

Оглавление

Введение.....	3
1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ПРОЗАИЧЕСКИХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ	7
1.1 Роль и значение игры в образовательной деятельности.....	7
1.2 Понятие и особенности использования технологии геймификация на уроках литературного чтения в начальной школе.....	14
1.3 Традиционные игровые практики и геймификация в образовании: сходства и различия	25
Выводы по 1 главе.....	32
2. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ПРОЗАИЧЕСКИХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ.....	33
2.1. Постановка цели и задач эксперимента по использованию технологии геймификация на уроках литературы в начальной школе при изучении прозаических произведений.....	33
2.2 Формулирование критерий оценивания, организация и создание эксперимента по использованию технологии геймификация на уроках литературы в начальной школе при изучении прозаических произведений	38
2.3 Анализ результатов эксперимента по использованию технологии геймификация на уроках литературы в начальной школе при изучении прозаических произведений.....	44
Выводы по 2 главе.....	47
Заключение	50
Список используемых источников.....	51
ПРИЛОЖЕНИЕ	54

Введение

Геймификация образования – процесс реализации игровых механик в образовании. Используется для усиления мотивации и для создания вовлеченности учащихся в процесс обучения.

Согласно «Теории поколений» разработанной Уильямом Штраусом и Нейлом Хоувом [1], которая представляет собой описание временных циклов в истории и связанных с ними характерных особенностей, также взглядов людей, родившихся в определенные хронологические отрезки, мы можем определить архетип поколения для детей, которые на данный момент учатся в начальной школе. Несмотря на то что, изначально теория поколений Штрауса и Хау была направлена на изучение англо-американской истории, она получила широкое распространение во многих странах мира, в том числе и в России. «Теорию поколений после США сначала проверили в ЮАР, потом в странах «азиатских тигров», а затем в Европе и России. Ценности поколений во всех странах схожи. Дело в том, что есть ключевые события и явления в мире (появление Интернета, распространение мобильной связи), общие для разных стран. Смена поколений проходит практически в одном режиме по всему миру», — утверждает Евгения Шамис, координатор проекта «Теория поколений в России — Rugenerations». [2]

В 2021 году ученикам начальной школы с первого по четвертый класс от 6 до 11 лет, соответственно, их даты рождения приходятся на период 2010-2015гг., что соответствует поколению Z. Так же современные ученые считают, что современные технологии ускорили смену поколений (средний цикл – 20 лет), поэтому с 2010 года на свет появляются дети поколения Альфа.

Поколение Z – волна по-новому мыслящих молодых людей, для которых сеть стала основным видом получения информации, а компьютерные игры ведущим типом деятельности. Им не понятно, как

старшее поколение могло жить без интернета. В виртуальном пространстве они реализуют свою потребность в информации, общении, признании.

Данные ценности формируются не только родительским воспитанием и общением со сверстниками, значительную роль в процессе формирования таких ценностей сыграли процессы компьютеризации и информатизации, именно в данные промежутки времени в жизнь вошли высокие технологии и дети с раннего возраста большую часть времени проводят за компьютером, телефоном или другими онлайн и электронными играми. [30]

Но стоит заметить, что не игры становятся причиной отсутствия мотивации в учебном процессе. Поколения Z и Альфа увлекает факт положительной мотивации (получения приза, накопление наград и т.д.) следовательно, если у действия, которое они выполняют нет возможности реализовать свою потребность, то и мотивации не будет. Именно в виде особого отличительного элемента (приза, похвалы) на каждой микроступени обучения, служит толчком к следующему шагу.

Таким образом, можно сделать вывод, что поколения Z и Альфа зависимы от игрового процесса. За каждую выполненную работу, за каждое действие, они ждут награду. Каждое выполненное задание – ступень к определенной цели. Именно геймификация позволит создать положительную мотивацию в обучении современных школьников, игровой элемент в виде уровней, наград, достижений и т.д. в обучении значительно повысит интерес учащихся.

Актуальность исследования: Внедрение игровых элементов в процесс обучения способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы. Одним из актуальных направлений развития игровых-образовательных технологий является геймификация. В данной работе рассматривается использование компьютерного персонажа как одного из вариантов внедрения геймификации на уроке. Так же

актуальность подтверждается тем, что разработок с данной моделью обучения очень мало, так как тема изучена не полностью.

Цель выпускной квалификационной работы: исследование эффективности использования технологии геймификации на уроках литературного чтения при изучении прозаических произведений в начальной школе.

Объект исследования: ученики начальной школы 2 «Б» класса МАОУ «Лицей№77».

Предмет исследования: технология геймификации при изучении прозаических произведений на уроках литературы в начальной школе.

Гипотеза: использование технологии геймификации на уроках литературного чтения при изучении прозаических произведений в начальной школе способствует улучшению качества восприятия текста, стимулированию познавательной активности школьников.

Задачами выпускной квалификационной работы в связи с указанной целью являются:

1. Рассмотреть значение игры в образовательной деятельности;
2. Рассмотреть понятие и специфику геймификации, как игровой технологии в образовательном процессе;
3. Выявить сходства и различия традиционных игровых практик и геймификации в образовании;
4. Провести исследование эффективности технологии геймификации на уроках литературы в начальной школе при изучении прозаических произведений;
5. Проанализировать результаты эксперимента по использованию технологии геймификация на уроках литературы в начальной школе при изучении прозаических произведений;
6. Разработать рекомендации по использованию технологии геймификации на уроках литературного чтения при изучении прозаических произведений в начальной школе.

Методы исследования – теоретические (анализ литературы и документации; моделирование), эмпирические (наблюдение; беседа; педагогический эксперимент; изучение и обобщение), статистические (графики; диаграммы; таблицы).

Теоретическая значимость квалификационной работы состоит в изучении новых образовательных тенденций для повышения качества образования и более быстрого и качественного усвоения знаний у учеников начальной школы, а так же исследовании геймификации и ее использование на уроках в начальной школе, способствующие улучшению качества восприятия текста.

Практическая значимость квалификационной работы заключается в создании приложения с игровыми персонажами, формата текстового квеста, ориентированного на младших школьников, для изучения прозаических произведений на уроках литературы.

Эксперимент проводился на базе МАОУ «Лицей№77» города Челябинска.

1. Теоретические аспекты использования технологии геймификации при изучении прозаических произведений на уроках литературного чтения в начальной школе

1.1 Роль и значение игры в образовательной деятельности

В России одно из первых определений игры принадлежит В.И. Далю (1801 – 1872). В «Толковом словаре живого великорусского языка» (1863 – 1866) он рассматривал «игру» и производное от нее – «играть» – только как средство развлечения, как «забаву, установленную по правилам». [4]

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике не нова. [3]

Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Л.В. Занков, М.И. Махмутов, Н.А. Анисеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков и др. [13].

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и образовательного процесса во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры – ее разнообразная полезность.

В существующей практике имеются различные типы игр: деловые, аттестационные, организационно-деятельностные, инновационные, рефлексивные игры по снятию стресса и формированию инновационного мышления, поисково-апробационные и другие. Для обучающих игр характерны, как правило, многовариантность и альтернативность решений, из которых нужно сделать выбор наиболее рационального.

При этом одна и та же игра может выполнять несколько функций:

- обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, восприятие информации различной модальности;

- развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение их из скучного мероприятия в увлекательное приключение;
- коммуникативная функция – объединение коллективов учащихся, установление эмоциональных контактов;
- релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении;
- психотехническая функция – формирование навыков подготовки физиологического состояния играющих для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объёмов информации [13].

Игра, сама по себе, - очень гибкая форма обучения. Она предполагает имитацию ситуаций, соответствующих выполнению реальных действий в рамках предложенной модели. Как результат – мы получаем более прочное усвоение знаний обучающимися.

Кроме того, в отличие от традиционных форм обучения, игра содержит очень важный компонент – развлекательный. Зачастую проблема состоит в том, чтобы вовлечь и замотивировать обучающегося на начальном этапе. Часто страх перед сложностью дисциплины блокирует способности к восприятию информации, сводя их к минимуму. Необходимо создать такую обстановку, которая позволит обучающемуся снять эмоциональное напряжение и по максимуму проявить свои способности. Игровые технологии способны решить и эту проблему. Все люди, независимо от возраста любят играть. С самого детства термин «игра» у людей ассоциируется с положительными эмоциями.

Кроме того, игроку заведомо понятно, что в игре можно ошибиться, проиграть, но потом можно попробовать снова и добиться успеха. Следовательно, игра исключает страх совершения ошибки как таковой, тогда как в реальности этот самый страх является главным препятствием к деятельности. Процесс усвоения новых знаний проходит легко и незаметно

для учащегося. Далее процесс обучения стимулирует сам себя – чем лучше человек разбирается в той или иной предметной области, тем более интересной она ему представляется.

Таким образом, игра, как метод обучения, способна вовлечь в учебный процесс, повысить мотивацию к изучению дисциплины и, следовательно, к посещению аудиторных занятий, как к естественному и доступному источнику знаний [14, 15].

Помимо главных задач в рамках образовательного процесса – приобретения профессиональных компетенций и повышения мотивации к учебе – игра также является отличным способом формирования и освоения смежных компетенций: организационно-коммуникативных и личностных, таких как: лидерские качества, навыки работы в команде, коммуникативные навыки и т.п.

Игровой процесс подразумевает взаимодействие с другими участниками игры. Любое взаимодействие «человек-человек» можно определить, как коммуникацию. Зачастую, в игре коммуникация является средством достижения игровых целей. То есть успешность коммуникации во многом определяет выигрыш/проигрыш, что мотивирует участников совершенствовать свои коммуникативные способности.

Коммуникация в игре может носить как межличностный, так и групповой характер. Соответственно, совершенствование коммуникативных навыков может происходить в обоих направлениях.

И те, и другие навыки являются очень ценными для формирования у учащихся навыков, полезных для выбранной специальности.

Во втором случае помимо коммуникативных навыков, особую ценность приобретает ряд сопутствующих умений, таких как: умение работать в команде и наличие лидерских качеств. Успешность в игре уже определяется их совокупностью.

Во многих прогрессивных компаниях происходит постепенный переход к проектной работе, то есть работа над конкретной задачей

осуществляется группой специально подобранных специалистов. В таких условиях умение работать в команде становится критически важным для карьерного роста специалиста и выполнения поставленных рабочих задач. Под умением работать в команде подразумевается целый ряд навыков: умение слышать и слушать, дисциплинированность, «чувство локтя», способность идти на компромисс, отстаивать свою позицию и т.п.

Все эти умения невозможно сформировать посредством теоретического изучения. Единственно возможный способ формирования данных компетенций – практический опыт [14].

Игровой формат обучения как раз и позволит на практике приобрести сопутствующие командной работе качества. Умение принимать решения, стрессоустойчивость, умение мотивировать и вести за собой, целеустремленность и т.п. попутно развиваются в игре в процессе командного решения игровых задач.

Деловые игры в учебных целях получили в настоящее время достаточно широкое распространение в учебных учреждениях и применяются, в основном, в рамках изучения дисциплин гуманитарного цикла, особенно тех, которые связаны с экономикой, предметами, связанными с организацией и управлением, правоведением, а также при изучении иностранных языков [15].

Игра не существует сама по себе, без детей и взрослых, которые меняют ее в соответствии со своими потребностями и интересами взаимодействия. Насыщенная игра становится основой для речевого развития каждого ребенка организации увлекательной и содержательной жизни. Для развития читательских умений и восприятия произведения у ребенка необходимо создание максимально насыщенной игры.

Окружающие нас люди являются неотъемлемой частью игры. Речевые высказывания возникают очень часто именно в процессе взаимодействия людей друг с другом, с предметами. Активная речь развивается у ребенка как средство ситуативно-делового общения с

взрослым. Такая форма общения становится необходимой ребенку в связи с освоением окружающего его предметного мира. Открыв для себя независимое существование предметов, малыш устремляется к их познанию.

Необходимо задавать ребенку вопросы, инициировать у ребенка желание в вербальной форме излагать причины, этапы и результаты собственного поведения, разнообразных действий в игре. В этом залог формирования его внутренней речи - несущей оси всех форм и уровней сознания человека. [24]

Для расширения своих читательских возможностей у ребенка есть три основных источника:

1. Постоянное общение с взрослыми, которые в идеале, находясь рядом с ним, должны выступать в роли «птицы-говоруна» - обсуждать с ним в жанре диалога все, что видят, гуляя на улице, посещая музеи и т.д.

2. Закрепление образа слова через комплекс разнообразных зрительных, слуховых, вкусовых и обонятельных ощущений, манипуляций с ними.

3. Приобщение к литературе и искусству.

Игра развивает ребенка только в том случае, если она представляет для него интерес. Она является своего рода катализатором в процессе самореализации личности и в ее организации педагогу необходимо учитывать «зону ближайшего развития» каждого ребенка. Происходит направленное формирование у ребенка образа мира, в котором все насыщено вкусами, запахами, тактильными ощущениями и звуками.

При организации игры, направленной на развитие техники чтения, необходимо учитывать коммуникативные особенности, уровни речевого развития детей, способность творчески осваивать новые способы деятельности. Происходит речевое (символическое) обозначение, маркировка многообразных предметов, объектов, действий. Разговаривая с ребенком нужно следить за своей речью: четко выговаривать сложные

слова, правильно и развернуто строить фразы. Необходимо гибкое и вариативное использование пространства с учетом интересов, возраста, целей и задачей совместной игровой деятельности. Нельзя забывать о праве каждого ребенка на развитие техники чтения в собственном темпе.

Очень важно, чтобы ребенок чувствовал себя совершенно безопасно и комфортно в игре, мог проявить свои творческие задумки, исследовать и изменять ее по своему желанию. Необходимо понимание и принятие личности ребенка в ходе игры, учет его точек зрения и умение взрослого понять чувства и эмоции ребенка, то есть психологическая безопасность игры. Необходимо учитывать интересы мальчиков и девочек, то есть гендерный подход при построении и обогащении игры.[16]

Необходимо помнить, что игровое поведение - один из фундаментальных видов инстинктивного поведения. Игру по развитию техники чтения можно организовать с помощью кукольного театра.

