**Доклад по теме: «Геймификация учебного процесса: применение игровых решений для школьного образования»**

Учёба — это труд. Игра же – сладкая приправа.

Она делает обучение увлекательным и

приятным, чтобы дети с охотой возвращались в класс.

В связи с введением Федерального государственного образовательного стандарта нового поколения, предъявляющего жёсткую систему требований к результатам воспитания и обучения школьников, возникает необходимость интенсификации педагогического процесса, поиска новых эффективных средств и способов реализации требуемых результатов.

У многих «дошколят» возникает нежелание идти в школу.

Возникает такая тенденция: мир школы и современный мир – это два разных полюса.  Школьный мир включает: традиционную классно-урочную систему, домашние задания, «стандартные, обычные уроки», применение учебника, атласа, карт, презентация к уроку, применение на уроках неэффективных форм, методов обучения. Что же включает в себя современный мир? Это постиндустриальное общество, век информатизации, компьютеризации, глобализация, инновации, модернизация, практикоориентированное обучение и многое другое.

        В результате возникает противопоставление двух разных миров. Школа это отдельный мир, оторванный от современного мира.

В связи с этим возникает проблема. Отставание образовательного пространства школы от реального детского мира. Разрыв между реальностью и обучением. Школа создает искусственную среду, противоречащую детским интересам и ограничивающую их восприятие  и освоение окружающего мира.  Фактически учитель и ученик говорят на разных языках. (Если раньше учитель находился выше ученика по уровню развития и компетенций, то в настоящее время учитель сильно отстает от детей, которые уже на интуитивном уровне владеют новыми технологиями и они вошли в их сознание, способы поведения и социализации). Поэтому возникает еще одна проблема - учитель не нравится детям, потому что он не современен. Педагоги оторваны от современного мира: не применение современных образовательных технологий, отсутствие ИКТ компетентности и т.д.  Но, дети не учатся у тех, кто им не нравится.  
Как следствие, недоверие детей к школе, потеря интереса к обучению.

В настоящее время в педагогический лексикон прочно вошло понятие педагогической технологии. Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь). Сегодня насчитывается больше сотни  различных образовательных технологий. Но все ли они актуальны в современном мире, в 21 в.?

Среди множества технологий и методик воспитания и обучения актуальным становится применение игровых методик в неигровых ситуациях – геймификация (игрофикация). Как показывает опыт, использование этих методик позволяет значительно увеличить эффективность образовательного процесса.

Игрофикация (геймификация от англ. gamification, геймизация) -применение подходов, характерных для компьютерных игр, в программных инструментах для неигровых процессов с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг.

Растущий интерес к геймификации объясняется желанием найти способ усиления вовлеченности субъектов учебно-воспитательного процесса в результативную деятельность и привнести больше открытости в систему оценивания её результатов. В геймификации используются такие игровые элементы, как постановка задач, обратная связь, уровни, творчество. Игроки набирают очки и баллы, что, в свою очередь, является стимулом для дальнейшего овладения предметом и материалом.

Привлечение игры в процесс обучения не является инновацией. Еще К.Д. Ушинский рекомендовал включать игровые элементы в учебный монотонный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. Он говорил, что 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.

Многие исследователи игры отмечают мобилизацию и активизацию возможностей личности, реализацию ее творческого потенциала, так как игре присущи такие характеристики, как импровизация, дух соперничества, эмоциональная составляющая и удовольствие. Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно - креативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, разрядкой, она способна перерасти в обучение, в творчество, в моделирование человеческих отношений.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебно - воспитательного процесса, настоятельно рекомендуется использование игровых технологий. Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации процесса обучения. Обучающая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью и соответствующим ей результатом, который характеризуется учебно - познавательной направленностью.

**Целью** **игровых технологий** является решение ряда задач:

- *дидактических* (расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и др.);

- *развивающих* (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих идей, умений устанавливать закономерности, находить оптимальные решения и др.);

- *воспитывающих* (воспитание самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности и др.);

- *социализирующих* (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды и др.).

Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, которая:

• помогает снять чувство усталости;

• раскрывает способности детей, их индивидуальность;

• усиливает непроизвольное запоминание.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Игровая форма занятий выступает как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Процесс обучения проходит как деятельность обучаемого. Как свидетельствуют психологические исследования, то, что мы слышим, активно усваивается на 40%, то, что видим, - на 50%, если мы видим и слышим одновременно, то это запоминается на 70-75%, а если мы это делаем сами, мы запоминаем на 92%. Вот почему игровые методики так важны в процессе обучения на любом уровне.

Игровая форма занятий создается при помощи игровых техник, служащих средством мотивации, стимулирования учебной деятельности. В игре нет преподавателя и школьника. Там есть роли и действия, и все участники обучают друг друга и учатся друг у друга. Игровое обучение ненавязчиво.

Как правило, к игре все открыты. Практически по любой теме, изучаемого предмета можно придумать интересные игры и ввести их в учебный процесс. Какие виды ролевых игр возможно реализовать на уроке? От телефонного разговора до ведения переговоров. От покупки товара в магазине до посещения стоматолога, устройства на работу (собеседование), открытия счета в банке, получения кредита, прохождения таможни и т.д.

Игры выполняют большое многообразие функций:

1. **Социокультурная функция.** Обучающиеся знакомятся с культурой и обычаями разных стран их духовными ценностями; обучаются взаимодействовать друг с другом в процессе игры;
2. **Функция межнациональной коммуникации** учит понимать и принимать особенности иноязычной культуры, быть толерантным, искать выход из конфликтной ситуации, не прибегая к агрессивности и насилию.
3. **Функция самореализации человека в игре**. Игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане более значимым является сам процесс, а не результат, дух соперничества и возможность самореализации при достижении цели.
4. **Терапевтическая функция игры**. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д.Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает индивид в ролевой игре.
5. **Функция коррекции в игре**. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, так как все участники находятся в равных условиях: здесь нет сильных и слабых участников, но есть сюжет и роли, и цель игры их объединяет. Зачастую слабые дети готовятся лучше, чем сильные, и несоответствие стирается.
6. **Развлекательная функция игры** связана с созданием благоприятной атмосферы, душевного спокойствия и радости как защитных механизмов, то есть стабилизации личности субъектов педагогического процесса, что помогает обрести уверенность в себе и получать удовольствие от раскрытия собственного потенциала

Чтобы разнообразить обучение и иметь возможность идти в ногу со временем, элементы обучения геймифицируют. В чём же суть геймификации?

