

*Емельянова Юлия Игоревна, студентка 3 курса КубГУ, факультета педагогики, психологии и коммуникативистики, кафедры педагогики и методики начального образования, направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, специализация – начальное образование, e-mail: [www.ej@mail.ru](mailto:www.ej@mail.ru)*

## **Геймификация как способ развития поисковой активности младших школьников**

**Аннотация.** В статье рассмотрены основные положения развития поисковой активности младших школьников посредством применения на уроках средств геймификации. Приводятся примеры развивающих игр и упражнений, направленных на активизацию познавательной и поисковой активности младших школьников. В статье отмечается, что введение в образовательный процесс регулярных занятий с использованием геймификации, включение детей в игровую деятельность существенно повышает уровень поисковой активности младших школьников.

**Ключевые слова:** поисковая активность, геймификация, учебно-познавательная деятельность, современные образовательные технологии, дидактические игры.

В настоящее время в связи с внедрением федеральных образовательных стандартов второго поколения (ФГОС НОО) в современной начальной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, а к игровым формам обучения в частности. К таким формам обучения относится геймификация. Учитель должен наполнять учебный процесс занимательным содержанием, который не только представляет собой неисчерпаемый источник для

стимулирования познавательной активности у младших школьников, но также дает все необходимые знания и умения.

Поскольку процесс активного познания у учащихся начальной школы не всегда целенаправлен, но все же достаточно устойчив, педагогу необходимо активно формировать познавательную активность младших школьников. Огромная роль в становлении личности отводится познавательному развитию, в том числе и в процессе игровых видов деятельности. Именно поэтому на современном этапе особую актуальность приобретает выявление и использование эффективных, целесообразных, интересных и занимательных для младших школьников способов развития познавательной активности [1].

Школа современности нацелена на индивидуальный подход к каждому ребенку. Геймификация – незаменимый в этом помощник. При объяснении нового материала, при закреплении, при отработке навыков чтения для развития речи обучающихся можно использовать игру. Игра – это одновременно развивающая деятельность, форма жизнедеятельности, зона социализации и защищенности, самореализации, сотрудничества, содружества со взрослыми, посредник между миром ребенка и миром взрослого.

Начало разработки теории геймификации обычно связывают с учеными XIX века: В. Вундтом, Г. Спенсером, Ф. Шиллером. В. Всеволодский-Гернгросс геймификацией называет «разновидность общественной практики, которая состоит в действенном воспроизведении любого жизненного явления в целом или в части вне его реальной практической установки» [2]. Ученые П. И. Пидкасистый и Ж. С. Хайдаров утверждали, что «геймификация есть то, что задумано и сделано; то, что есть, что думает и о чем думает субъект, когда он действительно увлечен этой деятельностью с неременной установкой на очевидный всем результат» [4].

Важным мыслительным процессом сохранения и воспроизведения информации является память. С давних времен люди стремились развивать и

укреплять память при помощи специальных упражнений – мнемотехники (от греч. «мнемо» – память) [5]. Чтобы такие упражнения не были скучными, следует помнить, что дети запоминают все яркое и вызывающее у них эмоциональный отклик и интерес. Учебные задания должны включать в себя всю систему познавательных операций, начиная с самых простейших действий, связанных с восприятием, запоминанием, припоминанием, осмыслением, и заканчивая операциями логического и творческого мышления [1].

Основными показателями сформированности познавательной активности младших школьников:

1. Быстрота реакции, или скорость запоминания программного материала. Известно, что по этому качеству можно разделить детей на две группы: «сильных» «слабых». Можно и нужно ли с этим мириться? Конечно же, нет! Надо только регулярно тренироваться и формировать в ребенке веру в собственные возможности, убедив его, что успех обязательно придет к каждому! [6]. Уделять больше внимания на детей и формировать в них прежде всего уверенность в собственных силах, так как «слабые» дети становятся таковыми больше из-за неуверенности в том что он делает.

2. Уровень развития психических механизмов, которые лежат в основе любой эффективной познавательной деятельности учащихся. Для успешного обучения в школе можно выделить такие психические процессы как: внимание (особенно произвольное), различные виды памяти (зрительная, слуховая), воображение [3]. Именно они, по данным психологов, являются основой продуктивного мышления.

3. Владение приемами поисковой и творческой деятельности

Активное введение в традиционный учебный процесс разнообразных, развивающих занятий, целенаправленных на развитие памяти, внимания, пространственного воображения и ряда других психических функций, является в этой связи одной из важнейших задач [3].

Примерами упражнений, которые можно использовать в образовательном процессе могут служить:

– Упражнение «Графический диктант». В силу своей специфики он относится к заданиям на развитие пространственной ориентировки, эффективно способствует так же развитию внимания, памяти, самоконтроля, функции мелкой моторики руки [2].