Персонажи кукольного театра являются наглядной и осязательной опорой для составления рассказа, сказки. Игрушка вызывает положительные эмоциональные реакции у ребенка. У него возникает возможность для молниеносной смены ролей. Легкость перехода от одной роли к другой достигается именно сменой игрушек. Каждая из них диктует свою манеру поведения, интонацию речи. Возникает то, что можно назвать игрой за двоих: когда идет диалог, ребенок почти одновременно выступает в роли спрашивающего, и в роли отвечающего. Приходится ежесекундно перескакивать от одной роли к другой и обратно. Такие игры чрезвычайно полезны для развития ребенка и его техники чтения: он примеряет на себе различные ролевые поведения, учится разрешать конфликтные ситуации. В сюжетно-ролевой игре ребенок учится ориентироваться в мире людей, изображает их взаимоотношения, варианты начала и завершения разговора. В этих играх используются различные игровые средства, которые выступают в качестве заместителей других предметов. Такие игры влияют

не только на формирование грамматического и лексического строя речи, техники чтения, но и на развитие культуры речи в целом. [17]

Полезно готовить необходимый материал для построения сюжета совместно с ребенком. Очень важно, предоставить ребенку возможность выбрать одного персонажа, сделанного из различных материалов (мишка - резиновый, плюшевый, большой и маленький, бурый и белый). Все это позволяет стимулировать речевое развитие - можно попросить ребенка описать, рассказать историю о своем «друге». Чаще всего основу игр по развитию техники чтения составляют сказки. Прекрасный язык, увлекательный сюжет, повторы в тексте, динамика развития действия - все это способствует быстрому развитию техники чтения у ребенка. При повторении сказки дети хорошо ее запоминают и начинают включаться в игру, выполняя роли отдельных персонажей.

Таким образом, играя, ребенок выражает свои чувства в слове, жесте, интонации.

Существует очень эффективный способ, позволяющий выявлять содержание и последовательность действий, определенные отношения между персонажами сказки, игровой деятельности. Это моделирование. Оно начинается с замещения одних реальных объектов другими условными. В качестве таких заместителей удобно использовать бумажные, геометрические фигуры (круги, квадраты и т.д.), различающиеся по цвету и по величине. Замещение основывается на каком-либо различии между героями. Это может быть различия по цвету (крокодил будет изображаться зеленым кружком, солнце - желтым), по величине (слон - большой кружок, мышка - маленький кружок). Набор заместителей (различных геометрических фигур) должен изготавливаться и предлагаться ребенку взрослым. Разыгрывать можно русские народные сказки «Колобок», «Теремок», «Три медведя» и т.д. При этом очень важно выстраивать с ребенком диалогическое общение, закреплять образные речевые обороты,

обращать его внимание на способы и приемы решения конфликтных, спорных ситуаций. [25]

Все это играет огромную роль в обогащении речи ребенка и формировании у него техники чтения.

Речевое обозначение игры позволяет эффективно осваивать ее, в дальнейшем разнообразно использовать ее в построении коммуникативных взаимодействиях и развитии техники чтения ребенка.

1.2 Понятие и особенности использования технологии геймификация на уроках литературного чтения в начальной школе

При осуществлении обучения использование компьютерных игр в обучении выступает в настоящее время весьма перспективным подходом к повышению результативности и эффективности обучения в образовательном учреждении. Игры в образовательном процессе при этом используются не только для закрепления изученного материала, но и как полноценное средство обучения, даже для сложных образовательных дисциплин. В настоящее время в научном сообществе осуществляют исследования, которые затрагивают способы внедрения в процесс обучения игры, их размещения на разных мобильных и информационных платформах. В настоящее время проводятся регулярно различные научно-практические конференции по внедрению в образовательный процесс информационных игровых технологий. Так, использование игр можно наблюдать в самообразовании, повышении квалификации сотрудников, изучении иностранных языков, маркетинге, экономике и так далее. [18]

При этом стоит отметить, что в современных условиях процесса образования возможно не просто использование компьютерных игр для обучения, а также использование в игровых процессах игровых механик, т.е. геймификации. Несмотря на это, важно понимать тот факт, что процесс геймификации улучшает неигровой процесс, но при этом не превращает в игру все. Данный процесс должен соблюдать некий баланс между

возможностью для исследования и четкой структурой, а также иметь основную цель и быть добровольным. [31]

Требуется стремиться к тому, чтобы игры, выступающие средством обучения, удовлетворяли некоторым требованиям, а именно: содержание и структура должны сохранять данные о процессе освоения темы или дисциплины, обеспечивать возможность контроля знаний, соответствовать программам дисциплины. В основном игры в образовательном процессе используются как средства самостоятельного развития навыков. Большинство из существующих компьютерных игр, кроме того, разрабатываются лишь в университетах и не получают дальнейшего распространения. Если коммерческие организации занимаются разработкой игр, то такие игры часто не принимают во внимание специфику и требования образовательной системы, в результате чего, они могут использоваться, лишь как самостоятельная работа.[19]

Кроме того, в рамках исследования требуется уделить внимание методам управления образовательным процессом. Допустимая траектория освоения предметной области выстраивается при линейных стратегиях обучения. При этом, не принимаются во внимание особенности обучающихся индивидуального характера.

Для всех обучающихся в рамках персонифицированного обучения осуществляется подбор методики индивидуального типа, что накладывает ответственность на их разработчиков, так как они несут ответственность за реализацию образовательных механизмов.

На сегодняшний день можно признать использование компьютерных обучающих игр перспективным методом организации образовательного процесса. Однако пока только в стадии формирования находятся методологические подходы по организации обучения с их использованием.

Изучим теоретические подходы к определению «геймификация» в трудах современных ученых.

К. Вербах в своих научных работах указывал, что геймификация представляет собой использование в неигровом контексте игровых элементов и игровых технологий формирования игр. При исследовании данного понятия ученый выделил 3 составных его элемента:

- неигровой контекст, т.е. деятельность, которая ради самой игры не является игрой;
- технологии создания игр, т.е. то, что структурирует и упорядочивает игровые элементы;
- игровые элементы, т.е. набор инструментов, которые формируют соответствующее ощущение игры.[20]

Рассмотрим основные мотивы поведения индивидов в процессе геймификации. Как свидетельствуют современные научные воззрения (И.А. Сулова, С.Ю. Ярина и другие), в процессе геймификации могут быть использованы следующие принципы бихевиоизма:

- обратная связь;
- наблюдение.[6]

Таким образом, требуется отслеживать реальные поступки индивидов, а также то, что когда индивид в ответ на собственное поведение получает обратную видимую связь, то его это побуждает к реакции. Данная мысль приводит к выводу о том, что образуется замкнутый круг – совершение действия – получение обратной связи индивидом – выработка соответствующей реакцией. В конечном счете, на таком круге событий образуются мотивы.

В существующих видеоиграх обратная связь выступает одной из наиболее важных составляющих. Рассмотрим пример: игрок при прохождении игры набирает соответствующие очки или баллы, т.е. он наблюдает мгновенную обратную связь, эффективность игры можно оценить сразу, посмотрев на количество полученных очков. В процессе геймификации также требуется использование обратной связи. Примером чего может служить индикатор уровня заполнения в социальных сетях

собственного профиля. Данный индикатор, прежде всего, вызывает у людей мотивы на более подробное заполнение профиля. Обратная связь в данном случае прослеживается в то, что участники социальных сетей прекрасно понимают, какую часть работы они уже сделали, а индикатор в соцсетях напоминает, что требуется сделать, чтобы идти вперед, продвигаться дальше.

Таким образом, на том, что у индивидов конкретный результат ассоциируется с тем, что происходит в игровой деятельности или системе геймификации основывается результативность метода.

Так же, несколько десятилетий назад профессор Университета Эссекса Ричард Алан Бартл придумал модель сегментации игроков по психологическим типам. Сегодня её используют разработчики игр во всем мире, в том числе и в Mail.Ru Group. Например, психотипы Бартла применяются в социальных сетях для оптимизации каталога игр под каждого пользователя, что позволяют вовлечь в процесс до 100% аудитории.[26]

На русский язык созданную Бартлом «Multi-User Dungeon» чаще всего переводят как «многопользовательские миры» (МПМ). Игру на любой платформе можно назвать многопользовательским миром, если она удовлетворяет трём главным критериям:

- Она должна быть бесконечной, такую игру нельзя «пройти».
- В ней участвует очень много активных игроков: тысячи, десятки тысяч.
- Игроки имеют возможность самостоятельно создавать игровой контент.

В свое время Бартл задался вопросом «А что же интересно людям? Зачем они приходят играть в многопользовательские игры?». Пытаясь понять мотивацию игроков, он выделил две шкалы: «действие — взаимодействие» и «игроки — мир». Место их пересечения он назвал плоскостью интересов. Одни игроки ищут в массовых играх возможность

взаимодействия с другими игроками. Вторые хотят действовать лично, отбирая блага у мира или участников игры. Третьих привлекает сама игровая вселенная: открывающиеся в ней возможности, окружение, предметы, механика и т.д. Кому-то интересно внутриигровое общение в чате, а сам игровой процесс вторичен. [26]

На основании этих наблюдений Бартл выделил следующие психотипы, или группы игроков:

- Накопители (Achievers). Также встречается название Карьеристы. Для них важно накопление мощи, денег, крутых артефактов — любых игровых благ и ресурсов.
- Киллеры (Killers). Для них главная мотивация — превосходство над другими игроками, доминирование, властвование. Они жаждут только победы.
- Исследователи (Explorers). Им интересно изучать игровой мир и раскрывать его тайны. Они не гонятся за активными действиями и сражениями.
- Социальщики (Socializes). Их еще называют Тусовщики. Для них важно общение с другими игроками, социальное взаимодействие и взаимопонимание.

Так же рассмотрев данную структуру, составленную Бартлом, можно составить комплекс заданий, который будет удовлетворять потребности в обучении каждой из групп, что повлечет за собой положительную оценку в обучению, а так же повышению учебной мотивации.[26]

На сегодняшний день в образовательной системе можно встретить большое число сообществ и сервисов, которые для обучения используют геймификацию. Что же касается российских реалий, то в РФ действует образовательная система Центр онлайн-обучения педагогов «Экстерн», которая осуществляет свою деятельности на базе игровой педагогики.

С помощью метода Октализ осуществляется анализ мотивации, данный метод был разработан Ю-Кай Чу – американским специалистом по

геймификации. На взгляд ученого, можно выделить восемь факторов, которые усиливают мотивацию игроков достижение, стремление к лидерству; самосовершенствование, работа над собой; владение, обладание, накопление; избегание негатива, размеренность, безопасность; тайна, сюрприз, непредсказуемость; социальный элемент, дружба, влияние, конкуренция; ограниченность ресурсов, преодоление трудностей; чувство собственной значимости, миссия.[\[21\]](#)

В городе Красноярске также находится «Академия игропрактики», которая является профессиональным сообществом, включающим игропрактиков всех направлений и школ. Особенно актуально становится для учеников начальной школы с учетом особенностей развития младших школьников и современного темпа жизни.

В контексте игрового подхода глобальная цель Академии состоит в следующем:

- новый информационный уклад;
- новый уклад взаимоотношений между людьми;
- новый образовательный уклад;
- новый трудовой уклад;
- новое мировоззрение.

Основной стратегической целью выступает формирование и распространение такой профессии, как специалист по решению задач с помощью технологий игры и игр, т.е. игропрактика. Для достижения стратегической цели Академией были поставлены следующие основные стратегические задачи:

- формирование бренда «игропрактики»;
- формирование профессионального сообщества;
- формирование системы подготовки игропрактиков.

Направления деятельности:

- геймификация деятельности для проверки технологий и отражена успешного примера;

- проведение и разработка проектов геймификации, игр;
- подготовка квалифицированных специалистов в сфере игропрактики;
- исследования игровых подходов и игр. [32]

Еще одним учреждением, которое использует геймификацию в начальной школе, считается «СОЛИНГ» г. Москва – образовательное бюро, которое направлено на социально-направленную деятельность, образовательный и инновационный рынок. [22] В городе Екатеринбург сформирована НКО «Живые игры», которая занимается разработкой игр для решения проблем государственных чиновников, преподавателей, студентов и бизнес-структур в России и за границей. [9]

Следующей образовательной организацией, которая использует в собственной деятельности геймификацию, считается проектная группа «Игровая инициатива» г. Томск, которая для школ (в том числе и начальной школы) и университетов разрабатывает игры, а также разрабатывает игры для конференций, событий и бизнеса.

«Игровая инициатива» при разработке базируется на следующих возможностях технологий игры: вовлечение в активность, моделирование, проектируемый опыт. [10] Рассмотрим подробнее.

1. Проектирование.

Так, с помощью использования игровых технологий можно воплотить и спроектировать такой опыт, который нужен им. При проектировании образовательной игры следует учитывать требования деятельности, в которую участников следует погрузить. Кроме того, необходимо учитывать, что должны осознать и испытать участники, как себя они могут проявить. Таким образом, на достижение цели образования направлено все, что во время игры происходит с участником.

2. Моделирование.

Игра в системе образования представляет собой метод формирования необходимой модели реальности. С помощью игрового моделирования

можно воссоздать экономические и общественные системы, научные теории, профессиональные области, деловые и жизненные ситуации. В результате использования симуляций и моделей можно развивать творчество, осваивать знания и проводить исследования.

3. Вовлечение в активность.

Использование игровых технологий предоставляет участникам возможность присвоения опыта с помощью его проживания. Вовлечение в активную позицию участников происходит всегда, так как участники определяют дальнейший ход и оказываются в центре действия. Ключевой целью игры выступает самостоятельная активность участников, качество закрепления опыта, при этом, повышается с помощью личной вовлеченности. Для формирования внутренних мотивационных стимулов у участников требуется использовать разные механики игры: деятельность дает чувство прогресса, осязаемые результаты и немедленную отдачу.

