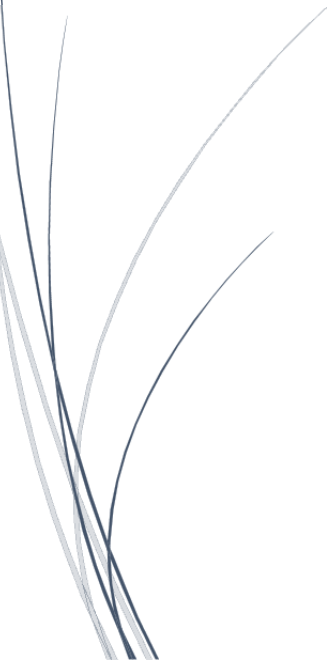


A dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from the middle of this bar.

МКОУ «Турманская СОШ»

**Методические
материалы для
проведения уроков и
занятий внеурочной
деятельности по
технологии
геймификации.**

Several thin, light blue wavy lines originate from the bottom of the dark blue vertical bar and curve upwards and to the right.

2022 г.

ПРИМЕНЕНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Вопросы геймификации обсуждаются сегодня как в области педагогики, так и в сфере бизнеса, маркетинга, менеджмента. Гейм-дизайнеры разрабатывают игры на серьезные темы, подключая геймеров к решению таких глобальных проблем, как голод, мировые конфликты, нищета, изменение климата и пр.

Геймификация в образовании подразумевает под собой активное использование игровой технологии в процессе обучения. Наряду с трудом и учением игра – один из основных видов деятельности человека, которому присуща потребность в игре. Внедрение игровых элементов в процесс обучения способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы. Суть

6. Разработать критерии оценивания учащихся;
7. Проанализировать результаты каждой команды и подсчитать полученные баллы.

Цель игры: повторение и обобщения полученных знаний о личности и реформах Петра Великого.

Обращаясь к памяткам по разработке конспектов геймифицированных уроков, можно с лёгкостью составить их и успешно провести урок. К таким урокам подготовка более серьезная, требуется творческий подход, необходимо продумать все подробности от начала и до конца. Следует отметить, что все описанные выше игры, легко модифицируемы с точки зрения образовательного контента. Одна и та же игра может быть использована для разных разделов одной дисциплины.

геймификации состоит в том, чтобы использовать склонность человека к игре как ключ к вовлечению в процессы обмена и потребления информации. Цель геймификации – при помощи введения игровых элементов сделать задания яркими и интересными, и, соответственно, более привлекательными.

Для выявления возможности применения геймификации при обучении школьников четвертого класса, был проведён анализ учебников УМК «Школа России». Мы рассмотрели учебники:

- «Окружающий мир» в 2 частях, авторы Плешаков А.А., Крючкова Е.А.,
- «Русский язык» в 2 частях, авторы, Канакина В.П., Горецкий В.Г.;
- «Литературное чтение» в 2 частях, авторы, Климанова Л.Ф., Горецкий В.Г., Голованова М.В. и др.;

– «Математика» в 2 частях, авторы, Моро М.И., Бантова М.А., Бельтюкова В.Г. и др.;

В учебниках не присутствует каких-либо сказочных персонажей, диалогов, обращений к детям, но по отдельным темам разделов возможно подготовить уроки с применением геймификации. При анализе уделим особое внимание такому типу урока, как «обобщение и систематизация знаний», так именно этот тип урока направлен на повторение, систематизацию и обобщения ранее изученного материала, а также способствует актуализации и углублению полученных знаний

Рассмотрим результаты анализа первой части учебника «Окружающий мир»:

Тема «Земля и Человечество». Урок обобщение и систематизация знаний. Вид урока: «Игра-квест». В ходе постановки цели, учащиеся делятся на малые подгруппы по 4-5 человек и в виде жеребьёвки получают названия команд:

варианте с использованием многочисленных сервисов для создания кроссвордов, интегративных заданий, ребусов.

5. Разработать критерии оценивания и ознакомить из с учащимся.

