

## **Проект «Геймификация в начальной школе»**

### **Обоснование необходимости проекта**

В современном мире сфера компьютерных игр – это стремительно развивающаяся деятельность с новыми механизмами и платформами, дающими невероятные результаты вовлечения и взрослых, и детей. Широкое распространение игр, развитие Интернета и необходимость создания привлекательных образовательных практик привели к возникновению геймификации в обучении младших школьников. Видеоигры являются доминирующей формой развлечения нашего времени, именно поэтому они могут стать мощным инструментом для мотивации нового поколения обучающихся.

Игра так или иначе всегда присутствовала в обучении. Игры современных детей стали другими. Они обожают играть в компьютерные игры и задача образования дать им такую возможность, направив их активность и увлеченность на достижение учебных целей.

Геймификация образования – процесс и результат применения игровых подходов в неигровых ситуациях с целью повышения мотивации обучающихся, их вовлеченности в обучение, в решение различных образовательных задач.

Геймификация представляет собой современный метод мотивации, позволяющий значительно увеличить эффективность образовательного процесса, путем вовлеченности обучающихся в процесс решения проблем и ориентирование их на достижение конкретных положительных результатов.

Применение игровых механик в обучении, награждение очками за успешное выполнение заданий, наличие элемента соревновательности, использование рейтингов обучающихся позволяют организовать обучение на новом уровне, подталкивая к новым успехам, интенсивно мотивируя обучающихся.

### **Основная идея инновационного проекта**

Главная идея заключается в заимствовании духа игры, который может сплотить людей, сформировать сообщество, которое может оказать поддержку и помощь всем участникам.

Технология геймификации позволяет создать такую «внутреннюю среду», дает такие внутренние импульсы, близкие современному школьнику, благодаря которым процесс учебной деятельности становится более активным, творческим.

### **Цели и задачи проекта**

**Цель проекта:** разработка модели создания игр в технологии геймификации.

#### **Задачи проекта:**

1) проанализировать различные источники информации с целью изучения особенностей и принципов использования технологии геймификации;

2) выявить организационно-педагогические условия эффективного использования технологии геймификации в начальной школе;

3) разработать концептуально-технологические схемы проектирования игр для младших школьников в технологии геймификации;

4) отобрать наиболее эффективные ресурсы для создания игр в технологии геймификации для начальной школы;

5) разработать и апробировать модельные образцы игр для младших школьников в технологии геймификации;

6) провести рефлексивный анализ и оценку полученных в ходе инновационной деятельности результатов.

**Практическая значимость проекта** заключается в возможности использовать модель создания игр в технологии геймификации педагогами образовательных организаций без затраты материальных средств и без владения навыками создания компьютерных игр. В зависимости от своих целей и возможностей каждый учитель сможет создать свою игру на основе созданной модели игры и, как следствие, повысить мотивацию младших школьников и качество обучения.

### **Значимость инновационного проекта для системы образования**

Образование – сложная для инноваций отрасль. Геймификация - это отличный способ внедрять инновации, развивать новейшие технологии, объединять группы людей по интересам и мотивировать их. Мы предлагаем реализацию идеи создания геймификации, как мощной стратегии применения игровых механик к неигровым активностям с целью мотивации педагогов к деятельности в сфере

инноваций. Геймификация является важнейшим способом стимулирования творческого мышления. Технология геймификации является одним из важнейших направлений развития информационно-коммуникационных технологий в сфере образования.

### **План реализации проекта**

#### 1 этап – организационный:

- создание творческой (прорывной) группы педагогов;
- разработка инновационного проекта «Геймификация в начальной школе»;
- составление плана-графика мероприятий по реализации проекта.

#### 2 этап – технологический:

-повышение квалификации в области применения технологии геймификации в начальной школе в процессе изучения различных источников информации, обучения на семинарах, вебинарах;

-описание организационно-педагогических условий эффективного использования технологии геймификации в начальной школе;

-разработка концептуально-технологических схем проектирования игр для младших школьников в технологии геймификации;

-выбор электронных ресурсов для создания игр для младших школьников в технологии геймификации;

-апробация модельных образцов игр для младших школьников в технологии геймификации;

#### 3 этап – рефлексивный:

-рефлексивная оценка результатов апробации;

-внесение необходимых корректив в описание организационно-педагогических условий, в концептуально-технологические схемы проектирования и модельные образцы игр для младших школьников в технологии геймификации;

-обобщение результатов реализации инновационного проекта педагогической общественности (организация семинаров и вебинаров, размещение результатов проекта в научных изданиях, электронных изданиях, соцсетях, создание электронного пособия).

**Прогноз возможных негативных последствий реализации  
инновационного проекта и средств их компенсации**

<b>Возможные риски и ограничения</b>	<b>Механизмы минимизации рисков</b>
Неготовность части педагогов работать в новых условиях и программным обеспечением	Будет преодолеваться обучающими семинарами и консультациями специалистов.
Несвоевременность выполнения педагогами запланированных мероприятий проекта	Будет преодолеваться строгим контролем выполнения календарного плана проекта и системой материального поощрения эффективного участия в проекте.
Недостаточное материально-техническое оснащение	Постоянное обновление материально-технической базы в соответствии с требованиями современной жизни

**Ожидаемые результаты реализации проекта**

Внедрение технологии геймификации будет способствовать повышению качества образования обучающихся посредством:

- 1) повышения учебно-познавательной мотивации у обучающихся;
- 2) создания условий для раскрытия личностного потенциала школьников;
- 3) воспитания готовности нести ответственность за принятые решения;
- 4) обеспечения легкой и удобной обратной связи.

Успешная реализация образовательного проекта «Геймификация в начальной школе будет способствовать росту профессионализма педагогических кадров:

- в области использования образовательных технологий, отвечающих особенностям современных школьников;
- в области применения современных электронных ресурсов, ИКТ.

## План реализации проекта

№	Этапы реализации проекта	Направления деятельности	Ответственные
I.	Организационно-подготовительный (сентябрь – октябрь)	1.Создание творческой группы 2.Определение целевой аудитории 3.Изучение методической литературы, Интернет-ресурсов	Директор школы Приказ  Творческая группа учителей
II.	Конструкторско-внедренческий (ноябрь – апрель)	<b>I.Разработка игр в технологии геймификации</b> 1.Определение целей образовательного события. 2.Описание участников события. 3.Описание желаемого поведения участников образовательного события. 4.Разработка циклов активности образовательного события. 5. Внесение в систему чувства удовольствия (fun). 6. Использование адекватных инструментов для каждой задачи. <b>II. Апробация игр</b>	Творческая группа учителей Руководители МО
III.	Рефлексивно-обобщающий	1.Оформление результатов деятельности, представление практического опыта, рефлексия	Руководители МО Творческая группа учителей