Урок с игровыми элементами относится к типу нестандартных и требует активного участия учащихся, имеет соревновательный момент и чаще всего подразумевает деление класса на две и более групп, используется как для изучения нового материала, так и для закрепления и проверки знаний учащихся по изученному материалу. К примеру, урок-соревнование может в своём объёме охватить как изученный, так и новый материал. В качестве игровых элементов могут использоваться многие методы. В зависимости от возможности, урок с игровым элементом может стать уроком – игровой программой до 40 минут.[27]

Урок-соревнование может использоваться для закрепления текущих знаний, проводится вторым-третьим занятием по изучаемой теме. Он состоит из нескольких этапов и рассчитан на набор баллов за каждый отдельный тур. [27]

Структура может быть любой, в зависимости от желания учителя. Для подачи заданий подойдёт учебник, раздаточный материал, интерактивная доска либо другой электронный носитель. При работе с электронными

системами следует задания подать в виде презентации. Ниже приведём ориентировочную основу урока-соревнования.

1. Блиц-опрос по теме, которая изучается (2-3 мин.);
2. Задание на взаимопроверку: из предложенных заданий (их должно быть больше, чем игровых групп) команда выбирает одно для соперника. Группа-соперник делает то же самое. После выполнения проводится взаимопроверка. В командный зачёт входит как выполнение задания, так и его проверка. Оценивается 50/50.

3. Работа над новым материалом. Подача информации, обработка её детьми. Выполнение заданий (упражнения, творческого задания, приведения примеров). Оценивается общее качество и точность ответов.

4. Подведение итогов, подсчёт баллов, работа над пояснением домашнего задания.

Игровой момент занимает как весь урок, так и часть его, являясь одной из форм работы. С помощью такого вида занятости мы можем познакомить детей и с абсолютно новыми темами, и с теми, которые частично знакомы и изучались в предыдущих классах, – урок получения новых знаний, умений и навыков. Игра на первом уроке новой темы заинтересует детей, привлечёт живое внимание к материалу.

Необычным может быть само начало занятия, особенно если изучается новая тема или используется эпиграф. В таком случае отличными методами концентрации внимания учеников выступят нестандартные дидактические приёмы, которые помогут актуализировать знания прошлого урока или повторить давно изученные темы. Ниже рассмотрим варианты игр, благодаря которым интересно подаётся начало урока, они же выступают вариантом экспресс-повторения знаний по морфологии слова.

Метод «Мозаика» поможет вникнуть в структуру слова как состоявшейся лингвистической единицы с самого начала её строения. Для игры понадобятся группы карточек, а именно: префиксы, корни, суффиксы, окончания. Перед учащимися ставим задачу: начиная с корня, составить

наибольшее количество вариаций слова, применяя к нему подходящие морфемы. Так, возьмём корень красн- и суффиксы -ен-, -и-, окончание -е и получим слово краснение; далее добавим префикс по-, изменим окончание на -я и, соответственно, в результате получим лексему покраснения. Благодаря таким упражнениям дети лучше усваивают структуру морфем слова и логику их построения, учатся правильно определять значимые части слова. [28]

В дальнейшем при работе с морфологическим составом слова используются такие дидактические игры, как «Паззлы», «Дешифратор» и «Реставратор». [28]

«Паззлы» – усложнённая версия «Мозаики». Условия игры те же: ученикам раздаются карточки с морфемами, но теперь в результате должно получиться выражение или фраза. Для облегчения процесса отдельные части одного слова можно отметить одинаковым шрифтом или цветом. Пользуясь подсказками, языковой догадкой и теоретическими знаниями, ребята смогут собрать «пазл» – фразу или выражение. Хорошо подходит для работы с эпиграфом (пример – см. Приложение). [28]

«Дешифратор» также может использоваться для обращения учеников к эпиграфу. По правилам игры, участникам из текста без пробелов (все слова слиты в одно) нужно вычленить слова и прочесть текст. По желанию учителя, игру можно продолжить морфологическим анализом – разбить текст по морфемам, подсчитать общее и частное количество, сопоставить частоту употребления. Тем самым актуализируем все полученные ранее знания и привлекаем детей к первым попыткам научного анализа. [28]

«Реставратор» – игра подобного типа. Даём детям текст, разбитый поморфемно (после каждой морфемы пробел), ученикам необходимо «склеить» между собой морфемы, относящиеся к одному слову, и прочесть то, что получилось в результате. В усложнённой версии «Реставратора» среди связанных между собой по смыслу морфем могут находиться и

«лишние». В таком случае можно подать загадку, а ответ на неё «потерять» между морфемами в основном тексте (см. пример в Приложении). [28]

На уроках знакомства с новой темой можем воспользоваться методом «Ловец». В эту дидактическую игру приглашается от двух учеников, наиболее хорошо, на взгляд учителя, вникших в новый материал. Доска делится на части по количеству учеников, то же самое класс делает в тетрадях. Материалом для таких игр могут служить упражнения на отделение различных понятий. К примеру, работа над числительными: один ученик «ловит» количественные, другой – порядковые. Учитель называет числительные, тот участник, в чью категорию входит эта часть, говорит кодовое слово «ловлю» и объясняет, почему данное слово или словосочетание должно быть вписано в «его» колонку. При желании, возможен второй тур с другими учениками. [28]

Используя данную методику, мы развиваем у учащихся реакцию; укрепляем полученные знания как у участников игры, так и у наблюдателей, ведь каждая игровая единица поясняется; видим и можем разобрать все неточности в понимании и возникающие трудности; имеем возможность оценить и привлечь к активной работе у доски большее количество учеников.

Для отработки отдельных навыков игра тоже является действенным инструментом. В пользу неё можем привести не только дидактический эффект, но и элементы физической активности. Рассмотрим на примере игры «ПРИкоснёмся к ПРЕкрасному». Метод основан на отработке правила употребления приставок при- и пре-. Для данного вида работы учащиеся должны быть кратко ознакомлены с правилом. Пользуемся образами ПРЕвозношения и ПРИблизения, т. е. пространственными ориентирами «вверх» и «в сторону». Игра на внимательность: когда учитель (или ведущий) называет слово с приставкой пре-, то ученики должны поднять руки вверх, если слово с при-, то «дать пять» (хлопнуть по ладошке) своего соседа по парте.

Таким образом, с помощью этой игры мы прививаем образное мышление младшим школьникам, отрабатываем автоматизм употребления правильных приставок пре-, при-, проводим мини-зарядку, снимаем напряжение с рук и глаз, а также укрепляем отношения в классе.

Итоговый урок на основе игры «Alias».

Популярная в юношеских кругах игра станет хорошим помощником в обучении. Может использоваться для закрепления общего материала по теме или полного объёма программных терминов за четверть, семестр, год. Обучает быстрому принятию решений, образной речи, развивает командный дух и дружеское соперничество.

1.3 Традиционные игровые практики и геймификация в образовании: сходства и различия

«Образовательная деятельность - это сложная повседневная деятельность, которая требует от учеников усилий и утомляет их, поэтому введение игровых элементов может повлиять на поведение учеников, тем самым раскрывая ценность игровых технологий в образовании.

Образовательные практики в рамках игровых технологий включают создание определенных условий для выполнения задачи, моделирование реальности особой игрой с использованием уникальных правил и законов. Здесь учащиеся будут участвовать в игре, выбирая роли самостоятельно и будут работать в соответствии с этим принципом.

Энциклопедия образовательных технологий определяет игры как «вид деятельности в ситуациях, когда развивается и совершенствуется поведенческое самоуправление с целью воспроизведения и усвоения социального опыта». Значимо, что «методисты причисляют игро-практики к инструментарию имитационной образовательной технологии».[29]

Игра очень увлекает пользователя и привлекает к себе все внимание, после чего ребенок может забыть о домашнем задании или даже об усталости. Показатели эффективности растут в геометрической прогрессии,

если люди одинаково заинтересованы в исследованиях, работе и науке. Таким образом, эти характеристики игры служат общей психологической основой как для традиционных обучающих игр, так и для геймификации.

Оригинальность геймификации, заключается в сохранении неизменного содержания деятельности (например, изучению иностранных слов) при изменении способа организации этой деятельности. Геймификация, безусловно, отличается от ранее известной формы обучающей игры, оставаясь при этом игровой практикой. Разница в том, что «реальность остается реальной, не превращаясь в игру, и установка игры вводится в систему манипулирования субъектом в этой реальности». Это подчеркивают ученые из Кевина Вербаха, штат Пенсильвания.

Таким образом, компьютерные игры и образовательная геймификация - это не одно и то же, но в них есть схожие элементы. В процессе обучения пользователи выполняют как обучающие, так и игровые задачи. Например, образовательная задача - овладеть разными стилями речи, а игровая задача - набрать 50 баллов за выполненные письменные задания и успешно перейти на следующий уровень. При этом образовательные цели всегда являются приоритетом, а игровые цели создаются для поддержания внутренней мотивации к выполнению требуемых задач.

Известный ученый Марио Хергер представил таблицу, которая «может провести грань между геймификацией и различными другими видами игровой практики». Параметры сравнения основаны на: спонтанности, существовании правил и целей, внутренней структуре, реальности или игровой площадке и последовательности. [23]

Таблица 1 – сравнение геймификации, традиционных игр, ролевых игр, деловых игр и симуляторов

Параметр сравнения	Традиционные игры	Ролевые игры	Деловые игры	Симуляторы	Геймификация
Спонтанность	-	+	-	-	-
Наличие правил	+	-	+	+	+
Наличие цели	+	-	+	+	+
Структура	+	-	+	+	+

Реальный мир	-	-	+/-	+/-	+
Системность	-	-	-	+/-	+

Вы можете видеть, что геймификация находится в контакте с традиционными играми (такими как настольные) с точки зрения правил игры, целей и структуры. То же самое можно увидеть в деловых играх. Четкие и достижимые цели, правила и пошаговые схемы прохождения путей - это геймификация, заимствованная из игры, что делает игру, с точки зрения формы человеческой деятельности, привлекательной.

Так же геймификацию очень ярко отличают элементы игрового дизайна:

- Очки

Очки являются основными элементами множества игр и геймифицированных приложений. Обычно они вознаграждаются за успешное выполнение определенных действий в игровой среде, и они служат для численного представления прогресса игрока. Можно различать различные виды точек, например, очки опыта, обменные очки или очки репутации, а также различные цели, которым служат эти очки. Одна из самых важных целей баллов - предоставить обратную связь. Очки позволяют измерять поведение игроков в игре и служат в качестве непрерывной и немедленной обратной связи и в качестве награды. [33]

- Значки

Значки определяются как визуальные представления достижения и их можно зарабатывать и собирать в среде геймификации. Они подтверждают достижения игроков, символизируют их заслуги, и наглядно показать их достижение уровней или целей. Получение значка может зависеть от определенного количества очков или от определенных действий в игре. Значки выполняют множество функций: они служат в качестве целей, если игроку известны предпосылки для их выигрыша, или как виртуальные символы статуса. Так же, как и очки, значки также обеспечивают обратную

связь, поскольку они показывают, как игроки выступили. Значки могут влиять на поведение игроков, побуждая их выбирать определенные маршруты и задачи, чтобы заработать связанные с ними значки. Кроме того, поскольку значки символизируют членство в группе тех, кто владеет этим конкретным значком, они также могут оказывать социальное влияние на игроков и товарищей по игре. Особенно если они редки или их трудно заработать.

- **Таблицы лидеров**

Таблицы лидеров ранжируют игроков в соответствии с их относительным успехом, измеряя их по определенному критерию успеха. Таким образом, таблицы лидеров могут помочь определить, кто лучше всего работает в определенной деятельности. И, таким образом, являются конкурентными индикаторами прогресса, которые соотносят собственные результаты игрока с результатами других. Однако мотивационный потенциал списков лидеров неоднозначен. Вербах и Хантер рассматривают их как эффективные мотиваторы, если до следующего уровня или позиции осталось всего несколько очков, и как демотиваторы, если игроки оказываются в нижней части таблицы лидеров. Конкуренция, вызванная списками лидеров, может создать социальное давление для повышения уровня вовлеченности игрока и, следовательно, может иметь конструктивный эффект на участие и обучение. Однако эти положительные эффекты конкуренции более вероятны, если соответствующие конкуренты имеют примерно одинаковый уровень производительности. [33]

- **Графики производительности**

Графики производительности, которые часто используются в симуляторах или стратегических играх, предоставляют информацию об эффективности игроков по сравнению с их предыдущими показателями во время игры. Таким образом, в отличие от списков лидеров, графики производительности не сравнивают производительность игрока с другими

игроками, а вместо этого оценивают собственную производительность игрока с течением времени. В отличие от социального эталона рейтинговых таблиц, графики производительности основаны на индивидуальном эталонном стандарте. Графически отображая производительность игрока за фиксированный период, они сосредотачиваются на улучшениях. Теория мотивации утверждает, что это способствует ориентации на мастерство, что особенно полезно для обучения. [33]

- Значимые истории

Значимые истории - это элементы игрового дизайна, не имеющие отношения к игре игрока. Повествовательный контекст, в который можно встроить игровое приложение, контекстуализирует действия и персонажей в игре и придает им значение, выходящее за рамки простого поиска очков и достижений. Историю можно передать с помощью названия игры (например, Космические захватчики) или сложными сюжетными линиями, типичными для современных ролевых видеоигр (например, Серия The Elder Scrolls). Повествовательные контексты могут быть ориентированы на реальные, неигровые контексты или выступать аналогами реальных условий. Последние могут обогатить скучный, едва стимулирующий контекст и, следовательно, вдохновить и мотивировать игроков, особенно если история соответствует их личным интересам. Как таковые, истории также являются важной частью приложений для геймификации, поскольку они могут изменять значение реальных действий, добавляя повествовательное «наложение», например на пробежку охотятся зомби.

- Аватары

Аватары - это визуальные изображения игроков в игре или игровой среде. Обычно их выбирает или даже создает игрок. Аватары могут быть спроектированы очень просто в виде простой пиктограммы, или они могут быть сложно анимированными трехмерными изображениями. Их главное формальное требование состоит в том, чтобы они безошибочно идентифицировали игроков и отделяли их от других человеческих или

управляемых компьютером аватаров. Аватары позволяют игрокам принять или создать другую личность и, в совместных играх, стать частью сообщества.

- Товарищи по команде

Товарищи по команде, будь то другие реальные игроки или виртуальные неигровые персонажи, могут спровоцировать конфликт, соперничество или сотрудничество. Последнему можно способствовать, в частности, путем введения команд, то есть путем создания определенных групп игроков, которые работают вместе для достижения общей цели. [33]

Хотя важно подчеркнуть, что игры переносят пользователей в игровое пространство в вымышленной реальности, геймификация оставляет наши неотложные неигровые задачи и проблемы в реальном мире. Деловые игры также являются концепцией реального мира, что не является обязательным условием, но необходимо для геймификации.