6. Проанализировать результаты каждой группы и подсчитать полученные баллы.

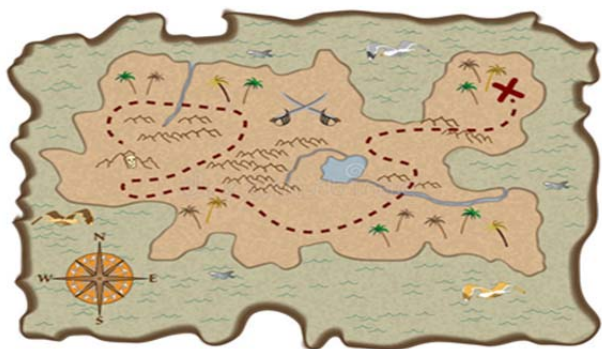
Цель урока: Создать условия для обобщения и систематизации знаний по теме «Природные зоны России»

Памятка 6 – «Своя игра»

1. Разработать интерактивную игру (презентацию);
2. Составить правила игры, учитывая особенности детей;
3. Разбить учащихся на 2-3 команды;
4. Составить вопросы из 5 и более категорий;
5. Вопросы должны быть разного уровня сложности;

2. Разделить учащихся на группы или подгруппы. Распределить персонажей между учащимися (они могут выбрать персонажа самостоятельно).

3. Разработать маршрутные листы или карту с испытаниями. Например, пройти через «Математическое болото»; перебраться через «Геометрические горы»; проплыть к берегу «Задачи».



4. Продумать интересные задания-ловушки. Их можно сделать в традиционном стиле (распечатать карточки) или в интерактивном

Астрономы, Географы, Историки, Экологи. Далее двигаются по маршрутному листу в соответствии с названием команды. В первой половине урока учащиеся решают разного рода задачи, за которые получают баллы: читают материалы из дополнительной литературы; самостоятельно составляют кроссворд; выполняют задания на карточках. Сложность заданий меняется с каждым уровнем. Награда за сложность заданий увеличивается.

Тема «Куликовская битва». Урок открытия новых знаний. Вид урока: урок-квиз «Битва Титанов». В ходе открытия новых знаний, обучающиеся делятся на малые группы по 4-5 человек. На основе жеребьевки выбирают Титанов Кочубея (монголо-татары) или Пересвета (русские войска). Далее по маршрутному листу (в соответствии с выбранным Титаном) в первой половине урока самостоятельно работают по

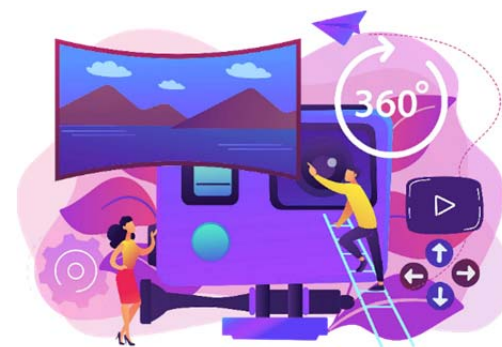
открытию новых знаний: читают материалы учебника, исторических документов, дополнительных источников ищут ответы на вопросы кроссворда, решают исторические задачи. Во второй части урока для команд проводится квиз: вопросы с картинками, краткие текстовые задания по теме урока, вопросы «чистого интеллекта» и т.д. Сложность вопросов меняется по ходу игры. Награда за сложность вопроса увеличивается. Ведется командный и личный рейтинг.

Тема «Пётр Великий» урок обобщения и систематизации знаний. Вид урока: «Своя игра». В игре принимают участие 2 команды. Основная цель отвечать на вопросы и набрать как можно больше очков. Игра состоит из пяти категорий: личность Петра 1; потешные полки; реформы и новшества Петра 1; окрестности Санкт-Петербурга; супер вопросы. В каждой категории

смогли выполнить задание, то они переходят дальше не получая балл.

4 этап. Подсчитываются баллы и награждаются победители.

