



ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ

Моргенштерн Александра Васильевна
учитель начальных классов первой квалификационной категории
ГБОУ средняя общеобразовательная школа №490
с углубленным изучением иностранных языков
Красногвардейского района Санкт-Петербурга

Санкт-Петербург
2021

По данным исследователей, около 80% российских школьников обладают клиповым мышлением.

Клиповое мышление — это феномен восприятия информации современными школьниками и молодыми людьми, заключающийся в способности воспринимать информацию не как целостный объект, а как «нарезку» из многих мелких и не связанных между собой событий.

Клиповое мышление не позволяет обучающимся глубоко и всесторонне изучать учебный материал на протяжении достаточного времени.

В 2010 году российский философ и культуролог К.Г. Фрумкин выделил 5 основных причин появления клипового мышления:

1. Развитие современных технологий, и, соответственно, увеличение информационного потока;
2. Необходимость принимать большой объем информации;
3. Многозадачность;
4. Ускорение ритма жизни и попытки успеть за всем, чтобы быть в курсе событий;
5. Рост демократии и диалогичности на разных уровнях социальной системы.

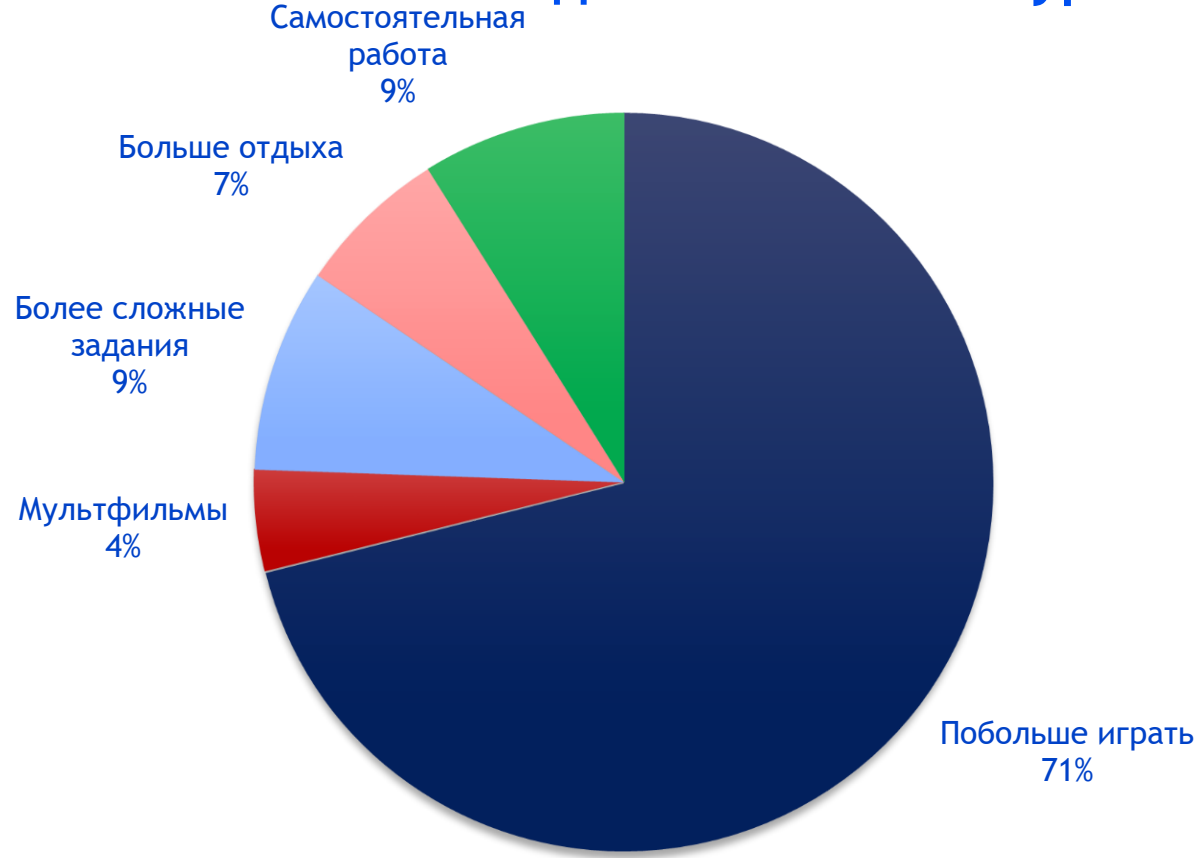
Геймификация в образовании – это использование игровых технологий в образовательных целях.