**Цель:**привлечение внимания обучаемых, повышение их заинтересованности в решении учебных задач и дальнейшем применении полученных знаний.

**Основной принцип:**постоянная обратная связь с обучающимся для корректировки процесса обучения через игру с поэтапным погружением в тему без потери внимания.

**Основные приемы:**

1. *Динамика* .Создание легенды - истории, снабжённой драматическими приёмами, которая сопровождает процесс использования приложения. Это способствует созданию у пользователей ощущения сопричастности, вклада в общее дело, интереса к достижению каких-либо вымышленных целей.

2. *Мотивация* .Применение поэтапного изменения и усложнения целей и задач по мере приобретения пользователями новых навыков и компетенций, что обеспечивает развитие эксплуатационных результатов при сохранении пользовательской вовлечённости.

3. *Взаимодействие пользователей*. Обеспечение получения постоянной, измеримой обратной связи от пользователя, обеспечивающей возможность динамичной корректировки пользовательского поведения и, как следствие, быстрое освоение всех функциональных возможностей приложения и поэтапное погружение пользователя в более тонкие моменты.

Применяются такие **элементы игровых технологий**:

- ролевые игры

- «горячий стул» (представить себя в роли какой-нибудь исторической личности и объяснить)

- игра-квест

- исторический суд

- игра ассоциации

- инсценировка

- путешествие-экскурссия

- лексический конструктор

- игра «правда или ложь» и др.

**Урок может проходить как игра:**

* курсы различных дисциплин перерабатываются в наборы презентаций и видеороликов (иллюстративный материал), флеш-роликов (интеллектуальных игр) и наглядных пособий;  
  профиль ученика и учителя представляет собой описание персонажа с его портретом и выбираемым внешним видом, списком достижений;
* учителя становятся ведущими своего вебинара, к которому могут подключаться ученики всего класса;
* уроки состоят из разной деятельности: теории, практики (нескольких задач-головоломок), ролевой игры (командное решение сложной задачи, в которой есть несколько этапов) и проверки домашнего задания передачей одному из учеников или команде фокуса камеры и демонстрацией перед классом проделанной работы;
* ученики в команде и под руководством учителя выполняют задания, информируя о готовности, а учитель отмечает успехи в онлайн-системе. По результатам дня, недели, месяца у каждого накапливается набор достижений, который и является адекватной оценкой деятельности ученика. Урок может быть построен в виде матча, когда две команды, соревнуясь, каждая под руководством своего лидера-учителя, пытаются добиться решения какой-то крупной задачи;

**Элементами игрофикации** могут быть:

- Очки

- Бейджи

- Награды

- Прогресс - бары

- Уровни

- Аватары

- Квесты

- Лидерборды

Но как бы нам ни хотелось играть, на занятиях существуют и другие виды работ, которые должны быть выполнены. Поэтому время на занятиях отводится, как правило, только на одну игру, и то не каждый урок. Здесь нам на помощь приходят цифровые технологии. Современные школьники виртуозно владеют информационно-коммуникативными технологиями и активно пользуются электронными носителями. Это позволяет вынести часть обучения online, за рамки академических часов, что дает возможность расширить аудиторную нагрузку, при этом используя те элементы образовательного процесса, которые детям интересны и доступны.

Какие элементы геймификации можно предлагать online, чтобы они были бы обучающими и увлекательными? Это в первую очередь развитие навыков письменной речи. К таким играм можно отнести:

- знакомство с носителем языка в интернете (найди друга по переписке);

- письмо спонсорам (детям предлагается определенная схема написания письма). Они могут отправить его реальным потенциальным спонсорам (если имеется необходимость) или прислать преподавателю;

- рекламные письма. Задача - заинтересовать потенциального покупателя, предлагая ему некий товар или услугу.

Геймификация в школе призвана создать такую информационно-обучающую среду, которая бы способствовала самостоятельному, активному стремлению школьников к формированию УУД, таких как критическое мышление, умение принимать решения, работать в команде, быть готовым к сотрудничеству. Таким образом, геймификация помогает раскрыть творческие способности и мотивирует самообразование личности.

**Ошибки при создании игрового урока**

Вы придумали яркую историю, задания, сказочный мир, показали игру ученикам, символично нажали на «play» и… Нет искры. У детей не зажегся огонек в глазах. Чтобы застраховать себя от провала, изучите ошибки, которые чаще всего допускают при создании игры:

**Фокус на соревнованиях.** Соперничество — один из козырей в колоде геймификации. Однако не стоит «ходить» только с этой карты. Если детей заботит лишь, как бы вскарабкаться на вершину рейтинга, это не образовательная игра, а спорт. Карл Капп, известный в среде электронного обучения блогер и автор книг, дает [такой совет](http://karlkapp.com/competition-cooperation-in-gamification/): *«Используйте соревнование, если хотите заинтриговать. Оно должно длиться ровно столько, чтобы дети окунулись в игру и накопили запал».*

**Перебор с наградами.** Если вы подкидываете ученикам бейджи и медальки по поводу и без, то вскоре они обесценятся. Знаки отличия превратятся в никому не нужное барахло. Идеальный вариант — выдавать награды лишь тем «игрокам», достижение которых признают даже конкуренты.

**Заигрались.** Ударившись в геймификацию, велик риск «заиграться» и позабыть о сути — в школе дети должны учиться. Урок превратится в бесполезную забаву. Вы зря потратите силы и время. Школьники, конечно, останутся довольны — они весело скоротали 40 минут, но ничему не научились.