Полная противоположность геймификации - это ролевая игра («игра»). Ролевые игры - это спонтанный процесс без четко определенных целей и структуры игры. У геймификации есть правила и цели, ситуации возникают в реальном мире и не являются спонтанными. Все движения игроков прописаны и структурированы. Образовательная деятельность в игровой форме имеет двойную структуру, поскольку учебный курс требует, чтобы вся программа была разделена на определенные этапы, и каждый этап требует своих собственных целей для достижения общих целей курса. [34]

Важно заметить, что участник игрового действия остается самим собой и двигаются в соответствии со своими внутренними целями (например, выучить английский язык).

Моделирование, создающее иллюзию реальности в компьютерной среде и служащее образовательным и обучающим целям (например приложения для изучения правил дорожного движения), очень похоже на геймификацию. Поэтому «некоторые исследователи ошибочно

классифицируют симуляторы - как практики геймификации». Однако, «В отличие от симуляторов, геймификация, создавая иллюзию игры, использует механики компьютерной среды в реальном мире» [35]

Кроме того, геймификацию отличает специальный параметр - параметр системности. Это очень важно для исследуемого процесса и совершенно необязательно для других игровых практик. Системность означает не эпизодическое использование игры в структуре деятельности, а целостный процесс игрового сопровождения этой деятельности. В образовании геймификация является частью всего курса обучения, от постановки целей и задач до итогового контроля знаний.

Выводы по 1 главе

Таким образом, термин «геймификация», разработанный американским программистом Ником Пеллингом, представляет собой процесс, в котором элементы компьютерных игр используются в неигровых ситуациях для повышения мотивации испытуемых при решении поставленных задач.

Сложные и повседневные действия, вызывающие снижение мотивации пользователей, младших школьников и других людей, могут быть областями применения геймификации. Цель и ожидаемый результат геймификации - изменить привычное поведение аудитории и вовлечь в активную деятельность. Содержание деятельности при таком исходе остается прежним.

Следует еще раз подчеркнуть, что своеобразие геймификации, главное отличие от других обучающих игр, заключается в неимитационном характере изменения типа организации этой деятельности, но не ее содержания. Реальность остается реальностью, не превращаясь в игру, и игровые элементы вводятся в систему манипуляции субъектом в этой реальности. Так же учитывая современные особенности развития младших школьников, можно сделать вывод о важности использования новой технологии на уроках литературы в начальной школе.

Элементы геймификации могут проявляться в разных формах, изображениях и сферах жизни. Поэтому постановка проблемных задач или проблематики произведения в формате геймификации будет эффективным способом повышения познавательной активности младших школьников, а так же будет способствовать улучшению качества восприятия литературного произведения на уроках литературы.

2. Экспериментальное исследование использования технологии геймификация при изучении прозаических произведений на уроках литературного чтения в начальных классах

2.1. Постановка цели и задач эксперимента по использованию технологии геймификация на уроках литературы в начальной школе при изучении прозаических произведений

Цель исследования: исследование эффективности использования технологии геймификации на уроках литературного чтения при изучении прозаических произведений.

В соответствии с исследовательской целью и выдвинутой гипотезой определены задачи исследования:

1) Провести экспериментальное исследование на тему «Восприятие произведения младшими школьниками» без использования технологии геймификация, на констатирующем этапе эксперимента; с использованием технологии геймификация, на формирующем этапе эксперимента

2) Выявить роль и место геймификации на уроках литературного чтения в начальной школе при изучении прозаических произведений.

3) Разработать рекомендации по использованию технологии геймификации на уроках литературного чтения при изучении прозаических произведений в начальной школе.

Читательские умения учащихся 1-го класса исследовались по ряду таких показателей, как:

- восприятие произведения (выражение читательских эмоций, проявление авторского отношения к событиям и героям произведений, иллюстрация прочитанного, видение языковых средств, определение основных мыслей произведений);

- читательские умения (восприятие изобразительно-выразительных средств языка в соответствии с их функцией в художественном произведении, воссоздание в воображении картины жизни,

созданные писателем, установление причинно-следственных связей, восприятие и оценка образа-персонажа, видение авторской позиции, осознание идей произведения).

Экспериментальное исследование проводилось на базе МАОУ «Лицей №77» города Челябинска. В исследовании приняли участие ученики 2-го класса «Б», 30 детей в возрасте 8-9 лет.

Для исследования читательских умений младших школьников, мы использовали методику выявления уровня восприятия литературного произведения М.П. Воюшиной. [11]

Поскольку художественный текст допускает возможность различных трактовок, в методике принято говорить не о правильном, а о полноценном восприятии. Под полноценным восприятием понимается способность читателя сопереживать героям и автору произведения, видеть динамику эмоций, воспроизводить в воображении картины жизни, созданные писателем, размышлять над мотивами, обстоятельствами, последствиями поступков персонажей, оценивать героев произведения. Полноценное восприятие произведения свидетельствует о высоком уровне литературного развития. Наличие более низких уровней связано со степенью образной конкретизации и образного обобщения.

Для детей младшего школьного возраста характерны четыре уровня восприятия.

1. Фрагментарный уровень.

У детей, находящихся на фрагментарном уровне отсутствует целостное представление о произведении, их внимание сосредоточено на отдельных событиях, они не могут установить связь между эпизодами. Непосредственная эмоциональная реакция при чтении и слушании текста может быть яркой и точной, но дети затрудняются в словесном выражении своих чувств, не отмечают динамику эмоций, не связывают свои переживания с конкретными событиями, описанными в произведении. Воображение развито слабо, воссоздание образа на основе прочитанного

подменяется обращением к жизненным впечатлениям. Дети не всегда могут определить мотивы поведения персонажей, не соотносят мотивы, обстоятельства и последствия поступков героев, поэтому их мнение о персонаже часто бывает неверным с бытовой точки зрения. Отвечая на вопросы учителя школьники не обращаются к тексту произведения, неохотно выполняют задания, часто отказываются говорить. Художественное произведение воспринимается ими как описание случая, имевшего место в действительности, не пытаются определить авторскую позицию, не обобщают прочитанное.

2. Констатирующий уровень.

Читатели, относящиеся к данной группе, отличаются точной непосредственной эмоциональной реакцией, способны увидеть смену настроений, однако выразить свои ощущения им ещё трудно: они не владеют соответствующей лексикой, не называют оттенки чувств, ограничиваясь обычно словом «грустно» или «весело». Воображение у них развито слабо, воссоздание образа заменяется подробным перечислением отдельных деталей. Внимание детей сосредоточено на событиях, они легко восстанавливают их последовательность, но не всегда понимают, как эти события связаны друг с другом. Учащиеся легко воспроизводят ситуацию, описанную в тексте, и не чувствуют потребности в перечитывании произведения, в специальных размышлениях над ним. Хотя при специальных вопросах учителя могут верно определить мотивы поведения персонажей, ориентируясь при этом не столько на изображение героя автором, сколько на житейское представление о причинах того или иного поступка. Авторская позиция, художественная идея остаются непонятыми, обобщение прочитанного подменяется пересказом содержания.

3. Уровень «героя».

Читатели, находящиеся на уровне «героя», отличаются точной эмоциональной реакцией, способностью видеть и передавать в слове динамику эмоций, соотнося изменение своих чувств с конкретными

событиями, описанными в произведении. Дети обладают развитым воображением, они способны воссоздать образ на основе художественных деталей. В произведении их интересуют прежде всего герои. Дети верно определяют мотивы, последствия поступков персонажей, дают оценку героям, обосновывают свою точку зрения ссылкой на поступки героя. При специальных побуждающих вопросах учителя они могут определить авторскую позицию, хотя при самостоятельном чтении, как правило, не обращают внимания на автора текста. Обобщение не выходит за рамки конкретного образа.

4. Уровень «идеи».

Читателя, относящиеся к данной группе, способны эмоционально отреагировать не только на событийную сторону произведения, но и на его художественную форму. Они обладают развитым воображением и воссоздают образ на основе художественных деталей. Ученики любят перечитывать текст и размышлять над прочитанным. Они способны определить назначение того или иного элемента в тексте, увидеть авторскую позицию. Их обобщение выходит за рамки конкретного образа. Хотя формулировки ответов могут быть наивными, важно само стремление учеников соотносить размышления, вызванные текстом, с реальной жизнью, определить проблему, стоящую в произведении.

По уровню восприятия можно судить о литературном развитии ученика. Фрагментарный уровень восприятия нормален для трёх-пятилетних детей, но для учащихся начальной школы нахождение на фрагментарном уровне - свидетельство отставания в литературном развитии. К тому моменту, когда дети сталкиваются с чтением как с учебным предметом, большинство из них находится на констатирующем уровне восприятия и лишь один-два ученика в классе способны воспринять прочитанное на уровне «героя», что свидетельствует о высоком уровне их литературного развития. К концу обучения в начальной школе восприятие на уровне «героя» доступно всем учащимся, а констатирующий уровень в

это время показатель отставания в литературном развитии. О высоком уровне литературного развития выпускника начальной школы можно говорить, если он воспринимает произведение на уровне «идеи».

Не развитое восприятие произведения мешает полноценному общению и развитию ребенка. С методической точки зрения, чтение - один из важных факторов подготовки ребенка к школе. Мы считаем, что текстовый квест – наиболее современная подача материала, позволяющий развить понимание текста у детей в игровой деятельности и упорядочить их представление об окружающем мире.

Для проведения эксперимента:

1. Был создан текстовый квест на базе программы Microsoft PowerPoint (Слайды с текстовым наполнением, соответствующие теме урока и анимационными переходами имитирующие гемплей);

2. Создана связанная система улучшений персонажа (Примеры макетов представлены в Приложении 1);

3. Продумана система бонусов и сделана сводная таблица в которой отражалось получение детьми дополнительных баллов – «Пикселей» (Приложение 2);

4. Разработан макет «Благодарственного письма» для соблюдения момента награждения и логического результата (Приложение 3)

5. Разработан комплект технологических карт (Приложение 4);

Особенностью нашей работы явилось то, что мы использовали основные идеи, определяющие комплексный характер занятий с детьми:

- обеспечение развивающего характера игр;
- максимальное выявление и использование резерва развития школьников;

- использование различных видов работы - продуктивная и игровая деятельность, позволяющих ненавязчивым, опосредованным образом осуществить работу в интересной и увлекательной форме.

Чтобы методика была эффективной, соблюдались следующие педагогические условия:

- ход каждой игры тщательно продуман с точки зрения его цели;
- детально продумана организация предметно- развивающей среды, а также способы взаимодействия педагога с детьми и детей между собой;
- применены разнообразные приемы активизации двигательной, эмоциональной и коммуникативно-речевой деятельности детей на занятиях;
- учтены возрастные и индивидуальные особенности детей, их речевые возможности;
- создана специальная система стимулирования для полного «погружения» в игру.

Основные этапы работы: чтение прозаических произведений; анализ прозаических произведений; вопросы по произведениям; дополнительная работа с детьми.

Эксперимент проводился во второй половине учебного года (20.04.2021 - 17.05.2021).

2.2 Формулирование критерий оценивания, организация и создание эксперимента по использованию технологии геймификация на уроках литературы

Констатирующий этап эксперимента был проведен в классической форме урока, для получения исходных данных уровня восприятия литературного произведения.

Первичный срез уровня восприятия литературного произведения был сделан после изучения рассказа Э. Шим «Чем пахнет весна» [12] 21.04.2021гг. Срез был проведен в формате теста с открытыми вопросами:

1. Понравился ли тебе рассказ? С каким настроением ты его слушал?
2. Опиши, каким ты представляешь себе главного героя.
3. Как ты думаешь, зачем автор так подробно описывает диалог главного героя с мамой?

4. Как автор относится к главному герою? Можно ли понять это, прочитав произведение.

5. О чем ты задумался, прочитав рассказ? Что автор хотел сказать нам?

Результаты исследования представлены в виде **таблицы 2.1**.

Таблица 2.1 Уровень восприятия литературного произведения 2 класса «Б» по методике М.П. Воюшиной

Исследуемые дети	Уровень восприятия литературного произведения
Алатарцев А	Средний
Баканов А	Высокий
Букреева Д	Средний
Васёва А	Средний
Веденина А	Средний
Гаджиева К	Низкий
Гатаулина А	Низкий
Гибадуллин И	Высокий
Глазков И	Ниже среднего
Голлай П	Ниже среднего
Девейкина А	Высокий
Евстифеев Д	Высокий
Ермаков Я	Высокий
Исмагилова В	Ниже среднего
Киселев Д	Средний
Киселева К	Ниже среднего
Мекшун Ф	Средний
Мерзляченко А	Средний
Плеханов М	Средний
Подгорская А	Низкий
Попов М	Ниже среднего
Самарина А	Низкий
Смирнова В	Ниже среднего
Судницына К	Низкий
Фомичев Ф	Низкий
Хакимов А	Ниже среднего
Цейн Г	Низкий
Чудинов И	Ниже среднего
Штыкан Д	средний
Юсупова У	Ниже среднего

По результатам исследования уровня восприятия литературного произведения младших школьников, можно сделать вывод о том, что у

младших школьников уровень восприятия литературного текста достаточно низкий.

Так 5 человек - 16% исследуемых младших школьников характеризуется низким уровнем восприятия литературного текста (фрагментарный уровень). Эти дети характеризуются отсутствием целостного представления о литературном произведении, их внимание является сосредоточенным на ряде отдельных событий. Для таких детей трудно устанавливать связи между эпизодами произведения. Непосредственные эмоциональные реакции в процессе чтения у таких детей могут быть яркими и достаточно точными, но они затрудняются словесно выразить свои чувства, не могут отмечать изменения эмоций, не могут связывать свои переживания с конкретным событием, описанным в произведении. Воображение таких детей является развитым слабо, процесс воссоздания образа, на основе прочитанного, дети подменяют обращением к жизненным впечатлениям. Такие дети не способны определять мотивы поведения персонажей, не могут соотносить мотивы, обстоятельства и последствия поступков героев, поэтому их мнения о персонажах часто бывают неверными с бытовой точки зрения. Художественные произведения воспринимаются ими как описание случаев, имевших место в действительности, они не могут различать изображения и изображаемое, не пытаются определять авторские позиции, не могут обобщать прочитанное.