Цель урока: Знакомство с личностью Ивана III и углубление знаний об истории Московского Кремля.



Памятка 5 – «Урок-квест»

1. Создать сюжет квеста, продумать персонажей. Сюжет в свою очередь может быть компьютерным, литературным, игровым. Например, детектив; спасение персонажа; поиск «сокровищ»;

заранее подготовить карту с заданиями где отмечены все пункты, которые учащиеся должны посетить.

4. Составить задания на минимальном уровне сложности – это могут быть кроссворды по изучаемой местности, ребусы и т.д.

6. Учесть структуру.

1 этап. Подготовка к экскурсии. Учитель знакомит с местом, куда отправятся учащиеся.

2 этап. Ученики разбиваются на группы, оптимальным количеством будет 2-4 группы.

3 этап. Команды начинают работать по маршруту и посещать отмеченные пункты. В каждом пункте учащиеся выполняют различного рода задания, за которые получают баллы, фишки, купоны и т.д.

По карте учащиеся двигаются с помощью фигурок и если на отмеченном пункте учащиеся не

по 4 вопроса, стоимость которых от 200 до 800 баллов. Чем выше цена вопроса, тем он сложнее. Победителем игры считается та команда, которая наберет наибольшее количество очков.

Тема «Екатерина Великая» урок открытия новых знаний. Игровой урок на основе лото. В ходе открытия новых знаний, обучающиеся делятся на малые подгруппы по 4-5 человек и определяют капитана команды. У каждой команды по две карточки лото. В течении урока учитель вынимает из мешочка бочонок с числом, команда, у которой в карточках есть такое число, получает право на ответ. Если ответ верный, то число в карточке закрывается, если ответ не верный – то число в карточке остается открытым, а другая команда имеет право на дополнительный вопрос и дополнительный балл получает команда, первой закрывшая в карточке одну строку. побеждает та команда, которая быстрее закрое одну из

карточек. во Время игры за каждый правильный ответ команда кроме бочонка получает звездочку, которую капитаны команды вручают участнику команды, который дал верный ответ. По окончании игры члены команды, набравшие наибольшее количество фигур, но не менее пяти получают оценки в журнал.

Такие темы, как «Отечественная война 1812 года», «Гражданская война», «Великая Отечественная война и Великая Победа». Уроки открытия новых знаний. Данные уроки можно объединить в серию геймифицированных уроков. В ходе открытия новых знаний, обучающие выполняют образовательные задачи за которые они получают баллы. Каждый заработанный балл – это воинское звание. Набранные очки способствует повышению ранга (от рядового до старшего мичмана). Обучающимся предоставляются такие задания, как: работа с

8) Продумать, на что учащиеся смогут обменять купленные товары.

Цель урока: Усовершенствовать знания об особенностях имён существительных, имён прилагательных, глаголов, местоимения.



Памятка 4 – «Урок виртуальная экскурсия»

1. Подготовить маршрут и обозначить пункты, в которые виртуально попадут учащиеся.
2. Приготовить презентацию или видеофильм о том месте, куда следуют отправиться с экскурсией.
3. Расставить столы для «туристов», каждый из которых должен иметь свой номер и название. Для более комфортной экскурсии необходимо

можно сделать в традиционном стиле или в интерактивном (по желанию учителя).

5) Включить элементы соревнования – только для вовлечения учащихся в игру. За правильно выполненные задания учащиеся «покупают товары» ярмарки, которые учащиеся смогут обменять на различные привилегии.

6) Учитель должен взять на себя роль торговца и мотивировать учащихся к успешному выполнению заданий.

7) Привлечь учеников к активному участию в ярмарке - это могут быть зашифрованные или спрятанные задания. За выполнение которых учащиеся могут получить высокий балл или дополнительные привилегия (купон «Антидвойка»; купон один день без домашнего задания; помощь на контрольной работе и много другое).