**Сбой в игровой механике.** Если одни ученики получают уровень за уровнем, а другие сидят в аутсайдерах, несмотря на все усилия, возможно, вы плохо проработали правила игрового мира. Исправьте недочеты. Иначе в проигрыше дети будут винить вас, как никудышного ведущего.

**Плюсы и минусы игрофикации**

Плюсы игрофикации в образовательном процессе очевидны -неподдельная заинтересованность обучаемого, его вовлеченность в процесс на каждом этапе, в том числе и на самых «скучных» и долгих - за трудоемкие разделы - «квесты» - следует соответствующая награда.

Однако геймификация - это высоко психологический принцип. Понятно, что все любят компьютерные игры и не любят учиться. Поэтому идея привнести игровую динамику в обучение и тем самым изменить процесс образования к лучшему - звучит отлично. Но если посмотреть глубже, приходится противостоять негативным последствиям применения психологии игр в образовании:

- Внешняя мотивация. Внешние награды, такие как бейджи и прочее – конечно, необходимы, но более важна внутренняя мотивация детей к обучению.

- Геймификация психологически подрывает поведение. Многие учащиеся могут сосредотачиваться на получении наград, но не на самом обучении.

Игрофикация образовательного процесса в конечном итоге может рассматриваться двояко. Безусловно, применение основных подходов и методик приносит несомненную пользу - вовлекает, и что немаловажно, поддерживает постоянный интерес на протяжении всего процесса обучения. Наличие всевозможных поощрений за достигнутое и отсутствие наказаний за ошибку позволяет сосредоточить своё внимание на продвижении вперед, к четко обозначенным целям без страха сделать неверный шаг. Однако нельзя рассматривать игрофикацию как панацею или универсальный способ построения образовательного процесса. Если мы сможем использовать энергию, мотивацию и потенциал игрового процесса и направить его к учебе, то сможем дать обучающимся очень важные инструменты для достижения побед в реальной жизни.

Геймификация – не просто прививка от скуки,  [у нее множество преимуществ](https://www.ispring.ru/elearning-insights/geimifikatsiya-10-neozhidannykh-preimushchestv/), однако все хорошо в меру. Строгость тоже порою нужна, и превращать учебу в сплошную игру не стоит. Используйте игру, когда хочется разбавить серьезность урока или просто объяснить сложную тему. Тогда в ваш класс ученики будут приходить с б**о**льшим желанием и огоньком любопытства в глазах.

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». В.А. Сухомлинский

**Геймификация урока**

1. **Проработайте сюжет**

Чтобы урок стал игрой, в первую очередь нужна увлекательная история. Это стержень квеста. Помните начальный курс математики? Чтобы дети не скучали, микросюжет заложен в основу каждой задачки: «Кролик Крош собрал 16 съедобных грибов и 9 поганок. Сколько всего грибов собрал кролик?».

1. **Определите цели**

Здесь обычно возникает проблема с формулировкой. Ставьте перед школьниками конкретные игровые цели. Например, «составьте список вещей, которые возьмете с собой в поход». За счет такого подхода дети больше запомнят из теории. Все потому что знания, которые они черпают на уроке, тут же помогают решить конкретную игровую задачу.

1. **Распределите роли между учениками**

Игра, при которой ученик выполнил задание и сидит без дела, мало чем отличается от сценария «решил контрольную, сдал тетрадь учителю». Поделите класс на группы и каждой присвойте конкретную роль. Так в мире математики одни могут владеть методами решения, другие — данными. Дети не будут скучать и научатся работать в команде.

1. **Придумайте испытания и правила игрового мира**

Это может быть любая математическая задачка, опыт, ребус, шарада или языковая анаграмма. Главное — придать задаче интересный контекст. Важно: каждое испытание должно стать условием для продвижения вперед.

Не забывайте и об игровой механике. Это то, как работает игра: ее правила и причинно-следственные связи. Поступив определенным образом, ты получаешь определенный результат.

Например, с каждым пройденным испытанием игроки обретают новые способности. Или для продвижения вперед нужно собрать определенное количество ресурсов.

Все поступки игроков должны иметь последствия. Еще лучше, если от их выбора будет зависеть ход истории. Развилка в сюжете — тоже мощный прием.

**Пример:** Школьный учитель Дэвид Хантер из Сиэтла разработал целую систему обучения, основанную на игровом сценарии. Книжку по географии он превратил в комикс про зомби, а учебный курс — в квест. Согласно «сюжету» действие происходит в мире зомби-апокалипсиса. Задача детей — просчитать безопасный маршрут, покинуть эпицентр скопления бродячих, не стать добычей, создать человеческую колонию. Успех каждой «миссии» зависит от того, насколько хорошо школьники проходят тесты по миграции, видам рельефа, климату и прочим географическим разделам. Каждое задание, согласно канонам геймификации, ведет на новый «уровень».

1. **Используйте на уроке телефоны и планшеты**

На уроках дети не выпускают мобильник из рук? Тем лучше. Придумайте, как можно задействовать их в игре. К примеру, установите на телефоны и планшеты приложение, которое станет ключом к выполнению «миссии».

Например,при изучении историишкольники — команда археологов, которая обнаружила древние печати на артефактах погибших цивилизаций. Их нужно просканировать. Печатями здесь могут стать карточки с QR-кодом. Сделайте их при помощи генератора кодов. Футуристическими «сканерами» послужат телефоны с QR-ридерами.

Освоив законы геймификации, можно не только превратить урок в игру, но и самостоятельно создать обучающий квест на компьютере.