9 человек (27 %) из исследуемых младших школьников имеют уровень восприятия литературного текста ниже среднего (констатирующий уровень). Дети, которые относятся к данной группе, проявляют точные непосредственные эмоциональные реакции, видят смены настроений, однако выразить свои ощущения затрудняются: дети не могут владеть соответствующей лексикой, не могут называть оттенки чувств, ограничиваются обычно словами «забавно» или «печально». Воображение у таких детей является слабо развитым, воссоздание образов дети заменяют подробными перечислениями отдельных деталей. Внимание таких детей

является сосредоточенным на событии, дети могут с лёгкостью восстанавливать его последовательность, но зачастую не могут понять, как ряд этих событий связан друг с другом. Такие дети могут легко воспроизводить ситуацию, которая описана в литературном произведении, они не нуждаются в перечитывании текста, в размышлении над ним. Авторские позиции, художественные идеи остаются неосвоенными, обобщение прочитанного дети подменяют пересказом содержания.

9 человек (29%) исследуемых показали средний уровень восприятия литературного текста (уровень «героя»). Дети, находящиеся на уровне «героя», отличаются точными эмоциональными реакциями, они способны видеть и передавать в словах изменение эмоций, соотносить изменение своих чувств с конкретным событием, описанным в литературном произведении. Таким детям свойственно развитое воображение, воссоздание образа на основе художественных деталей, причем читательские образы эмоционально окрашены. В произведении таких детей интересуют, прежде всего, герои, отсюда и название данного уровня. Такой ребенок, верно, определяет мотивы, последствия поступков персонажа, дает оценку герою, обосновывает свою точку зрения ссылкой на поступок. При специальном побуждающем вопросе учителей такие дети способны определять авторские позиции, хотя в процессе самостоятельного чтения, как правило, не обращают внимания на авторов текста. Обобщение не выходит за рамки конкретных образов.

7 человек - 19 % исследуемых показали высокий уровень восприятия литературного текста (уровень «идеи»). Такие дети характеризуются способностью к эмоциональному реагированию не только на событийные стороны произведения, но и на его художественную форму. Детям свойственно развитое воображение и воссоздание образа на основе художественных деталей. Таким детям нравится перечитывать текст и размышлять над ним. Дети отличаются способностью определять назначение тех или иных элементов в тексте, видят авторские позиции.

Процесс обобщения у таких детей выходит за рамки конкретных образов. Хотя формулировка ответа может быть по-детски наивная, важно само стремление такого ребенка к соотношению размышления, вызванного текстом, с реальной жизнью, определение ребенком проблемы, стоящей в произведении.

Формирующий этап эксперимента был проведен с использованием технологии геймификации. Персонажи и пример гемплея в рамках первого урока представлен в Приложении. По итогу урока был проведен контрольный срез с вопросами открытого типа, по методике М.П. Воюшиной.

Тема урока: А. Куприн «Скворцы» (Отрывок) [12]

Дата: 23.04.2021

Вопросы для изучения уровня восприятия литературного произведения у младших школьников на уроке литературного чтения:

1. Понравился ли тебе рассказ? С каким настроением ты его слушал?
2. Опиши, каким ты представляешь себе поведение птиц.
3. Как ты думаешь, зачем автор так подробно описывает борьбу скворцов за их жильё?
4. Как автор относится к скворцам? Можно ли понять это, прочитав произведение.
5. О чем ты задумался, прочитав рассказ? Что автор хотел сказать нам?

По окончанию проверки ответов были получены следующие результаты уровня восприятия текста. Результаты исследования представлены в виде **таблицы 2.2** и **таблице 2.3**.

Таблица 2.2 Уровень восприятия литературного произведения 2 класса «Б» по методике М.П. Воюшиной.

Имя ученика	21.04.2021	23.04.2021	2.04.2021	12.05.2021
Алатарцев А	Средний	Средний		
Баканов А	Высокий	Высокий		
Букреева Д	Средний	Средний		
Васёва А	Средний	Средний		
Веденина А	Средний	Средний		

Гаджиева К	Низкий	Низкий		
Гатаулина А	Низкий	Низкий		
Гибадуллин И	Высокий	Высокий		
Глазков И	ниже среднего	Ниже среднего		
Голлай П	ниже среднего	Ниже среднего		
Девейкина А	Высокий	Высокий		
Евстифеев Д	Высокий	Высокий		
Ермаков Я	Высокий	Высокий		
Исмагилова В	ниже среднего	Ниже среднего		
Киселев Д	Средний	Средний		
Киселева К	ниже среднего	Средний		
Мекшун Ф	Средний	Средний		
Мерзляченко А	Средний	Средний		
Плеханов М	Средний	Средний		
Подгорская А	Низкий	Низкий		
Попов М	ниже среднего	Ниже среднего		
Самарина А	Низкий	Низкий		
Смирнова В	ниже среднего	Ниже среднего		
Судницына К	Низкий	Средний		
Фомичев Ф	Низкий	Низкий		
Хакимов А	ниже среднего	Ниже среднего		
Цейн Г	Низкий	Низкий		
Чудинов И	Ниже среднего	Ниже среднего		
Штыкан Д	Средний	Высокий		
Юсупова У	Ниже среднего	Ниже среднего		

Таблица 2.3 Уровень восприятия литературного произведения 2 класса «Б» по методике М.П. Воюшиной

	Высокий уровень	Средний уровень	Уровень ниже среднего	Низкий уровень
21.04.2021	16%	27%	29%	19%
23.04.2021	22%	34%	25%	16%
28.04.2021				
12.04.2021				

Тема урока: Н. Сладков «Апрельские шутки». [12]

Дата: 28.04.2021

Вопросы для изучения уровня восприятия литературного произведения у младших школьников на уроке литературного чтения:

1. Понравился ли тебе рассказ? С каким настроением ты его слушал?
2. Опиши, каким ты представляешь себе главного героя.
3. Как ты думаешь, какую интонацию в предложениях чаще всего использует автор? Объясни.
4. Как автор относится к жаворонку? Можно ли понять это, прочитав произведение.
5. О чем ты задумался, прочитав рассказ? Что автор хотел сказать нам?

Тема урока: Г. Скребицкий «Жаворонок».

Дата: 12.05.2021

Вопросы для изучения уровня восприятия литературного произведения у младших школьников на уроке литературного чтения:

1. Понравился ли тебе рассказ? С каким настроением ты его слушал?
2. Опиши, каким ты представляешь себе жаворонка.
3. Как ты думаешь, зачем автор так подробно описывает действия животных, когда они слышали песню жаворонка?
4. Как автор относится к жаворонку? Можно ли понять это, прочитав произведение.
5. О чем ты задумался, прочитав рассказ? Что автор хотел сказать нам?

По результатам проведенных уроков был проведен контрольный срез.

2.3 Анализ результатов эксперимента по использованию технологии геймификация на уроках литературы в начальной школе при изучении прозаических произведений

Результаты исследования представлены в виде **таблицы 2.4** и **таблицы 2.5**.

Таблица 2.4 Уровень восприятия литературного произведения 2 класса «Б» по методике М.П. Воюшиной

Имя ученика	21.04.2021	23.04.2021	2.04.2021	12.05.2021
Алатарцев А	Средний	Средний	Средний	Средний
Баканов А	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий

Букреева Д	Средний	Средний	Средний	Средний
Васёва А	Средний	Средний	Средний	Средний
Веденина А	Средний	Средний	Средний	Средний
Гаджиева К	Низкий	Низкий	Низкий	Низкий
Гатаулина А	Низкий	Низкий	Низкий	Ниже среднего
Гибадуллин И	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий
Глазков И	ниже среднего	Ниже среднего	Ниже среднего	Средний
Голлай П	ниже среднего	Ниже среднего	Средний	Средний
Девейкина А	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий
Евстифеев Д	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий
Ермаков Я	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий
Исмагилова В	ниже среднего	Ниже среднего	Ниже среднего	Средний
Киселев Д	Средний	Средний	Средний	Средний
Киселева К	ниже среднего	Средний	Средний	Средний
Мекшун Ф	Средний	Средний	Высокий	Высокий
Мерзляченко А	Средний	Средний	Средний	Средний
Плеханов М	Средний	Средний	Средний	Высокий
Подгорская А	Низкий	Низкий	Ниже среднего	Ниже среднего
Попов М	ниже среднего	Ниже среднего	Средний	Средний
Самарина А	Низкий	Низкий	Низкий	Низкий
Смирнова В	ниже среднего	Ниже среднего	Ниже среднего	Ниже среднего
Судницына К	Низкий	средний	Средний	Средний
Фомичев Ф	Низкий	низкий	Низкий	Низкий
Хакимов А	ниже среднего	Ниже среднего	Ниже среднего	Ниже среднего
Цейн Г	Низкий	низкий	Низкий	низкий
Чудинов И	Ниже среднего	Ниже среднего	Средний	Средний
Штыкан Д	средний	высокий	высокий	Высокий
Юсупова У	Ниже среднего	Ниже среднего	Ниже среднего	Ниже среднего

Таблица 2.5 Уровень восприятия литературного произведения 2 класса «Б» по методике М.П. Воюшиной

	Высокий уровень	Средний уровень	Уровень ниже среднего	Низкий уровень
--	-----------------	-----------------	-----------------------	----------------

21.04.2021	16%	27%	29%	19%
23.04.2021	22%	34%	25%	16%
28.04.2021	24%	36%	24%	15%
12.04.2021	27%	38%	21%	14%

По результатам контрольного исследования уровня восприятия литературного произведения младших школьников, можно сделать вывод о том, что у младших школьников уровень восприятия литературного текста после проведения работы с детьми значительно повысился.

Так 8 человек - 27% исследуемых младших школьников после проведения работы с детьми, направленной на развитие читательских умений посредством геймификации показали высокий уровень восприятия литературного текста ниже среднего (уровень «идеи»).

11 человек (38%) исследуемых младших школьников после проведения работы с детьми, направленной на развитие читательских умений посредством геймификации показали средний уровень восприятия литературного текста (уровень «героя»).

6 человек (21 %) из исследуемых младших школьников после проведения работы с детьми, направленной на развитие читательских умений посредством геймификации имеют уровень восприятия литературного текста ниже среднего (констатирующий уровень).

5 человек (14%) исследуемых младших школьников характеризуется низким уровнем восприятия литературного текста (фрагментарный уровень).

Итоги проведенных экспериментов, показывающие положительную динамику роста восприятия литературного произведения в начальной школе на уроках литературного чтения представлены на Рисунке 1.

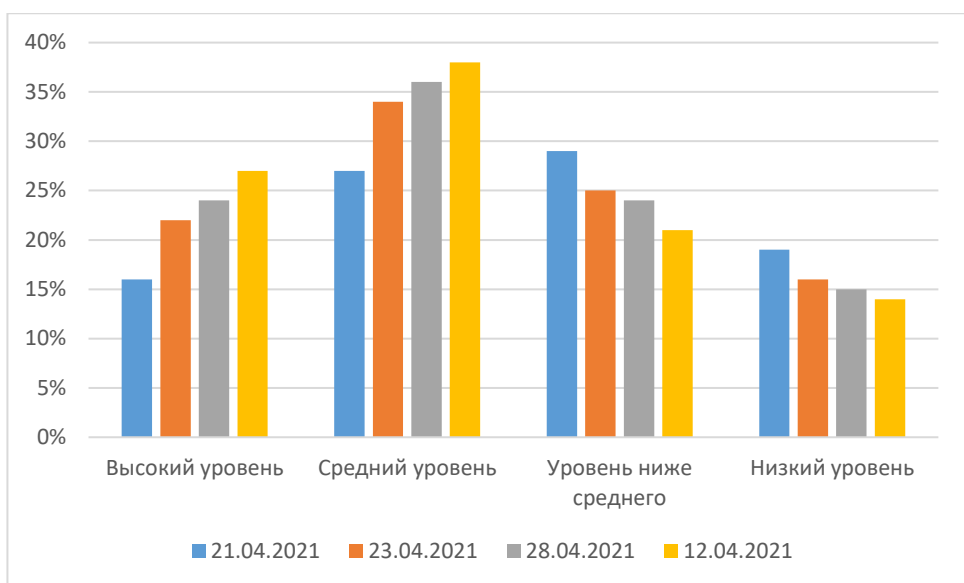


Рисунок 1 - динамика роста восприятия литературного произведения в начальной школе на уроках литературного чтения

Эти результаты позволяют говорить, что проделанная работа по развитию читательских умений с использованием игровых технологий является эффективной.

В ходе контрольного исследования было выявлено, что уровень развития читательских умений исследуемых учащихся 2-го класса «Б» после проведения работы с детьми, направленной на развитие читательских умений посредством геймификации значительно повысился.

Выводы по 2 главе

По результатам исследования уровня развития читательских умений младших школьников, пришли к следующим выводам.

У большинства младших школьников читательские умения недостаточно развиты для понимания текста.

Дети имеют не достаточный уровень сформированности техники чтения. В качестве единицы восприятия текста у таких детей выступают буквы и слова или, в лучшем случае, словосочетания. Смысл предложений такие дети не понимают или понимают не сразу, а как бы складывают из 2-3 частей. Могут правильным образом воспринимать смыслы только текстов, состоящих из коротких простых фраз, которые написаны крупным шрифтом, и небольшие по объемам. Длинный, стилистически усложненный текст такие дети понимают с большим трудом или вообще не понимают.

Исследуемые младшие школьники характеризуются низким уровнем восприятия литературного произведения. Дети не могут адекватно выражать читательские эмоции, не способны или с трудом проявляют авторское отношение к событиям и героям литературных произведений, не могут иллюстрировать прочитанное, не видят языковые средства произведения, не способны или с трудом определяют основные мысли литературного произведения.

Большинство исследуемых младших школьников не способны к воссозданию в воображении образов и ситуаций, созданных писателем, не могут правильно устанавливать причинно-следственные связи в произведении, правильно воспринимать и оценивать персонажей.