– Игра «Угадай слово». При своей выраженной логической направленности требует от учащихся так же концентрации внимания и стимулирует развитие памяти [2].

– Упражнение «Муха». Для этого упражнения используется расчерченное на доске игровое поле  $3 \times 3$ . «Муха» перемещается с одной клетки на другую по командам «вверх», «вниз», «влево», «вправо». Исходное положение «мухи» – центральная клетка поля. Играющие должны, внимательно следя за указываемыми учителем перемещениями «мухи», определить на какой клетке она будет находиться к концу игры (от 4-15 ходов) [2]. Это упражнение можно использовать в целях промежуточной диагностики развития внимания и пространственной ориентировки: детям предлагается указать конечное положение «мухи» на поле, начерченное ими в тетради, или же на специально подготовленной карточке.

– «Лабиринты». Смысл заданий такого рода заключается в нахождении пути к определенной цели по соответствующим приметам, задаваемым либо поворотами дороги, либо какими-либо характерными деталями. Задания такого рода достаточно просты только в случае, если необходимые приметы предъявляются одновременно с лабиринтом. По мере развития школьников задание усложняется: инструкция к лабиринту дается заранее, например, в самом начале занятия, а сам лабиринт – по прошествии некоторого времени [2]. Таким образом, детям нужно вспомнить необходимые приметы.

– «Дорисуй девятое». Детям предлагается дорисовать (или выбрать из числа имеющихся вариантов) недостающую фигуру, используя выявленные логические закономерности. Это упражнение направлено на развитие

наглядно-образного мышления, способности анализировать и умение строить простейшие обобщения [3].

– «Исключи лишнее». Детям предлагается группа слов, которые, за исключением одного из них, объединены общим родовым понятием или функциональным свойством. Необходимо найти «лишнее» слово, не относящееся к указанному понятию [2]. Решений заданий такого рода и их обсуждение показывают детям возможность наличия у одной задачи нескольких правильных ответов, развивают их умение обосновывать свою точку зрения, развивают внимание и логическое мышление, способность анализировать простые закономерности.

– «Угадай слово». Ученикам предлагается угадать произвольно выбранное слово (конкретный предмет, название животного, растения и т.д.), задавая уточняющие вопросы, на которые можно получить только ответы «да» или «нет» [2]. Упражнение способствует развитию навыков классификации, выделения наиболее значимых признаков, выработке оптимальной стратегии продвижения к результату, развивает наглядно-образное мышление, способность анализировать, является хорошим средством закрепления учебного материала и развития речи на уроках ознакомления с окружающим миром. Эта игра очень нравится детям, и они активно играют в нее и во внеучебное время.

Для развития внимания, памяти, навыков самоконтроля используют «Зрительные диктанты». Детям поочередно предъявляется несколько картинок (от 3-7), которые они затем воспроизводят по памяти в тетради [5].

Это малая часть упражнений, которые оказывают положительное влияние на развитие познавательных процессов младших школьников: значительно расширяются объем и концентрация внимания, учащиеся овладевают простыми, но необходимыми для них приемами запоминания и сохранения информации в памяти, значительно обогащается словарный запас, формируются умения оформлять в словесную форму свои суждения, объяснения, обоснования [4].

**Заключение.** Введение в образовательный процесс регулярных занятий с использованием геймификации, включение детей в игровую деятельность существенно повышает уровень поисковой активности младших школьников. Создаются условия для развития у детей познавательных интересов, ребенок стремится к размышлению и поиску, появляется чувство уверенности в своих силах, в возможностях своего интеллекта. Во время занятий происходит становление у детей развитых форм самосознания и самоконтроля, у них исчезает боязнь ошибочных шагов, снижаются тревожность и необоснованное беспокойство[6]. Тем самым повышается познавательная и творческо-поисковая активность детей, создаются необходимые личностные и интеллектуальные предпосылки для успешного протекания процесса обучения на всех последующих этапах образования.

### **Список литературы**

1. Амонашвили Ш.А. Развитие познавательной активности учащихся в начальной школе // Вопросы психологии, 2005.
2. Артамонова В.В. Развитие концепции геймификации вXXI веке // ИСОМ, 2018.
3. Зорина О.Ю. Геймификация как феномен становления современного мира / О.Ю. Зорина, Е.В. Поворина // Новое поколение, 2016.
4. Новик М.А. Об активных методах обучения в начальной школе / М.А. Новик // Литература в школе, 2004
5. Сластенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, Е.Н. Шиянов; Под ред. В.А. Сластенина. – М.: Издательский центр «Академия», 2002.
6. Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности в учебном процессе / Г.И. Щукина. – М., Педагогика, 2001