**Приложение**

**Игровая раса**

Для начала мы выбираем игровую расу для ученика. У каждой расы есть свои сильные и слабые стороны. Раса ученика – это его будущая специализация. Ребенок может сам выбрать интересующую его расу. Пусть для начала это будут стандартные 4 расы: человек, эльф, орк, дворф. Каждый плюс расы – это какой-либо школьный предмет.  
*Эльф:*  
• Ловкость (физкультура)  
• Знаток природы (окружающий мир)  
• Чувство прекрасного (музыка, изобразительное искусство)  
*Дворф:*  
• Техник (математика)  
• Горное дело (окружающий мир)  
• Любознательность (русский язык, литературное чтение)

Таким образом, мы можем уже более-менее определить будущую специализацию (профессию) ребенка. Если вы считаете, что ребенок выбрал себе расу не объективно, то как мастер игры вы имеете право сделать из него полукровку. У полукровки могут быть какие-то дополнительные способности. Например, эдьф-дворф полукровка сможет иметь способность получать возможность дополнительных удвоенных наград за схожие специальности. Для реализации рас можно даже придумать карточки на манер карточной игры Манчкин.

*Учебный процесс*

Представим весь учебный процесс как 11 глав (11 классов). Каждая глава поделена на 4 части (четверти). В конце каждой главы мастер игры (вы) имеете право подвести итог и выдать ребенку награду за выполнение главы. Разделение глав на части можно обыграть, как отдых персонажа (каникулы) и осмысление полученного опыта.

Учебный процесс должен показывать ребенку наглядно, что он сможет уметь в будущем, благодаря изученному. В конце года надо показать ребенку наглядно перспективы его развития.

*Награды*

Самая интересная и самая важная часть – мотивация и награда. Процесс поощрений можно построить следующим образом. За каждую оценку ребенок получает какое-то количество опыта – ХР.

Допустим:   
5 = 300xp, 4 = 100xp, 3 = 50xp, а за двойки и единицы ребенок будет терять опыт. Далее следует составить таблицу уровней, которые будут выдаваться ребенку по достижению определенного опыта, например:  
1lvl = 1000xp, 2lvl = 5000xp, 3lvl = 10000xp и т. д.

По достижению каждого уровня ребенок имеет право вытянуть карту из колоды сокровищ (которые предварительно надо подготовить). В сокровищах может быть что угодно.

## Какие элементы игры можно использовать на уроке

Игрофикация должна вовлекать в процесс обучения, затягивать, провоцировать выполнять больше заданий, чем необходимо.

**Суть**  — облечь трудности в веселые игровые миссии. При таком подходе монстры — это домашние задания, битвы с боссами — тесты и контрольные работы. За каждую «победу» игрок получает опыт, который, к примеру, влияет на оценку.

**Цель** — повысить мотивацию и вовлеченность детей, чтобы они не морщились от очередного ДЗ и тяжело не вздыхали при слове «диктант».

К числу элементов игрофикации, применимых в урочной и внеурочной деятельности являются:  
Очки – виртуальные баллы, которые возможно тратить на повышение уровня;  
Значки – визуальные иконки за различные достижения;  
Рейтинги – сравнение результатов учеников или классов, как элемент соревновательной деятельности;  
Уровни, позволяющие получать доступ к заданиям по сложности и интересности более подходящим конкретному ученику;  
Испытания – сложные задачи, выполнение которых под силу не всем, а поэтому очень ценится, обозначается значками и является предметом гордости;  
Приключения – задания, после прохождения которых игрок сможет повысить свой уровень, а также заработать виртуальные баллы;  
Призы – некоторые награды, пусть даже виртуальные.

Но, естественно, только лишь игровых элементов не достаточно для игрофикации, они являются исключительно визуальной составляющей.

Требуется так же и продуманная игровая механика: правила и сценарии от которых игрок может пройти от старта к финишу.

Многие дети любят жанр фентези, поэтому именно в данном стиле можно составить все задания, достижения и испытания.

В начале года каждый ученик ставится в воображаемую ситуацию, где он – начинающий герой, желающий нести добро в мир. На старте ученикам можно предложить выбрать свой класс из двух вариантов: воин и маг. Далее уже в зависимости от их выбора им даются конкретные задания с индивидуализированными формулировками.

По итогам данных приключений двое учеников получают титулы, подтверждаемые наклейками с тематическими изображениями и подписями, которые они приклеивают на свои тетради.

Если есть те, кто успел набрать очень много очков и существенно обогнал по уровню остальных, для таких требуется ввести усложнённые варианты данного приключения. Для тех, кто справился абсолютно со всеми заданиями полугодия в срок, можно придумать достижение «Великий маг» и «Великий воин». Естественно, подготовка приключений является более трудоёмким процессом, чем составление традиционных домашних заданий. Но это определённо того стоит.

**Пример:** Даже мусор дети будут собирать с азартом, если превратить его в ресурс для победы. Это концепт экологического квеста «Чистые игры». Если вкратце, то здесь за железные банки, фантики и коробки игроки зарабатывают очки. Те, у кого их больше, получают приз.

### Российские образовательные игры

В России есть несколько успешных проектов в области геймификации образования. Так, более 15 миллионов человек учат английский язык в игровой форме с помощью **[LinguaLeo](https://lingualeo.com/ru" \t "_blank).** 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 растет, 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.

Приложение [**«Обучтение»**](https://itunes.apple.com/ru/app/obuctenie-naucit-sa-citat/id910437428?mt=8)  подойдет для учителей начальных классов и их подопечных. Программа, созданная по принципам педагогики Марии Монтессори, поможет деткам в игровой форме научиться читать. В качестве преподавателя здесь выступает сова. В приложении есть функция распознавания речи, так что мудрая птица сможет поправить своего ученика, если он вдруг неправильно прочитает слово. Задайте ребенку в качестве домашней работы пройти несколько этапов игры – наверняка это изменит отношение к предмету.

 Использование сервиса **iSpring Suite** для разработки собственных обучающих игр.

**Игровые технологии**

Игровые технологии способствуют развитию познавательной активности на уроках и их можно использовать на всех уроках в начальной школе.