Таким образом, в ходе исследования было выявлено, что читательские умения исследуемых учащихся 2-го класса развиты недостаточно. Все это говорит о необходимости проведения с детьми работы, направленной на развитие читательских умений младших школьников. Большой потенциал в этом имеют игры, которые необходимо включать в процесс педагогической работы по развитию читательских умений младших школьников.

Для достижения этой цели нами разработаны игры по развитию читательской компетенции младшего школьника посредством русских народных сказок.

Особенностью нашей работы явилось то, что мы использовали основные идеи, определяющие комплексный характер занятий с детьми:

- обеспечение развивающего характера игр;
- максимальное выявление и использование резерва развития школьников;
- использование различных видов работы - продуктивная и игровая деятельность, позволяющих ненавязчивым, опосредованным образом осуществить работу в интересной и увлекательной форме.

В ходе контрольного исследования было выявлено, что уровень развития читательских умений исследуемых учащихся 2-го класса после проведения работы с детьми, направленной на развитие читательских умений посредством геймификации, значительно повысился. Таким образом, можно сделать вывод о эффективности использования технологии геймификация на уроках литературного чтения при изучении прозаических произведений, так как разработанная система игр, способствует стимулированию познавательной активности младшего школьника.

Проведение эксперимента позволило выявить влияние геймификации на повышение уровня усвоения прозаических произведений в начальных классах.

Были разработаны рекомендации по использованию технологии геймификация на уроках литературного чтения при изучении прозаических произведений в начальной школе:

1. Требуется разрабатывать систему мотивации и стимулирования опираясь на возрастные особенности детей младшего школьного возраста, а так же учитывать особенности их развития

2. Визуальный ряд должен привлекать внимание, быть ярким и запоминающимся. Так же при введении большого количества текста, учителю требуется самостоятельно его прочитывать.

3. Должен соблюдаться момент новизны, например, индивидуальный комплект заданий на каждый урок, введение нового персонажа, либо решение дополнительных проблематик урока.

4. Требуется постоянно подогревать интерес детей.

Заключение

Включение методов геймификации позволяет реализовать неиспользованные резервы педагогического процесса, так как они имеют специфическое содержание и особенности.

Геймификация своими основными признаками имеет такие, как вынужденная (побуждаемая) активность учащихся, сопоставимость активности его во времени, самостоятельность решения, прямые и обратные связи между обучающими системами и обучаемым, прямое воздействие на аудиторию. Она способствует самоконтролю в компетентности и профессионализме учителя, установлению уровня знаний и умений учащихся.

Я считаю, что использование технологии геймификации на уроках литературы в начальной школе при изучении прозаических произведений делает процесс обучения более автономным. Данный метод значительно повышает интерес к занятиям, повышает мотивацию, поднимает конкуренцию в образовательном пространстве. Учащиеся в процессе изучения произведений активны в течение всего учебного года, что способствует эффективному обучению, закреплению знаний и повышению уровня восприятия текста литературного произведения. Цель работы достигнута. Задачи решены. Выдвинутая в начале исследования гипотеза подтверждена.

Список используемых источников:

1. Уильям Штраус, Нейл Хоув "Поколения" (Generations). - 5-е печатное издание изд. - США: William Morrow & Co, 1991;
2. Теория поколений // Мегаобучалка URL: <https://megaobuchalka.ru/13/44794.html> (дата обращения: 2.10.2020).
3. Игра как феномен // Культурология URL: https://mir-knig.com/read_227949-1 (дата обращения: 21.03.2021);
4. Игра//Википедия URL:<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0> (дата обращения: 12.11.2020).
5. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПУ. - 2015. - №№9 (162). - С. 60-64.
6. Ярина С.Ю., Сулова И.А. Геймификация: зарубежный и отечественный опыт // Наука. Информатизация. Технологии. Образование. Материалы XI международной научно-практической конференции. 2018. С. 654-660.
7. Gamification & Behavioral Design // Yu-kai Chou: URL: <http://yuikaichou.com/> (дата обращения: 28.10.2020).
8. Образовательное бюро «Солинг» // Моделирование процессов и игропрактика URL: <http://soling.su/> (дата обращения: 28.12.2020).
9. АНО // «Живые игры» URL: <http://lrpg.ru/> (дата обращения: 17.03.2021)
10. Игровые технологии // Игровая инициатива URL: <http://nimovsky.wix.com/game-initiative#!method/c1p9k> (дата обращения: 22.04.2021).
11. Воюшина Мария Павловна Методические основы начального этапа литературного образования: дис. доктор педагогических наук литература наук: Специальность ВАК РФ 13.00.02. - Москва, 2010. - 427 с.
12. Ефросинина, Л.А Учебник Литературное чтение 2 класс 2 часть. - Москва: Издательский центр "Вентана-Граф", 2017. - 105-106; 108-111; 113-114; 116-117 с.
13. Солодовникова О.М., Замятина О. М., Мозгалева П.И., Лычаева М.В. [и др.]. Формирование компетенций элитного технического специалиста. // Профессиональное образование в России и за рубежом . - 2013. - №3 (11). - С. 65-71.

14. Чубик П.С., Чучалин А.И., Соловьев М.А., Замятина О.М. [и др.] Подготовка элитных специалистов в области техники и технологий // Вопросы образования. - 2013. - №2. - С. 188-208.
15. Chuchalin, A.I., Soloviev, M.A., Zamyatina, O.M. and Mozgaleva, P.I. [и др.]// “Elite Engineering Program in Tomsk Polytechnic University – the way to attract talented students into Engineering” – Berlin : IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON), Proceedings of 2013. – pp 1004–1008. С.
16. Ворсина Н.Н. Системно-деятельностный подход в обучении и воспитании младших школьников // Начальная школа. - 2014. - С. 1.
17. Горятнина Вера Валентиновна Сюжетно-ролевая игра как условие формирования системных обобщенных знаний учащихся начальных классов: дис. кандидат педагогических наук психология наук: Специальность ВАК РФ 13.00.01. - Москва, 2017. - 200 с.
18. Чоу Ю “Геймофикация”. - 1-е изд. - М.: "Эксмо" ООО, 2014. - 327 с.
19. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения. - 2-е изд изд. - М.: Просвещение, 2009
20. Кевин Вербах. Курс «Геймификация» // Сервер онлайн-образования Coursera[2016] URL: <https://www.coursera.org/learn/gamification> (дата обращения: 10.11.2020).
21. Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design // Learn Gamification - чит-коды, чтобы выиграть игру на всю жизнь URL: <http://yukaichou.com/> (дата обращения: 12.03.2020).
22. Образовательное бюро // «Солинг» URL: <http://soling.su/> (дата обращения: 17.01.2021).
23. Геймификация - Gamification // Википедия URL: <https://ru.vvikipedla.com/wiki/Gamification> (дата обращения: 15.04.2021).
24. Оморокова М.И. Совершенствование чтения младших школьников. Методическое пособие для учителя. - 1-е изд. - М.: АРКТИ, 1999.
25. Картотека "Сюжетно-ролевые игры в начальных классах" // Инфоурок URL: <https://infourok.ru/kartoteka-syuzhetnorolevie-igri-v-nachalnih-klassah-3719403.html> (дата обращения: 01.04.2021).
26. Психотипы Бартла и балансировка аудитории // Хабр URL: <https://habr.com/ru/company/mailru/blog/263839/> (дата обращения: 10.12.2020).

27. ФГОС начального общего образования (1 - 4кл.) // ФГОС URL: <https://fgos.ru/> (дата обращения: 12.03.2021).

28. Степанова Ольга Алексеевна Дидактические игры на уроках в начальной школе: Методическое пособие. - 1-е изд. - М.: Владос, 2005. - 96 с.

29. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий . - 1-е изд. - М.: Народное образование, 2005. - 556 с.

30. Поколение Z // Википедия URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BE%D0%BA%D0%BE%D0%B%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_Z (дата обращения: 22.02.2021).

31. Особенности современного образовательного процесса // Студопедия URL: https://studopedia.ru/20_38925_osobennosti-sovremennogo-obrazovatel'nogo-protsesssa.html (дата обращения: 01.02.2021).

32. Еварович Светлана Анатольевна Образовательная модель становления инновационного сообщества в условиях андрагогической практики: дис. кандидат педагогических наук педагогика наук: Специальность ВАК РФ 13.00.01. - СПб., 2014. - 187 с.

33. Урок 2. Игровые элементы геймификации // 4BRAIN URL: <https://4brain.ru/gamification/igrovye-jelementy.php> (дата обращения: 30.03.2021).

34. Интерактивный метод обучения – ролевая игра // Открытый урок. Первое сентября. URL: <https://urok.1sept.ru/articles/576686> (дата обращения: 30.03.2021).

35. Методология моделирования систем // URL: https://portal.tpu.ru/SHARED/i/INNA/umkd/Tab/lek_3.pdf (дата обращения: 03.11.2020).

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Макеты слайдов:



Макет «Главное меню»



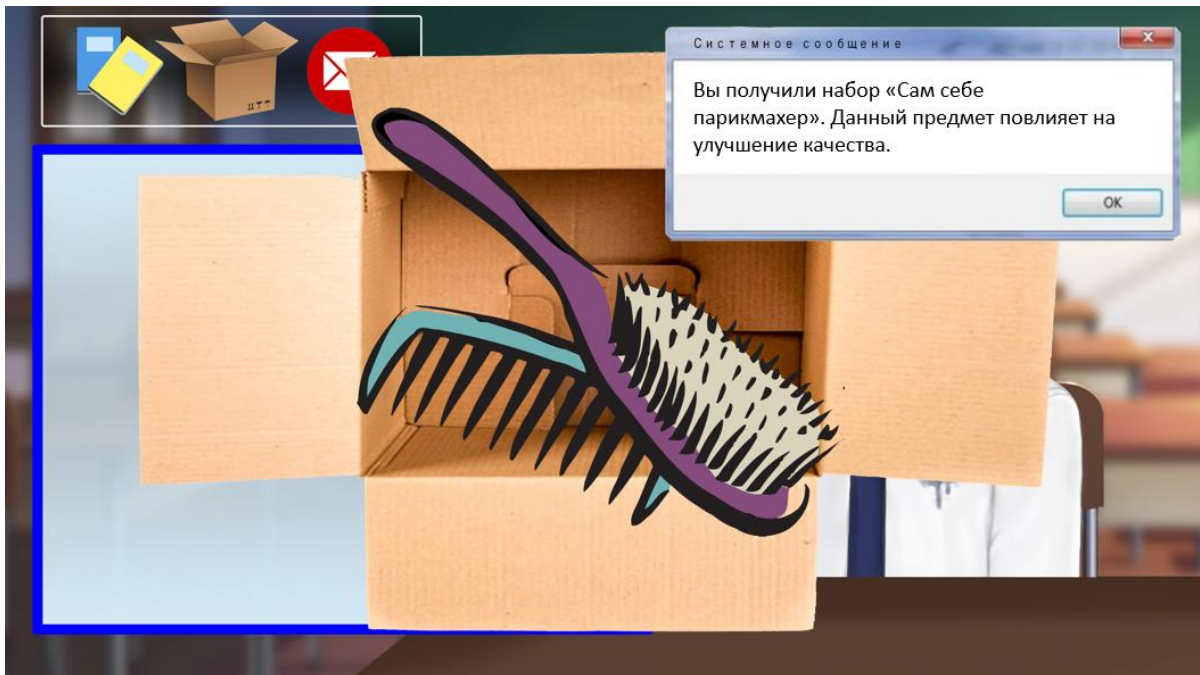
Макет «Создатель»



Макет «Школьник» стартовый



Макет «Школьник» Улучшение №1



Макет «Системное сообщение»; Макет «Коробка-секрет» (ежедневный бонус)

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

На втором уроке детям выдавался список заданий, за который дети могли получить соответствующего цвета Р8 (пиксель):

1. Активная работа на уроке (К);
2. Оставить комментарий об уроке (Ж);
3. Ответ на 4 дополнительных вопроса от учителя (Ж);
4. Иллюстрация к произведению (только 1 иллюстрация к 1 произведению) (С);

5. Пересказ текста учителю (Ж);

6. Поучаствовать в опросе (К)

Было выделено 4 цвета пикселей:

- Красный Р8 – получали школьники за хороший ответ на уроке.

- Желтый Р8 – получали школьники за ряд дополнительных вопросов от учителя к произведению.

- Синий Р8 – получали школьники за творческие задания.

- Черный Р8 – получали школьники за плохое поведение. В итоговой сводной таблице данный пиксель аннулировал 2 цветных.

Сводная таблица полученных бонусов представлена на **Рисунке 2**

	23.04.2021	24.05.2021	26.04.2021	27.04.2021	28.04.2021	28.04.2021	29.04.2021	30.04.2021	11.05.2021	12.05.2021	12.05.2021	13.05.2021	14.05.2021	15.05.2021	Итого:
Алатарцев А	К		К		К	К	К	К		К	К	К			8
Баканов А	К		К		К	К			Ж		К		Ж		6
Букреева Д		Ж						К		К					6
Васёва А	К				Ж			К						К	7
Веденина А	К	К													5
Гаджиева К	К													К	6
Гатаулина А		Ж													6
Гибадуллин И	К				Ж				Ж			Ж		К	8
Глазков И				К					Ж			Ж	К		7
Голлай П		К						К	К	К			К	Ж	6
Девейкина А	К			Ж			Ж	К		К			Ж	К	10
Евстифеев Д				К						К				К	7
Ермаков Я	К								Ж						6
Исмагилова В			Ж					К		К					6
Киселев Д		К										К			5
Киселева К	К			К		К			Ж	К				К	9
Мекшун Ф							К								5
Мерзляченко А												К		Ж	5
Плеханов М		К		К											5
Подгорская А	К								Ж	К				Ж	6
Попов М		К						К					Ж		8
Самарина А	К	К			К			К	К			Ж	К	К	10
Смирнова В		Ж						К		К					6
Судницyna К	К				К		К							Ж	5
Фомичев Ф		К							Ж	К					6
Хакимов А				К								К	Ж		6
Цейн Г	К							К		К			К		2
Чудинов И	К							К		К		К		К	2
Шгыкан Д					К			К							7
Юсупова У	К	Ж	К					Ж				К		Ж	7

Рисунок 2 – Сводная таблица баллов во 2 Б классе МАОУ «Лицей№77».