картой; при помощи дополнительных источников отвечают на вопросы; викторины; самостоятельное составление кроссвордов; написание сообщений при помощи Интернет источников. Учитель находится в роли тренера: даёт задания, делает подсказки, оказывает помощь по ходу игры, подбадривает детей и поддерживает игровую ситуацию.

Можно заметить, что геймификацию возможно применить не только на уроках обобщения и систематизации знаний, но и на уроках открытия новых знаний.

Рассмотрим результаты анализа первой и второй части учебника УМК «Школа России» русский язык:

Тема «Члены предложения». Урок обобщения и систематизации знаний. Вид урока: «Своя игра». В игре принимают участие 2- 3 команды. Основная цель отвечать на вопросы и

набрать как можно больше очков. Игра состоит из пяти категорий: главные члены предложения; второстепенный члены предложения; однородные члены предложения; простое и сложное предложение; супер вопросы. В каждой категории по 5 вопроса, стоимость которых от 200 до 800 баллов. Чем выше цена вопроса, тем он сложнее. Победителем игры считается та команда, которая наберет наибольшее количество очков.

Тема «Части речи». Урок обобщения и систематизации знаний. Вид урока: «Урок-ярмарка». Учащиеся делятся на малые подгруппы по 4-5 человек. Получают разного вида задания по изученному разделу. Своими знаниями учащиеся «выкупают» овощи и фрукты из списка продуктов. Побеждает та команда, которая наберёт больше всего фруктов и овощей.

В данном учебнике, мы выбрали такие темы, потому что считаем, что на уроках открытия

ответ. По окончании игры члены команды, набравшие наибольшее количество фигур, но не менее 5 получает оценки в журнал.

4) Проанализировать результаты каждой группы и подсчитать полученные баллы;

Цель урока: обобщить знания по разделу «Чудесный мир классики».

Памятка 3 – «Урок ярмарка»

1) Оформить место проведения ярмарки, которое включает: выбор места размещения оборудования для проведения ярмарки; оформить место «продажи товаров».

2) Подготовить яркие демонстрационные пособия, возможны игрушки-персонажи, несложные костюмы. Подготовить аудио и видео фрагменты.

3) Продумать интересные задания: найди ошибку в списке продуктов; выполни анаграмму; выполни упражнение на классификацию. Их

У каждой команды по 2 карточки лото. Учитель вынимает из мешочка бочонок с числом. Команда, у которой в карточках есть это число получает право на ответ. Если ответ верный, то число в карточке закрывается, а если ответ не верный, то число в карточке остается открытым, а вторая команда имеет право заработать дополнительный балл.

Так же право на дополнительный вопрос получает команда первая закрывшая в карточке одну строку. Выигрывает команда, закрывшая одну из карточек.

3) Разработать критерии оценивания и ознакомить их с обучающимися;

Во время игры за каждый правильный ответ команда кроме бочонка получает цветную фигуру, которую капитан команды передает тому участнику, команды который дал правильный

новых знаний будет неуместно применение геймификации. Учащиеся для начала должны получить знания, чтобы потом их реализовать в игре.

Рассмотрим результаты анализа первой и второй части учебника УМК «Школа России» математика:

Тема «Четыре арифметических действия». Урок обобщения и систематизации знаний. Вид урока: игра «Лабиринт». Цель игры – пройти лабиринт и решить финальную задачу. В лабиринте находятся двери с кодовыми замками, которые нужно разгадать для прохождения через них. Решив задачу учащиеся получают ключ от замка. Побеждает та команда, которая быстрее выберется из лабиринта.

Тема «Величины». Урок обобщение и систематизация знаний. Вид урока: игра «Сокровище египетских пирамид». Игра состоит

из пяти этапов. Этапы имитируют различные трудности, с которыми сталкиваются учащиеся на пути к завоеванию сокровищ. Каждый из этапов представляет собой задание. Задачи построены на основе заданий по изученной теме. Каждое выполненное задание – это один алмаз. Максимальное количество алмазов получает та группа, которая выполнила.