Уроки русского языка для многих учащихся достаточно сложные, поэтому не вызывают повышенного интереса. Трудности усвоения предмета ведут к недостаточной грамотности.

Если же провести урок в игровой форме, учителю удастся получить результат. Быстро запомнить новые правила помогают **игры-упражнения.** Можно предложить каждому ученику или группе составить кроссворд или ребус, касающийся основных аспектов русского языка, изученных ранее. Здесь можно использовать соревновательный момент. Такая игровая технология может применяться во 2,3, 4классах, когда ребята уже владеют определенным багажом знаний.

Детям нравится игра **«Выбери три слова»**, которую можно использовать при повторении изученных тем. ( Ее можно использовать на закрепление любых тем по русскому языку)

Цель: Проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией.

Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем.

На карточках записаны девять слов:

1-й набор: рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, гриб.

Для развития навыка правописания слов с непроверяемыми гласными, умение выделять в словах общий признак, внимание – можно использовать игру **«Лишнее слово»**

Цель: развивать умение выделять в словах общий признак, развитие внимания, закрепление правописаний непроверяемых гласных.

**КОШКА**

**СОБАКА**

**ВОРОБЕЙ**

**КОРОВА.**

При изучении темы «Правописание слов с сочетаниями жи-ши,ча-ща,чу-щу», можно использовать такие игры как **«Собери слово», игру «Поезд»,** которые формируют навык правописания слов с этими сочетаниями, внимание.

Для первоклассников, которые только начинают учебный процесс, прекрасно подойдут игры-путешествия. Игры-путешествия помогают развивать фантазию ребят, закреплять учебный материал. Закрепить выученный материал помогут также игры-соревнования.

Любовь к чтению также проявляется далеко не у всех ребят. Различные виды игровых технологий в начальной школе помогают вызвать интерес к этому предмету.

Разыгрывая художественные произведения, мы включаем ребёнка в систему общественных отношений.

Наиболее эффективными считаются различные **сценки и спектакли**, посвященные определенному литературному произведению.

**Ролевые игры** вообще помогают развивать творческие способности ребят. После изучения определенного произведения можно поставить собственный спектакль. Роли должны получить абсолютно все участники конкретного коллектива. Ученики стараются хорошо запомнить свои слова, чтобы красиво смотреться на сцене. Использование игровых технологий в такой форме *позволяет развивать память у ребят, творческие способности*. Кроме того, учащиеся отлично разбираются в пройденном материале. Ребята буквально проживают жизнью конкретного литературного персонажа.

Хорошие результаты также дает **игра-импровизация.**На одном из уроков можно предложить ребятам сочинить собственную сказку. Каждый ученик по очереди составляет предложение. Каждое высказывание должно быть продолжением предыдущего. Часто такие импровизированные рассказы получаются достаточно смешными. Урок в игровой форме пробудит интерес у ребят к изучению литературы. Кроме того, импровизация способствует развитию фантазии.

Очень интересные игры можно проводить на уроках литературного чтения (изучая сказки, былины) -  **«Игра в старину».** Играть в старину – значит воспроизвести в игровом варианте исторические традиции русского народа. Через игру дети учатся общаться друг с другом и видят, как общались наши предки.

На уроках литературного чтения в своем классе я практикую следующие игры:

**-Игры - рифмовки**, использую как при речевой разминке, так и при обобщении знаний о прочитанном произведении ,особенно если это веселые рассказы или стихи.

Моим детям очень нравятся **викторины**, так как они позволяют ребёнку ощутить дух соревнования.

Иногда я предлагаю на уроке поработать **«Шифровщиками»,** чтобы узнать кто к нам пришел на урок, принес задания, или наоборот нужно этому герою помочь.

А чтобы заинтересовать своих детей темой «Устное народное творчество», которую мы недавно прошли, мы с ребятами отправлялись в виртуальное путешествие в загадочную страну, имя которой Фольклор, затем путешествовали по стране сказок.

На этих уроках ребятам особенно понравились игры с пословицами.

Для повторения изученных произведений провожу игру «Счастливый случай». Эта форма работы давно зарекомендовала себя как очень эффективная. Сейчас в связи с использованием ИКТ на уроках появилась возможность делать эти уроки очень яркими и запоминающимися.

Очень важно на уроках русского языка и чтения развивать воображение детей. Воображение ребёнка развивается постепенно, по мере приобретения ими жизненного опыта. Для развития воображения и творчества детей, необходимо расширять их жизненный опыт. Здесь помогут игры на составление рассказов.

« Рассказ по картинкам». Предложите ребенку придумать рассказ, используя ряд картинок. Пусть он предложит продолжение рассказа. Усложните это задание, добавив ряд иллюстраций, на первый взгляд, не связанных между собой.

Развивать детям фонематический слух и память, как важно правильно произносить каждый звук в слове, помогают **скороговорки**. Надо тренироваться в произношении звуков, заучивать скороговорки, проговаривая их сначала медленно и громко, потом тише и быстрее, почти шепотом. На каждом занятии дети должны выучить одну две скороговорки. Используя скороговорки, чистоговорки, считалки, веселые стихи, мы закрепляем правильное произношение детьми звуков, отрабатываем дикцию, темп речи.

Каждый ребёнок должен быть самодостаточным, уметь высказывать своё мнение, даже если оно не совпадает с мнением учителя, автора произведения.

Здесь **игровые технологии переплетаются с проектной деятельностью.** Можно предложить детям написать письмо герою или автору, дописать произведение. Дети играют в критиков, становятся советчиками, пытаются решить конкретные жизненные затруднения героя, тем самым проверяют свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражаются и самоутверждаются.