По итогу детям были выданы благодарственные письма за «Помощь в разработке искусственного интеллекта»

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Благодарственное ПИСЬМО

Коллектив игрового центра «GP»,
система, а так же Создатель,
выражает огромную благодарность

За помощь в нахождении ошибки в
игре, а так же за восстановление
исчезнувших знаний и поднятие
«Уровня качества» на __ P8 из 10P8.

Надеемся на дальнейшее
сотрудничество и
взаимопомощь.

Создатель

Создатель ЭХ

Система

Система



ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Дата	21.04.2021
Класс	2 «б»
Учитель	Пухова Алёна Александровна
Предмет	Литературное чтение
УМК	Начальная школа XXI века
Тема урока	Э. Шим «Чем пахнет весна»
Тип урока	ОНЗ
Цель деятельности педагога	Создание условий для формирования у учащихся знаний на основе анализа рассказа Э. Шима «Чем пахнет весна»
Задачи	<p>1) Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Продолжить знакомство с произведениями русских писателей; - Отрабатывать навыки выразительного чтения, работы с художественным текстом; - Учить анализировать поступки и характер героев. <p>2) Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Развивать умение осознавать и словесно выражать собственное отношение к произведению; - Формировать умение самостоятельно находить решение поставленной проблемы через активизацию мыслительной деятельности; - Развивать эмоциональную отзывчивость при чтении текста. <p>3) Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Воспитывать интерес к чтению и книге; - Воспитывать ответственное отношение к природе.
Планируемые результаты	<p>Личностные: формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств; развития самостоятельности и личной ответственности за свои поступки на примере изучаемых произведений.</p> <p>Метапредметные:</p> <p><i>регулятивные:</i> понимать учебную задачу урока; осуществлять решение учебной задачи под руководством учителя; определять цель учебного задания, контролировать свои действия в процессе его выполнения, обнаруживать и исправлять ошибки; отвечать на итоговые вопросы урока и оценивать свои достижения;</p> <p><i>познавательные:</i> находить в тексте ответы на вопросы;</p> <p><i>коммуникативные:</i> формулировать собственное мнение и позицию; умение работать в группе.</p> <p>Предметные: понимание предметного содержания знания; умение применять знания, анализировать.</p>
Методы и приемы обучения	Словесный, наглядный, практический.

Межпредметные связи	Окружающий мир.
Образовательные ресурсы	Учебник Л.А. Ефросинина «Литературное чтение» 2 класс.

Этапы	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Примечания
Организационный момент Мотивация к учебной деятельности	<p>Учитель: Здравствуйте, ребята.</p> <p>Сегодня за окном немного разнепогодилось, но я думаю, что это на нас не повлияет: мы бодрые, энергичные, полны сил и задора. Я думаю, что урок литературного чтения пройдет очень продуктивно.</p>	Внимательно слушают учителя	<p>Личностные УУД: самоопределение к деятельности; включение в учебную деятельность;</p> <p>Регулятивные УУД: самоконтроль; самооценка;</p>
Подготовка к восприятию Постановка УЗ	<p>Сегодня на уроке мы познакомимся с произведением Эдуарда Шима.</p> <p>О чём оно поможет вам узнать отгадка. А вот и загадка:</p> <p>Зеленоглаза, весела, Девушка-красавица. Нам в подарок принесла, То что всем понравится: Зелень — листьям, Нам — тепло, Волшебство — Чтоб все цвело. Вслед ей прилетели птицы — Песни петь все мастерицы. Догадались, кто она? Эта девушка — ...</p>	<p>Отвечают на вопросы учителя</p> <p>Дети: Весна!</p>	<p>Предметные УУД: понимание предметного содержания знания; умение применять знания, анализировать.</p> <p>Регулятивные УУД: понимание учебной задачи урока.</p> <p>Коммуникативные УУД: формулирование собственного мнения.</p>

	<p>Молодцы ребята, правильно! Это весна.</p> <p>Давайте поиграем в игру. Вам необходимо отгадать произведение о весне и его автора.</p> <p>Эти произведения мы изучили на прошлых уроках.</p> <p>Учитель: Приди, весна, с радостью! С радостью, с радостью....</p> <p>Учитель: ... С земли ещё не сошёл снег, а в душу уже просится весна...</p> <p>Учитель: День за днём всё наряднее картина весны....</p> <p>Учитель: Облака бегут быстрее, Небо стало выше...</p> <p>Учитель: Молодцы ребята. Вы правильно назвали произведения и авторов. Сегодня мы продолжим изучение произведений о весне и родной природе. Познакомимся с произведением Э.Шима «Чем пахнет весна?».</p>	<p>Ученик: (Народная песня «Весна, весна красная»)</p> <p>Ученик: (Антон Чехов «Весной»)</p> <p>Ученик: (Григорий Скребицкий «Весна - художник»)</p> <p>Ученик: (Самуил Маршак «Весенняя песенка»)</p> <p>Выявляют тему урока.</p>	<p>Личностные УУД: проявление интереса к новому жанру.</p> <p>Познавательные УУД: осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий.</p>
<p>Первичное чтение</p>	<p>Учитель: -Ребята, скажите, какие изменения произошли в природе с приходом весны?</p>	<p>Ученики: - Солнце сильнее светит и греет, снег тает, появляется молодая травка, птицы поют, природа</p>	

	<p>Учитель:-Произведение называется «Чем пахнет весна?». Прислушав его, вы найдёте ответ на этот вопрос.</p> <p>Откройте учебники на с.105 Вы готовы внимательно слушать и следить за текстом?</p> <p>- Послушайте текст очень внимательно.</p>	<p>просыпается от зимней спячки.</p> <p>Слушают</p>	
<p>Проверка первичного восприятия Словарно-лексическая работа</p>	<p>-Вам понравилось произведение? (Да, понравилось) -Какое чувство вызвало у вас это произведение? (Радость) -О чём оно? (О природе, о весне) -Какого жанра? (Это рассказ) -Кто герои? (Мама, сын, автор) (Здесь идёт разговор мамы и сына) -Как называется разговор 2-х и более лиц? (Диалог) -Какой вопрос задаёт мальчик? (Чем пахнет весна?) -Что ответила мать на вопрос сына? Найдите ответ в тексте и прочитайте. (Наконец растаял снег. Стало тепло. Мы нашли в лесу первые подснежники. Мама понюхала их и говорит: «Вот теперь пахнет настоящей весной».)</p>	<p>Отвечают на вопросы.</p>	<p>Познавательные УУД: словарно-лексическая работа. Коммуникативные УУД: умение договариваться о распределении ролей в совместной деятельности.</p>
<p>Работа над выразительным чтением рассказа. Анализ</p>	<p>Учитель:-Ребята, вам сейчас необходимо будет подготовить чтение этого рассказа по ролям. Для этого вы разобьётесь на группы. Сколько человек должно быть в группе? (три: мама, сын и автор)При чтении обратите внимание на вопросительные и восклицательные предложения.(дети делятся на группы, договариваются, распределяя роли, и упражняются в чтении по ролям)</p>	<p>Читают выразительно текст по ролям.</p>	<p>Познавательные УУД: построение логической цепи рассуждений; самостоятельное создание способов решения проблем поискового характера, определение морали басни.</p>

			Регулятивные УУД: овладение навыками смыслового чтения, осознанного построения речевого высказывания в устной форме.
Итоги урока. Обобщение	<p>Учитель: -С каким произведением познакомились?</p> <p>Учитель: -Какое задание наиболее понравилось?</p> <p>Учитель:-Что узнали нового?</p>	<p>Отвечают на вопросы Ученик:- «Чем пахнет весна» Ученики:-Игра «Угадай», конкурс чтецов, рисование плаката в защиту цветов Ученики:- Узнали, кто такой Эдуард Шим, какие произведения он написал, что цветам грозит исчезновение, и что в России проводятся акции в защиту этих цветов, и что за сорванные цветы грозит штраф.</p>	Регулятивные УУД: ответы на итоговые вопросы урока и оценивание своих
Рефлексия	Закончите предложение: Сегодня на уроке я узнал (а)...	Отвечают на вопросы	Коммуникативные УУД:

	Сегодня на уроке я научился (ась)... Я могу похвалить себя за...		аргументировать свои высказывания. Регулятивные УУД: саморегуляция; самооценка. достижений.
--	---	--	--

Дата	23.04.202
Класс	2 «б»
Учитель	Пухова Алёна Александровна
Предмет	Литературное чтение
УМК	Начальная школа XXI века
Тема урока	Куприн «Скворцы»
Тип урока	ОНЗ
Цель деятельности педагога	Создание условий для формирования у учащихся знаний на основе анализа рассказа Куприна «Скворцы»
Задачи	<p>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Учить видеть нравоучительный смысл рассказа. • Формировать творческие способности детей: навык выразительного и осознанного чтения. <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Развивать умения, выделять главное, обобщать полученные знания. Развивать речь, эмоций, логическое мышление обучающихся. <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Воспитывать активность, самостоятельность и аккуратность в работе. Воспитывать и развивать у учащихся ответственность при работе в коллективе и группе
Планируемые результаты	<p>Личностные: формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств; развития самостоятельности и личной ответственности за свои поступки на примере изучаемых произведений.</p> <p>Метапредметные: <i>регулятивные:</i> понимать учебную задачу урока; осуществлять решение учебной задачи под руководством учителя; определять цель учебного задания, контролировать свои действия в процессе его выполнения, обнаруживать и исправлять ошибки; отвечать на итоговые вопросы урока и оценивать свои достижения;</p>

	<p><i>познавательные:</i> находить в тексте ответы на вопросы;</p> <p><i>коммуникативные:</i> формулировать собственное мнение и позицию; умение работать в группе.</p> <p>Предметные: понимание предметного содержания знания; умение применять знания, анализировать.</p>
Методы и приемы обучения	Словесный, наглядный, практический.
Межпредметные связи	Окружающий мир.
Образовательные ресурсы	Учебник В.Г. Горецкий «Литературное чтение» 2 класс, презентация

Этапы	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Примечания
<p>Организационный момент</p> <p>Мотивация к учебной деятельности</p>	<p>Приветствует учащихся.</p> <p>- Здравствуйте дети! Сегодня у нас необычный формат урока. Как вы можете видеть на доске, мы с Вами будем играть в компьютерную игру и одновременно изучать новый материал.</p> <p>(Слайд 1)</p> <p>Давайте же начнем «Новую игру»</p>	<p>Отвечают на вопросы учителя</p>	<p>Личностные УУД: самоопределение к деятельности; включение в учебную деятельность;</p> <p>Регулятивные УУД: самоконтроль; самооценка;</p>
<p>Подготовка к восприятию</p> <p>Постановка УЗ</p>	<p>(Слайд 2)</p> <p>Добрый день, дорогой друг!</p> <p>Мое имя – «Создатель».</p> <p>Я являюсь ведущим разработчиком игр центре «GP»</p> <p>Моим проектом в этом году стал искусственный интеллект с кодовым названием «Школьник».</p> <p>(Слайд 3)</p> <p>В его программу должны были быть внесены всевозможные знания по литературному чтению, но, видимо, я допустила ошибку в расчетах, поэтому часть знаний по нескольким темам пропали, а его «Навыки качества» сбросились до базовых!</p> <p>(Слайд 4)</p>		<p>Предметные УУД: понимание предметного содержания знания; умение применять знания, анализировать.</p> <p>Регулятивные УУД: понимание учебной задачи урока.</p>

	<p>Пожалуйста, дорогой друг, помоги мне решить эту проблему! Далее ты лично познакомишься с Школьником и он расскажет про геймплей.</p> <p>(Слайд 5) Привет! Как и сказала уже «Создатель», я - Школьник. Приятно с тобой познакомиться.</p> <p>Давай я расскажу тебе немного о геймплее моей программы. Так что давай начнем по порядку.</p> <p>(Слайд 6) 1 кнопка - «Дневник», здесь прописаны замечания от системы а так же список тем, которые нам предстоит выучить.</p> <p>(Слайд 7) 2 кнопка - «Секрет». Эта коробка волшебная, открывается лишь когда ты изучишь тему до конца, ответив на все вопросы. Но помни, в ней оказываются лишь полезные вещи!</p> <p>(Слайд 8) 3 кнопка это «Сообщение системы». Когда система видит активную работу на уроке, а так же стабильные улучшения, она может дать нам награду!</p> <p>(Слайд 9) Давай для начала мы посмотрим, какую тему мы сегодня изучим!</p> <p>(Слайд 10-11) Теперь мы знаем, что нам нужно прочесть! Так как я программа, то у меня нет зрительных датчиков, но очень хорошо развиты слуховые, поэтому с радостью послушаю чтение этого произведения вслух!</p>	<p>Внимательно читают текст на слайде.</p> <p>Выявляют тему урока.</p>	<p>Коммуникативные УУД: формулирование собственного мнения.</p> <p>Личностные УУД: проявление интереса к новому жанру.</p> <p>Познавательные УУД: осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий.</p>
Первичное чтение	<p>Откройте учебники на с.108 Вы готовы внимательно слушать и следить за текстом? (Слайд 11) - Послушайте текст очень внимательно.</p>	Слушают	
Проверка первичного восприятия	<p>(Слайд 12) Отлично, а теперь давайте ответим на вопросы, для закрепления материала!</p>		Познавательные УУД:

<p>Словарно-лексическая работа</p>	<p>Помни, если мы правильно ответим на все вопросы, то «Система» позволит нам открыть «Волшебную коробку» (Слайд 13-14) Вопрос системы: 1. Когда прилетели скворцы? Найди точный ответ в учебнике 2. Подумай, как автор относится к своим героям? 3. Как скворец готовит свое жилье? Прочитай 4. Найдите в тексте и прочитайте, как скворцы выселяют воробьев. Как ведут себя воробьи? 5. Когда лучше слушать песню скворцов? Подкрепи свой ответ материалом из текста. 6. Найди в тексте предложения, в которых говорится о том, как люди готовились к встрече скворцов. (Слайд 15) Ого! Ты только глянь, мы с тобой решили задание и коробка открылась! Давай же скорее заглянем внутрь и посмотрим, какой подарок мы получили? Так же ты сможешь заглянуть в дневник, чтобы посмотреть свою оценку.</p>	<p>Отвечают.</p>	<p>словарно-лексическая работа. Коммуникативные УУД: умение договариваться о распределении ролей в совместной деятельности.</p>
<p>Работа над выразительным чтением рассказа. Анализ</p>	<p>Прочитайте рассказ выразительно (Слайд 16) Для того, что посмотреть, какую награду мы получили за урок – нажми на «Волшебную коробку» (Слайд 17-18) Спасибо большое! Мы восполнили знания и смогли повесить мои «Навыки качества». Спасибо за урок, до новых встреч!</p>	<p>Читают выразительно текст по цепочке.</p>	<p>Познавательные УУД: построение логической цепи рассуждений; самостоятельное создание способов решения проблем поискового характера, определение морали басни.</p>

			Регулятивные УУД: овладение навыками смыслового чтения, осознанного построения речевого высказывания в устной форме.
Итоги урока. Обобщение	(Слайд 18) — Какое произведение изучали на уроке? — Кто его автор? — Помогли ли мы повесить персонажу «Навыки качества»?	Отвечают на вопросы	Регулятивные УУД: ответы на итоговые вопросы урока и оценивание своих
Рефлексия	закончите предложение: Сегодня на уроке я узнал (а)... Сегодня на уроке я научился (ась)... Я могу похвалить себя за...	отвечают	Коммуникативные УУД: аргументировать свои высказывания. Регулятивные УУД: саморегуляция; самооценка. достижений.