В отличие от обычной игры:

- **направлена на достижение образовательных результатов;**
- **заключает в себе учебный материал, соответствующий учебной программе и/или углубляющий уровень предметных знаний;**
- **служит образовательным, а не развлекательным целям.**

Результаты анкетирования учащихся начальных классов ГБОУ СОШ №490

«Что бы ты хотел добавить в ваши уроки?»



■ Побольше играть ■ Мультфильмы ■ Более сложные задания ■ Больше отдыха ■ Самостоятельная работа

Спектр применения геймификационных технологий

ВНЕУРОЧНАЯ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

ГЕЙМИФИКАЦИЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАНИЕ

УРОКИ

ОТКРЫТИЯ НОВОГО

ОБОБЩЕНИЯ И
СИСТЕМАТИЗАЦИИ
ЗНАНИЙ

КОНТРОЛЬ

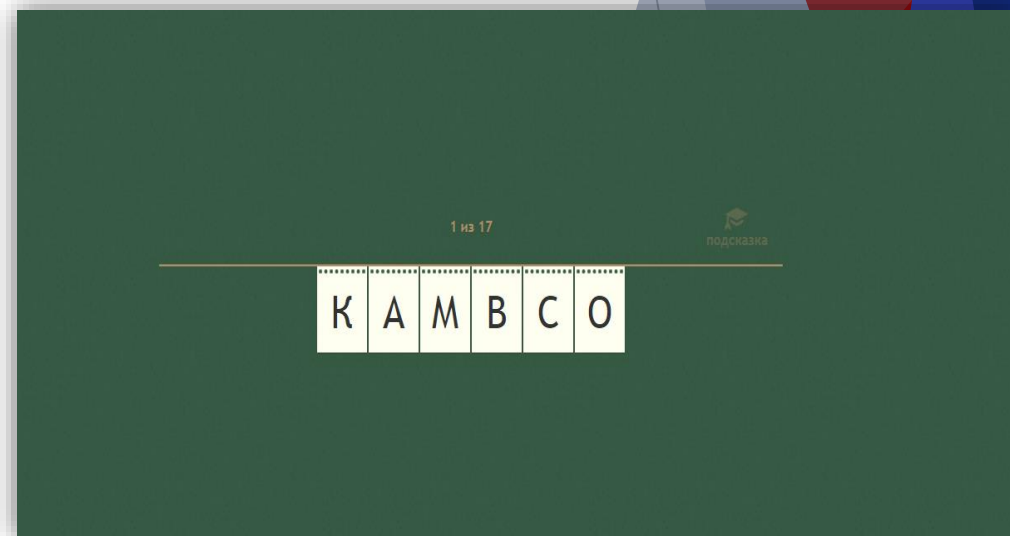
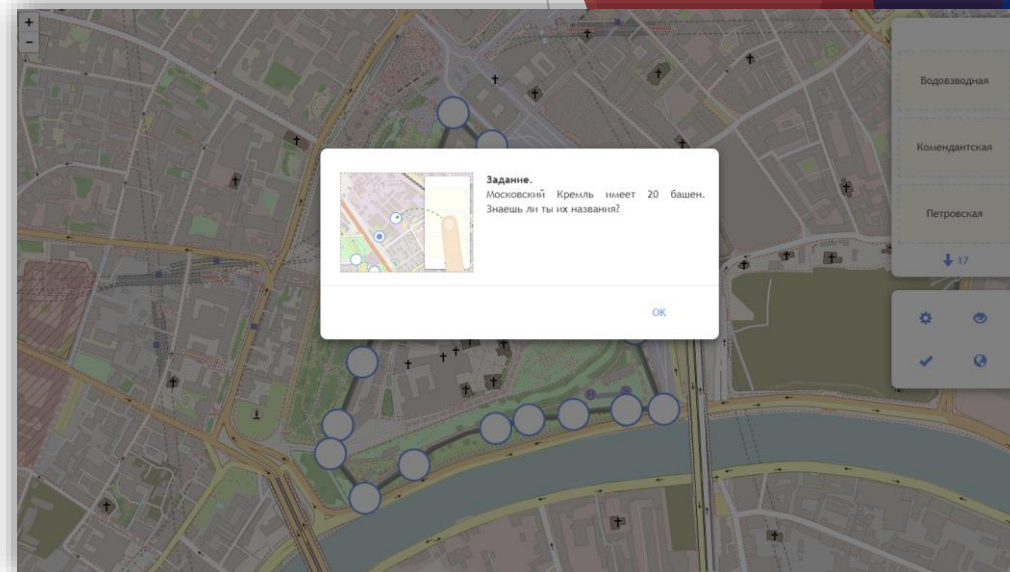
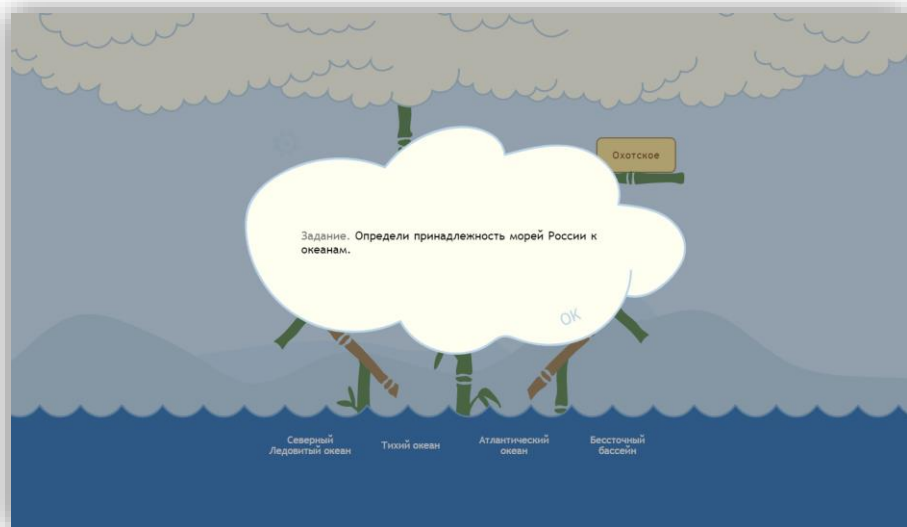
ПОВТОРЕНИЕ