**Математика** – это предмет, целью которого является обучение ребят не только счету, но и логическому мышлению. Если спросить у детей, любят ли они сказки, они ответят «да». Сказка вызывает у детей радость, внимание, интерес. На таких уроках царит хорошее настроение, а это залог хорошей работы. Сказки при изучении математики можно использовать так: герои испытывают трудности, а дети им помогают. Они отправляются в путь, преодолевая самые неожиданные препятствия. Выполняют математические задания, отгадывают загадки, ребусы и т.д. Преодоление препятствий вместе со сказочными героями придает обучению яркую эмоциональную окраску, что способствует повышению усвоения материала. Математика - один из наиболее трудных предметов. Включение дидактических игр и упражнений позволяет чаще менять виды деятельности на уроке, что создает условия для эмоционального отношения к содержанию учебного материала, обеспечивает его доступность и осознанность. Интересным игровым упражнением для ребят на уроках являются «Математическая эстафета». Использую ее как при устном счете, так и при закреплении изученной темы.

Использование игр и игровых ситуаций на уроках математики помогает решить проблемы усвоения материала, развивать интерес к предмету .Игры: «**Лишний предмет»**. Ребята должны определить, какой предмет лишний и обосновать свою точку зрения. **«Веселый трамвай»-** раздаю учащимся карточки с цифрами от 1 до 10. Далее вызывается трамвай под номером 10. В него должны сесть пассажиры с номерами с общей суммой 10 (к примеру, 3 и 7 или 2, 3 и 5 и т. д.). Таким образом учитель поступает и с остальными цифрами. Игра помогает детям в первом классе запоминать состав чисел. **«Назови следующее число», «Назови фигуры», «Ворота».** Использование игр и игровых ситуаций на уроках математики помогает решить проблемы усвоения материала, развивать интерес к предмету .

Особенности игровых технологий в начальной школе заключаются в их тесной взаимосвязи с процессом изучения предмета. Учитель должен сделать все, чтобы заинтересовать ребят. При этом игра будет частью урока. Вовлекать в такую деятельность необходимо всех ребят без исключения. Тогда педагогу удастся достичь хороших результатов, усвоение знаний будет более качественным и прочным.

**Урок -игра**

Грамота 1 класс

**Тема:** Игры со словами

**Цели:** Повторить и закрепить знания о звуках и буквах, уметь различать гласные и согласные звуки.   
Закреплять умение находить место звука, продолжать выполнять звуковой анализ слова, делить слова на слоги, читать слова.   
Способствовать развитию звукового анализа и фонематического слуха.

Формировать УУД.

***Ход урока***

**1.Оргмомент.**

**2.Чистоговорки** Ра-ра-ра - начинается игра.   
Са-са - са - жду нас игры ,чудеса**.**

**3.** В лесу воют волки - у-у-у.  
Шелестят листья - ш-ш-ш.  
Ползают и свистят змеи - с-с-с.

 Комары звенят - з – з – з. Жуки жужжат - ж – ж – ж.

**Учитель.** Что мы произнесли? **(Звуки)**

Какие бывают звуки? (гласные и согласные) Чем отличаются гласные звуки, от согласных? (при произношении гласных звуков во рту нет преград)

Какими могут быть согласные звуки? (твердые и мягкие)

**4*. Работа по****картинке ( найдите 8 слов начинающихся со звука О, С)*

***5. Игра***«Кого как зовут и кто где живёт?».

Кот- кит .Кот,белка,заяц, лиса, волк, черепаха, лев, жираф.

***6. Игра*** « Исправь ошибки» играли лёва , юра, катя и коля.

7.Игра « эхо» (отгадка нескольких букв последнего слова)

\*Кто любит кино «Человек –невидимка»\*Кто читал книгу про Гулливера?\*Как зовут мальчика у которого большая шевелюра? \*Кто не пьёт кефира?\*Кто морщится от запаха бензина? \* Кто смотрит мультфильм про Самоделкина и карандаша. 8. Музыкальная пауза

9. Игра « Буквы потерялись»

10.Игра в прятки ( на столах лежит задание – где спрятаны слова).Индивидуальная работа/ и в парах

11.Работа с ребусами

12. Графический диктант ( рис. Крокодил- скороговорка, загадка, пальчиковая гимнастика))

13. Игра «Буква сломалась» - делают письменно.

**Дополнение** **Д/Игра: "Сложи словечко".**

Листья падают – листопад                 снег падает – снегопад

Сады разводит – садовод                сам катит - самокат

Сам летит – самолет                         сам ходит-самоход

Пыль сосет-пылесос                       сам варит – самовар

Лес рубит – лесоруб                       рыбу ловит – рыболов

Стекло режет – стеклорез

14. Рефлексия ( звукобуквенный анализ слова семья). **Итог урока**

**Урок- журналистское расследование**

Урок познания 4 класс

**Тема урока** : Семья

**Цель:**-Показать значение семьи в жизни человека

***Ход урока***

1.**Установка на учебную деятельность**.

Физминутка музыкальная « Семья»

**2. Постановка проблемной ситуации.** На доске записан ребус, разгадав его, вы узнаете тему урока **7я (семья)**

- Правильно, сегодня будем говорить о семье. Я хочу, чтобы вы задумались о важности и необходимости семьи.

-. Какие ассоциации со словом семья у вас возникают? *(Ответы детей).*

***Составление кластера:******Семья-это***

**Мама и папа**

**Брат , сестра**

**бабушка и дедушка**

**тёти и дяди**

**родные**

**Работа с учебником стр.77**

**II**. Решение проблемной ситуации.

1. – Что такое семья? Семья – это группа родственников, живущих вместе.
2. Семья – самое главное в жизни для каждого из нас – это близкие и родные люди, те, кого мы любим, с кого берем пример, о ком заботимся, кому желаем добра и счастья. Именно в семье мы учимся любви, ответственности, заботе и уважению. Как важно, бывает, найти свое место, и жить, размышляя о том, что нужен кому-то, что жить   
   интересно, что есть и работа и дом.

**- Зачем нужна семья? Какую роль играет каждый член семьи?***(Ответы детей)*

**- Вам нравится ваша семья? Что значит слово «комплимент»?***(Похвала, приятные, любезные слова) Дети говорят комплименты.*

родная культурная

дружная вежливая

счастливая жизнерадостная

трудолюбивая гостеприимная

хозяйственная доброжелательная

спортивная

дисциплинированная

*( солнце- это тепло, составляем в виде солнца, так как семья –это теплота, доброта, любовь…)*

- Как вы думаете, что может мешать счастью семьи?