Тема «Умножение и деление». Урок обобщения и систематизация знаний. Вид урока: Игра «Нашествие зомби». Игра предполагает два мира «мир живых» - учащиеся и «мир мертвых» - зомби. Задача игроков - выжить т.е. к концу урока сохранить больше 50% группы живыми. Мир живых атакуют «зомби», главным оружием являются карточки с математическими заданиями, которые предстоит решить. По истечении времени «зомби» проверяют правильность выполнения. У каждого игрока есть три жизни, по их истечению

подсказка на контрольной работе; «Антидвойка»; выкупить карточки помощницы и т.д.

Цель игры заключалась в закреплении изученных математических приёмов, совершенствовании навыков решения задач и уравнений.



Памятка 2 – «Урок-лото»

- 1) Разработать список вопросов и заданий различного уровня сложности;
- 2) Заранее заготовить карточки лото и бочонки, а также расставить столы для 2-3-х команд;

		ЛОТО					
1		16	21	31	42	60	
1	18		33		53	62	
2			38		55	69	74

		ЛОТО					
1		17	24	31	41	51	
2	25		43			70	81
			36	44	52	63	85

		ЛОТО					
7			34			69	72
			24	38	51		73
8	18		39	40			75

3) Продумать испытания и правила бизнес мира. Это могут быть любые математические задачи; найти неизвестное; различные шарады, ребусы, которые можно оформить, как «деловой документ», с которым учащиеся будут работать на протяжении всего урока.

4) Подготовить карточки подсказки, которые учащиеся смогут выкупить заработанными баллами.

5) Разбить на подгруппы (3-5 человек).

6) Четко представить каждому члену группы свои обязанности.

7) Проанализировать игру после её завершения. Группы подсчитывают заработанные баллы.

8) Продумать, на что учащиеся смогут потратить полученные баллы. Это может быть:

учащиеся помещаются в «мир мертвых». В мире мертвых участников встречают помощники, которые готовы вернуть их в «мир живых». Для этого необходимо выполнить более сложное задание. Побеждает та команда, которая сохранит 50% группы живыми.

Рассмотрим результаты анализа первой и второй части учебника УМК «Школа России» литературное чтение:

Тема «Литературные сказки». Урок обобщения и систематизации знаний. Вид урока: «Игра-квест». Каждой команде выдается карта движения. Каждая команда должна пройти 5 отсеков. Все команды начинают с разных отсеков и не пересекаются друг с другом. Каждый отсек это задание по изученным сказкам. Выигрывает та команда, которая первая пройдет 5 отсеков, решит все задания. За каждое задание учащиеся

получают баллы, которые смогут потратить на подсказки от авторов сказок.

Тема «Страна фантазий». Урок обобщения и систематизации знаний. Вид урока: «Урок по станциям». Учащиеся отправляются в путешествие в месте с Алисой Селезнёвой, которая предлагает им разного вида задания. Учащиеся должны преодолеть препятствия и выполнить задания-ловушки, за которые получают бонусы.

Тема «Зарубежная литература». Урок обобщения и систематизации знаний. Вид урока: Игра «Лабиринт». Цель игры – пройти лабиринт и решить финальную задачу. В лабиринте находятся двери с кодовыми замками, которые нужно разгадать для прохождения через них. Решив задачу учащиеся получают ключ от замка. Побеждает та команда, которая быстрее выберется из лабиринта.

Анализирую темы из учебно-методического комплекта «Школа России» можно сказать, что возможно геймифицировать любой тип урока. Однако, на уроках обучения новым знаниям это сделать очень сложно, потому что учащиеся для начала должны получить знания, а потом их реализовывать в игровых уроках. Лучше всего применять геймификацию на уроках обобщения и систематизации знаний.

На основе анализа методической литературы нами были разработаны памятки, учет которых облегчит процесс создания урока или внеурочного занятия с применением технологии геймификации.

Памятка 1 – «Бизнес игра»

1) Проработать увлекательную историю, чтобы замотивировать учащихся. Лучше всего, если текст урока будет в деловом стиле.

2) Предоставить учащимся бизнес план на урок.