ЦИФРОВЫЕ СРЕДСТВА ГЕЙМИФИКАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

- Платформа Learnis.ru (Лёрнис)
- Веб-приложение eТреники
- Мобильное приложение Plickers
- Геймификационные возможности MS PowerPoint

Лёрнис (Learnis.ru)





Мобильное приложение Plickers (Пликерс)



Геймификационные возможности MS PowerPoint

- ▶ Создание интерактивных пособий: интерактивных плакатов, анимированных кроссвордов, тестов и викторин
- ▶ Создание викторин и игр формата «Своя игра», «Что? Где? Когда?», «Сто к одному»
- ▶ Сюжетно-ролевые игры, квесты, игры по станциям
- ▶ Макрос Drag-and-drop (автор – Ханс Вернер Хоффман)
- ▶ Инструмент TestKit

Список используемых источников

1. «Клипное мышление как проблема школьника, учителя, родителей» // Блог инспектора народного образования: сайт. — 2021. — URL: <https://eduinspector.ru/2015/12/31/klipovoe-myshlenie-kak-problema-shkolnika-uchitelya-roditelej/> (Дата обращения 23.03.2021)
2. Яковлева А. А. «Геймификация: как превратить урок в игру и не перестараться» // Образовательный портал Mel.fm: сайт. — 2021. — URL: https://mel.fm/shkola/6783041-gamification?utm_source=telegram&utm_medium=share (Дата обращения: 23.03.2021)
3. iSpring – платформа для корпоративного обучения: сайт. — 2021. — URL: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool> (Дата обращения 23.03.2021)
4. Портал Дидактор.нет: сайт. // Шаблон макроса Drag and Drop. — 2021. — URL: <http://didaktor.ru/ispolzovanie-shablona-s-makrosom-drag-and-drop/> (Дата обращения: 23.03.2021).
5. Фролова А. А. «Клипное мышление: чем отличаются «люди экрана» от «людей книги»? // Интернет-журнал Monokler: сайт. — 2017. — URL: <https://monocler.ru/klipovoe-myishlenie/> (Дата обращения: 3.04.2021).