*(Слово прикрепляется в виде вырезанных из бумаги тучек, которые закрывают солнышко)*

ссоры занятость родителей

обиды невнимание

конфликты усталость

непонимание болезни

материальные трудности пьянство

- А на чем основывается счастливая семья?

*(Слова записаны на изображениях цветов; прикрепляются внизу).*

любовь взаимоуважение доверие

взаимопомощь взаимопонимание

- Всегда ли вы поступаете так, чтобы ваши родственники были счастливы?

*(Ответы детей).*

**III .Новая тема: - Я предлагаю начать своё журналистское расследование « Что такое семья?»**

***1 группа: Проектировщики.***

**Задание:**дать характеристику подготовленным презентациям, написать небольшое

эссэ» Моя семья»( см. приложение)

***2.группа: эксперты:***

**Задание**: просмотр на видео отрывков из мультфильмов

1. О мамонтёнке
2. Сестрица Алёнушка и братец Иванушка
3. Лунтик

**Обсуждение**

**Вопросы**: кого ищет мамонтёнок? Кого ему не хватает? Почему ему плохо

одному? ( ответы детей)

Из-за чего братец стал козлёночком? ( из-за непослушания)

Кого искал Лунтик? ( ответ ребят и выводы)

1. ***Группа. Литераторы: работа с притчей***

***« Семья «***

В давние времена жила удивительная семья. Семья огромная - сто человек, и в ней царили мир, любовь и согласие. Молва об этой семье долетела до верховного правителя. И решил он посетить эту семью, чтобы узнать секрет, почему в этой семье такие дружные и счастливые люди. Он отправился в этот город и пришел к основателю этой семьи. Когда правитель убедился, что это правда, то он спросил старца, главу семьи: «Как вам удается жить, никогда не ссорясь, не обижая друг друга?» Тогда старец взял бумагу, написал на ней одно слово, а затем повторил его сто раз и отдал правителю. Прочитал правитель написанное на бумаге, и лицо его выразило удивление. Какое же слово написал глава семьи?

**Обсуждение (- Составляем генеалогическое древо)**

**4 группа: Строители** « Семейного домика» - Как вы считаете, что можно заселить в этот дом?

Понимание, внимание, радость, счастье,

любовь, переживания, взаимоотношения и тд…

**Выводы, доказательства**

**После работы групп делаем вывод: Так что же такое**

**семья?**

Семья – это когда все вместе .Семья – это счастье и любовь в доме.Семья – это то, что очень сложно найти и страшно потерять. Семья – это самое значимое  в жизни человека. Семья – это счастье, любовь и удача. Семья – это самое дорогое, что есть *не* у каждого из нас. Семья – это там, где тепло и вкусно.

**- Составляем генеалогическое древо**

IV**. Итог урока**. И в заключении урока хочется сказать словами из стихотворения…

Семья – это счастье, любовь и удача,   
Семья – это летом поездки на дачу.   
Семья – это праздник, семейные даты,   
Подарки, покупки, приятные траты. ..  
V. Рефлексия

д/з нарисовать портрет своей семьи.

**Урок - Путешествие**

Математика 1 класс

***Тема:*** Число и цифра 8.Состав числа 8.

***Цели:***

* Познакомить с числом и цифрой 8, его местом в числовом ряду, рассмотреть состав числа 8.
* Учить решать числовые выражения на сложение и вычитание в пределах 8.
* Учить писать цифру 8.

***Ход урока.***

1. ***Установка на УД***

*Путешествие по стране Математике*

***2.Актуализация знаний и постановка учебной задачи.***

**а) Счет от 1 до10, от 1 до 20**

- Какое число самое маленькое 1

- Какое число большое 20

-Назови соседей числа 15и 17

13и14

( Работа с карточками- считаем по точкам)

**б) Устный счёт**

**Станция составная (состав чисел)**

**Задачи**

**в) Работа с цифрами**

*Подведение к новой теме посредством наводящих вопросов*

**3. Сообщение темы и целей урока.**

-Сформулируйте, тему урока. (Число и цифра 8).

- Какие цели поставим перед собой.

***5.Совместное открытие нового.***

**- Цифра 8** – это не только тема нашего урока, но и время отправления Золушки на бал. Но, чтобы Золушка смогла отправиться на бал, она должна выполнить задание Феи и «расколдовать» это число, т.е. составить рассказ об этом числе и научиться писать цифру 8.

- Итак, если бы вам предложили показать число 8, как бы вы это сделали?

- Какой же цифрой обозначается число 8 на письме? (Цифрой 8)

- На открытках к какому празднику мы можем встретить эту цифру? (8 Марта)

- На что похожа цифра 8?

- Посмотрите, как правильно писать цифру 8. (Объяснение учителя)

- Обведите в воздухе, на ладошке.

- Молодцы, помогли Золушке!

**Станция «Решайка»**

Путешествие с обезьянками

- Что интересного заметили? (Во всех выражениях ответ равен 8)

- Из каких же частей состоит число 8? (составляется таблица из магнитных цифр состава числа 8)

- Где могут пригодиться знания состава числа? (при решении примеров на сложение и вычитание)

1. ***Первичное закрепление.***
2. ***Работа в тетради***

*8.Графический диктант*

1. ***Итог урока.***

***6.*** ***Рефлексия.***

- Давайте подарим гостям цветы.

Синие – кому было трудно на уроке.

Желтые – кому было все понятно на уроке.

Красные – кому все было понятно и хотелось бы узнавать еще много нового на уроках математики.

**Урок – сказка 2 класс**

**Математика**

**ТЕМА:**Закрепление изученного материала по теме “Сложение и

вычитание в пределах 100 с переходом через разряд”.

