобретению учащимися учебно – исследовательских и проектировочных умений, необходимых для дальнейшего обучения, повышению качества знаний, проявлению познавательной активности и интереса к изучению любого предмета [14].

С помощью данных форм, процесс обучения младших школьников проходит продуктивнее, а у детей повышается интерес к учебе.

Выводы по 1 главе

Анализ современной научной психолого – педагогической литературы по проблеме исследования показал, что тема повышения познавательного интереса младших школьников к процессу обучения через геймификацию носит актуальный характер.

Понятие «познавательный интерес» не новое в научной литературе и достаточно изучено. Под данным понятием мы будем понимать сложное отношение человека к явлениям окружающей действительности, в котором выражено его стремление к всестороннему, глубокому изучению, познанию их существенных свойств.

В ходе изучения теоретического материала, была обоснована необходимость повышения познавательного интереса младших школьников к процессу обучения.

Мы выявили существующие возможности повышения познавательного интереса с помощью геймификации, а также формы её использования, такие как сторителлинг, скрайбинг и интеллект – карты.

Также мы обосновали эффективность использования геймификации, в качестве средства повышения познавательного интереса младших школьников к процессу обучения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Следуя поставленной цели исследования, на основе анализа разнообразных источников информации, мы пришли к следующим выводам:

1. Познавательный интерес – сложное отношение человека к явлениям окружающей действительности, в котором выражено его стремление к всестороннему, глубокому изучению, познанию их существенных свойств. Познавательный интерес, активизируя все психические процессы человека, на высоком уровне своего развития побуждает личность к постоянному поиску преобразования действительности посредством деятельности.
2. Интерес к знаниям у младших школьников облегчает усвоение знаний. На основе ярких фактов создаются яркие конкретные представления. Познавательный интерес, активизируя все психические процессы человека, побуждает личность к постоянному поиску преобразования действительности.
3. Геймификация – это технология адаптации игровых методов к неигровым процессам и событиям для большей вовлеченности учеников в процесс. Геймификация повышает познавательный интерес учащихся к процессу обучения, что неотъемлемо влияет на повышение качества образования.

В курсовой работе мы планируем изучить методические подходы к использованию элементов геймификации для повышения познавательного интереса младших школьников.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Монографии, учебники, учебные пособия

1. Выготский Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский. – Москва: АСТ, 2008. – 671 с.
2. Гуслова М. Н. Инновационные педагогические технологии / М. Н. Гуслова. – Москва: Академия, 2016. – 320 с.
3. Могилёв А. В. Мир информатики. Методика / А. В. Могилёв. – Москва: Ассоциация XXI век, 2006. – 144 с.
4. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – Москва: Народное образование, 1998. – 256 с.
5. Тони Бьюзен Интеллект – карты. Полное руководство по мощному инструменту исследования / Бьюзен Тони. – Манн, 2018. – 189 с.
6. Ушинский К. Д. Педагогические сочинения / К. Д. Ушинский. – Москва: Педагогика, 1989. – 512 с.
7. Щукина Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся / Г. И. Щукина. – Москва: Педагогика, 1988. – 208 с.

Интернет - ресурсы

8. Геймификация. Как превратить урок в игру и не перестараться // 2020. – URL: <https://mel.fm/shkola/6783041-gamification> (дата обращения: 20.04.2021).
9. «Геймифицируй это»: как превратить урок в игру // 2014. – URL: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool> (дата обращения: 24.04.2021).
10. Геймификация в образовании // 2021. – URL: <https://itgen.io/geimifikaciya-v-obrazovanii> (дата обращения: 24.04.2021).
11. Суворкина, Ж. А. Геймификация как средство повышения интереса к обучению у учеников // Молодой ученый: [сайт]. 2020. – URL: <https://moluch.ru/archive> (дата обращения: 25.04.2021).
12. Геймификация как средство повышения качества образования // Инфоурок: [сайт]. 2020. – URL: <https://infourok.ru/statya-na-temu-gejmifikaciya->

- kak-sredstvo-povysheniya-kachestva-obrazovaniya-4193759.html (дата обращения: 25.04.2021).
13. Скрайбинг на уроке // CKnow: [сайт]. 2017. – URL: <https://cknow.ru/it/851-skraybing-na-uroke.html> (дата обращения: 03.05.2021).
 14. Интеллект – карты в начальной школе // Мультиурок: [сайт]. 2017. – URL: <https://multiurok.ru/files/intielliekt-karty-v-nachal-noi-shkolie.html> (дата обращения: 03.05.2021).
 15. Использование метода составления интеллект – карт на уроках в начальной школе // Kopilkaurokov: [сайт]. 2018. – URL: https://kopilkaurokov.ru/nachalniyeKlassi/prochee/ispolzovaniemietoda_sostavleniia_intielliekt_kart_na_urokakh_v_nachal_noi_shkolie (дата обращения: 03.05.2021).
 16. Характеристика понятия «познавательный интерес» // DirectEducation: [сайт]. 2015. – URL: <http://www.directeducation.ru/powins-1226-1.html> (дата обращения: 03.03.2021).
 17. Понятие «познавательный интерес», его структура // CYberPedia: [сайт]. 2014. – URL: <https://cyberpedia.su/6x97ef.html> (дата обращения: 03.03.2021).
 18. Особенности проявления познавательного интереса у младших школьников // Бобродобро: [сайт]. 2015. – URL: <https://ped.bobrodobro.ru/30185> (дата обращения: 05.03.2021).
 19. Активные методы обучения как средство повышения познавательного интереса школьников // Studexpo: [сайт]. 2016. – URL: https://studexpo.ru/217537/pedagogika/harakteristika_ponyatiy_interes_poznavatelnyy_interes_aktivnye_metody_obucheniya (дата обращения: 14.04.2021).
 20. Развитие познавательного интереса у младших школьников в учебной деятельности // Учительский портал: [сайт]. 2013. – URL: <https://uchitelya.com/pedagogika/9697-razvitie-poznavatel'nogo-interesa-u-mladshih-shkolnikov-v-uchebnoy.html> (дата обращения: 06.03.2021).
 21. Геймификация // Calltouch: [сайт]. 2020. – URL: <https://www.calltouch.ru/glossary/geymifikatsiya/> (дата обращения: 09.05.2021).