**ЦЕЛЬ УРОКА:** Закрепить изученный материал; проверить знание приемов сложения и вычитания двузначных и однозначных чисел, умения составлять и решать задачи, используя схематичное изображение условия задачи.

***ХОД УРОКА***

**I. Установка на учебную деятельность. Постановка учебных задач.**

Ребята, давайте вспомним, чему вы научились на прошлых уроках.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Сегодня мы отправимся в волшебную страну под названием Математика, где встретимся со сказочными персонажами. А из какой сказки эти персонажи, предлагаю вам угадать.

**II. Устный счет.**(Получение круглого десятка, числовой ряд.)

Если вы решите выражения правильно, то сумеете расшифровать имя героя и название сказки. (Дети читают выражения разными способами, результаты выражений показывают индивидуальными карточками – разрезными цифрами, проверка на слайде).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Л | Б | К | О |
| 49 | 53 | 70 | 60 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 60+10 | 80-20 | 50-1 | 58+2 | 43+10 | 62-2 | 77-7 |
|  |  |  |  |  |  |  |

Ребята, вы справились с заданием. Отправляемся в сказочное путешествие с героем сказки Колобком, но должна предупредить вас, что сказка эта – на новый лад. Будьте внимательны!

Жили-были старик со старухою. Вот и просит старик:

- Испеки мне, женушка дорогая, колобок. Благо, что муки у нас теперь много.

Пошла старушка в кладовку за мукой. А на двери замок висит кодовый. Заволновалась старушка – забыла комбинацию цифр. Как же теперь муку взять из амбара? Давайте поможем бабушке вспомнить код замка – необходимо заполнить пустые ячейки соответствующими числами, объяснить выбор. Проверка – на слайде.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 10 | 20 |  |  | 50 |
| 10 | 8 |  | 5 |  |

Открыла старушка с вашей помощью амбар, взяла две горсти муки, замесила тесто на сметане, скатала колобок, изжарила его в масле и положила на окно остывать.

Надоело Колобку лежать. Он скатился на завалинку, с завалинки на травку, с травки на дорожку и покатился себе дальше в лес.

Катится Колобок по дорожке. Вдруг встречает на опушке Зайчика, который задумчиво смотрит в книжку.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

- Колобок, колобок! Я тебя съем, – говорит Заяц, увидав Колобка.

- Нет, не ешь меня, косой! Я помогу тебе справиться с заданием.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 11 + 2 | 90 – 20 | 39+ 1 | 88 – 8 |
| 12 + 2 | 80 – 20 | 49 + 1 | 77 – 7 |
| 13 + 2 | 70 – 20 | \* \* \* | \* \* \* |
| \* \* \* | \* \* \* | \* \* \* | \* \* \* |

Дети разгадывают правило, по которому составлен каждый столбик, объясняют выбор, учитель включает их в слайд. Затем дети по цепочке решают примеры и называют результат. Проверка на слайде.

Обрадовался Зайчик, что помог ему Колобок выполнить такое трудное задание, поблагодарил нашего героя и пожелал счастливого пути.

***Гимнастика для глаз***

**III. Работа в тетрадях.**

**1.**Вычитание единиц из круглого десятка.

Катится колобок по тропинке в лесу, встречает серого волка. Волк пыхтит, сопит, пытается понять задание, написанное на страничке. Увидел Колобка и говорит:

- Колобок, колобок! Я тебя съем.

- Не ешь меня, серый! Я тебе помогу. Здесь вместо звездочки надо вставить пропущенное число.

90 – 7 = \*3

50 – 3 = \*7

70 – 5 = \*5

20 – 6 = \*4

60 – 9 = \*1

Дети записывают выражения в тетради, вычисляют. Проверка на слайде.

И это препятствие преодолел Колобок, покатился дальше.

**2.** Работа над задачей.

Катится Колобок по лесу, встречает Медведя. Косолапый читает задачу:

“*В корзинке 22 шишки, а орехов на 6 меньше. Сколько орехов в корзинке?”.*

Увидел Мишка Колобка и говорит, забыв про задачку:

- Колобок, колобок! Я тебя съем.

- Где тебе, косолапому, съесть меня! Давай лучше помогу задачку решить.

Ребята, решим задачу с Колобком? Что нам известно? Что нужно узнать? Выполните в тетрадях схему к задаче. Какой отрезок длиннее? Почему? Каким действием будете выполнять решение? Почему именно вычитанием?

Дети решают, записывают ответ. Проверка выполнения.

Ребята, а сколько шишек и орешков в корзинке? Как вычислили?

Обрадовался Мишка, даже про голод забыл. А Колобок покатился дальше.

***Физкультминутка***

**IV. Геометрический материал.**

Навстречу ему Лиса:

- Здравствуй, Колобок! Какой ты пригоженький, румяненький! Слышала я, что ты по лесу гуляешь, зверушкам примеры-задачи решаешь. Я в этом лесу – лучший математик! Сможешь ли ты выполнить мое задание? А не то съем!

Делать нечего, пришлось Колобку согласиться – испугался он рыжей лисы. Выполним вместе хитрые лисичкины задания?

**1.**Положить палочку так, чтобы получился угол – острый, тупой, прямой. (Дети используют счетные палочки, работают на партах. Проверка на слайде.)

**V. Самостоятельная работа.**

**1.**Составить задачи по данным схемам (на слайде):

Выслушать 2–3 учеников, задачи решают по вариантам самостоятельно в тетрадях. Проверка.

Разозлилась Лисичка, что осталась без обеда – Колобка-то и след простыл!

**VI. Итог урока.**Оценка работы учащихся. Домашнее задание.

Вот и закончилось наше путешествие по сказочному лесу в стране Математика. Все задания сказочных героев вы выполнили. Колобок благодарит вас за помощь!

Давайте вспомним, что нам удалось повторить за урок? Что показалось трудным? Какое задание было наиболее интересным? И мне очень хочется сказать вам “спасибо