Дата	28.04.202
Класс	2 «б»
Учитель	Пухова Алёна Александровна
Предмет	Литературное чтение
УМК	Начальная школа XXI века
Тема урока	Н. Сладков «Апрельские шутки»
Тип урока	ОНЗ

Цель деятельности педагога	Создание условий для формирования у учащихся знаний на основе анализа рассказа
Задачи	<p>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Учить видеть нравоучительный смысл рассказа. • Формировать творческие способности детей: навык выразительного и осознанного чтения. <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Развивать умения, выделять главное, обобщать полученные знания. Развивать речь, эмоций, логическое мышление обучающихся. <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Воспитывать активность, самостоятельность и аккуратность в работе. Воспитывать и развивать у учащихся ответственность при работе в коллективе и группе
Планируемые результаты	<p>Личностные: формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств; развития самостоятельности и личной ответственности за свои поступки на примере изучаемых произведений.</p> <p>Метапредметные:</p> <p><i>регулятивные:</i> понимать учебную задачу урока; осуществлять решение учебной задачи под руководством учителя; определять цель учебного задания, контролировать свои действия в процессе его выполнения, обнаруживать и исправлять ошибки; отвечать на итоговые вопросы урока и оценивать свои достижения;</p> <p><i>познавательные:</i> находить в тексте ответы на вопросы;</p> <p><i>коммуникативные:</i> формулировать собственное мнение и позицию; умение работать в группе.</p> <p>Предметные: понимание предметного содержания знания; умение применять знания, анализировать.</p>
Методы и приемы обучения	Словесный, наглядный, практический.
Межпредметные связи	Окружающий мир.
Образовательные ресурсы	Учебник Л.А. Ефросинина «Литературное чтение» 2 класс, презентация

Этапы	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Примечания
Организационный момент	Ребята, вы готовы продолжать играть и помогать «Школьнику» учиться? Да? Тогда давайте нажмем на «Продолжить игру» (Слайд 1)	Отвечают на вопросы учителя	Личностные УУД: самоопределение к деятельности; включение в

<p>Мотивация к учебной деятельности</p>			<p>учебную деятельность; Регулятивные УУД: самоконтроль; самооценка;</p>
<p>Подготовка к восприятию Постановка УЗ</p>	<p>(Слайд 2) Учитель: Смотрите, ребята, кажется мы сегодня с самого начала получили «Системное сообщение», давайте скорее откроем его!</p> <p>(Слайд 3) Добрый день, дорогой друг, спасибо, что согласился стать частью нашей команды!</p> <p>Для того, чтобы тебе было интереснее с нами работать, мы предлагаем тебе небольшое соревнование! В следующем файле будет выслан список заданий, за выполнение которых ты будешь получать специальные баллы – «Пиксели» (Р8). Больше «Пикселей» - выше качество! Попробуй за время нашей работы стать «Качественным сотрудником»! Удачи!</p> <p>(Слайд 4)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Активная работа на уроке (К); 2. Оставить комментарий об уроке (Ж); 3. Ответ на 4 дополнительных вопроса от учителя (Ж); 4. Иллюстрация к произведению (только 1 иллюстрация к 1 произведению) (С); 5. Пересказ текста учителю (Ж); 6. Поучаствовать в опросе (К) <p>Каждому типу задания присвоен свой «Цвет». Остальные подробности, ты получишь от своего учителя после урока.</p> <p>(Слайд 5) «Школьник»: Дорогой друг, я безумно рад, что «Система» приняла тебя в команду, поэтому давай вернемся к изучению материала! Помни - у меня нет зрительных датчиков, но очень хорошо развиты слуховые, поэтому с радостью послушаю чтение этого произведения вслух!</p>	<p>Внимательно читают текст на слайде.</p> <p>Выявляют тему урока.</p>	<p>Предметные УУД: понимание предметного содержания знания; умение применять знания, анализировать.</p> <p>Регулятивные УУД: понимание учебной задачи урока.</p> <p>Коммуникативные УУД: формулирование собственного мнения.</p> <p>Личностные УУД: проявление интереса к новому жанру.</p> <p>Познавательные УУД: осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий.</p>

<p>Первичное чтение</p>	<p>Откройте учебники на с.113 Вы готовы внимательно слушать и следить за текстом? (Слайд 6) - Послушайте текст очень внимательно.</p>	<p>Слушают</p>	
<p>Проверка первичного восприятия Словарно-лексическая работа</p>	<p>(Слайд 7) Отлично, а теперь давайте ответим на вопросы, для закрепления материала! Помни, если мы правильно ответим на все вопросы, то «Система» позволит нам открыть «Волшебную коробку» (Слайд 8-9) Вопрос системы: 1. Подумай, почему автор так озаглавил свое произведение. Объясни. 2. Почему Апрель испугался? С какими словами он обратился к птицам? Прочитай. 3. Каким ты представляешь апрель? Расскажи о нем. 4. Прочитай рассказ выразительно. Обрати внимание на знаки препинания: передай голосом вопросительную и восклицательную интонации. (Слайд 10) Ого! Ты только глянь, мы с тобой решили задание и коробка открылась! Давай же скорее заглянем внутрь и посмотрим, какой подарок мы получили? Так же ты сможешь заглянуть в дневник, чтобы посмотреть свою оценку.</p>	<p>Отвечают.</p>	<p>Познавательные УУД: словарно-лексическая работа. Коммуникативные УУД: умение договариваться о распределении ролей в совместной деятельности.</p>
<p>Работа над выразительным чтением рассказа. Анализ</p>	<p>Прочитайте рассказ выразительно (Слайд 11)</p>	<p>Читают выразительно текст по цепочке.</p>	<p>Познавательные УУД: построение логической цепи рассуждений; самостоятельное создание способов решения проблем</p>

	<p>Для того, что посмотреть, какую награду мы получили за урок – нажми на «Волшебную коробку» (Слайд 12-13) Спасибо большое! Мы восполнили эту тему и смогли повесить мои «Навыки качества». Надеюсь, вам понравился урок, до новых встреч!</p>		<p>поискового характера, определение морали басни. Регулятивные УУД: овладение навыками смыслового чтения, осознанного построения речевого высказывания в устной форме.</p>
<p>Итоги урока. Обобщение</p>	<p>(Слайд 18) — Какое произведение изучали на уроке? — Кто его автор? — Помогли ли мы повесить персонажу «Навыки качества»?</p>	<p>Отвечают на вопросы</p>	<p>Регулятивные УУД: ответы на итоговые вопросы урока и оценивание своих</p>
<p>Рефлексия</p>	<p>закончите предложение: Сегодня на уроке я узнал (а)... Сегодня на уроке я научился (ась)... Я могу похвалить себя за...</p>	<p>отвечают</p>	<p>Коммуникативные УУД: аргументировать свои высказывания. Регулятивные УУД: саморегуляция; самооценка. достижений.</p>

Дата	28.04.202
Класс	2 «б»
Учитель	Пухова Алёна Александровна
Предмет	Литературное чтение

УМК	Начальная школа XXI века
Тема урока	Г. Скребницкий «Жаворонок»
Тип урока	ОНЗ
Цель деятельности педагога	Создание условий для формирования у учащихся знаний на основе анализа рассказа
Задачи	<p>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Учить видеть нравоучительный смысл рассказа. • Формировать творческие способности детей: навык выразительного и осознанного чтения. <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Развивать умения, выделять главное, обобщать полученные знания. Развивать речь, эмоций, логическое мышление обучающихся. <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Воспитывать активность, самостоятельность и аккуратность в работе. Воспитывать и развивать у учащихся ответственность при работе в коллективе и группе
Планируемые результаты	<p>Личностные: формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств; развития самостоятельности и личной ответственности за свои поступки на примере изучаемых произведений.</p> <p>Метапредметные:</p> <p><i>регулятивные:</i> понимать учебную задачу урока; осуществлять решение учебной задачи под руководством учителя; определять цель учебного задания, контролировать свои действия в процессе его выполнения, обнаруживать и исправлять ошибки; отвечать на итоговые вопросы урока и оценивать свои достижения;</p> <p><i>познавательные:</i> находить в тексте ответы на вопросы;</p> <p><i>коммуникативные:</i> формулировать собственное мнение и позицию; умение работать в группе.</p> <p>Предметные: понимание предметного содержания знания; умение применять знания, анализировать.</p>
Методы и приемы обучения	Словесный, наглядный, практический.
Межпредметные связи	Окружающий мир.
Образовательные ресурсы	Учебник Л.А. Ефросинина «Литературное чтение» 2 класс, презентация

Этапы	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Примечания
-------	----------------------	-----------------------	------------

<p>Организационный момент Мотивация к учебной деятельности</p>	<p>Приветствует учащихся. - Здравствуйте дети! Сегодня у нас необычный формат урока. Как вы можете видеть на доске, мы с Вами будем играть в компьютерную игру и одновременно изучать новый материал. (Слайд 1) Давайте же продолжим нашу игру!</p>	<p>Отвечают на вопросы учителя</p>	<p>Личностные УУД: самоопределение к деятельности; включение в учебную деятельность; Регулятивные УУД: самоконтроль; самооценка;</p>
<p>Подготовка к восприятию Постановка УЗ</p>	<p>(Слайд 2) Школьник: Добрый день, дорогой друг! Сегодня Создатель немного припозднится, кажется, у нее важные документы, которые нужно подписать! Ты только посмотри, сколько тем мы уже изучили, а мои «Навыки качества» растут с каждым днем!</p>	<p>Внимательно читают текст на слайде.</p> <p>Выявляют тему урока.</p>	<p>Предметные УУД: понимание предметного содержания знания; умение применять знания, анализировать. Регулятивные УУД: понимание учебной задачи урока. Коммуникативные УУД: формулирование собственного мнения. Личностные УУД: проявление интереса к новому жанру. Познавательные УУД: осуществлять поиск необходимой информации для</p>

	<p>(Слайд 3-7) «Школьник»: Чтобы узнать тему сегодняшнего урока, тебе следует отгадать загадку!</p> <p>Гнездо свое он в поле вьет, Где тянутся растения. Его и песни и полет Вошли в стихотворения! Хочет - прямо полетит, Хочет - в воздухе висит, Камнем падает с высот И в полях поет, поет.</p> <p>«Школьник»: Верно! Сегодня мы будем изучать рассказ Г. Скербицкого «Жаворонок».</p> <p>Так замечательно совпало, что у меня осталось немного информации об авторе, поэтому слушай!</p> <p>Георгий Алексеевич Скребницкий (20 июля 1903 – 18 августа 1964) – известный писатель-натуралист.</p> <p>Георгий Скребницкий родился в Москве, в семье врача. Его детские годы прошли в провинциальном городке Чернь Тульской губернии, и детские впечатления от неяркой природы этих мест навсегда остались в памяти будущего писателя.</p> <p>В 1921 году Скребницкий заканчивает Чернскую школу 2-й ступени и едет учиться в Москву, где в 1925 году заканчивает литературное отделение в Институте слова. Затем поступает в Московский Высший лесотехнический институт, по окончании которого (1930) работает во Всесоюзном институте пушного звероводства, в лаборатории зоопсихологии Института психологии при МГУ. Кандидат биологических наук (1937).</p>	<p>Ученики: Жаворонок.</p>	<p>выполнения учебных заданий.</p>
--	---	---------------------------------	---

	<p>Однако не научная карьера натуралиста-исследователя, а литературное творчество становится с конца 1930-х годов главным делом в жизни Георгия Скребницкого. В 1939 г. по написанному им сценарию выходит научно-популярный фильм «Остров белых птиц», материалом для которого послужила научная экспедиция на птичьи гнездовья Белого моря.</p> <p>Тогда же состоялся и собственно писательский дебют: публикуется рассказ «Ушан».</p> <p>В своем совместном творчестве они обратились и к самым маленьким читателям – писали для них совсем короткие познавательные рассказы о природе в журнал «Мурзилка» и в книгу для первоклассников «Родная речь Требовалась особая точность слова, выверялся ритм каждой фразы, чтобы дать малышам образное и в то же время верное представление о том, «Как белочка зимует» или чем живёт майский жук.</p> <p>В 1950-х годах Скребницкий продолжает работать над своими новыми сборниками рассказов: «В лесу и на речке» (1952), «Наши заповедники» (1957). Итогом творчества писателя стали две автобиографические повести «От первых проталин до первой грозы» (1964) и «У птенцов подрастают крылья» (1966).</p> <p>Интересная информация? Я думаю – да, а главное, что очень полезная! А теперь я с радостью послушаю чтение вслух! Слуховые датчики уже активированы!</p>		
<p>Первичное чтение</p>	<p>Откройте учебники на с. 116 Вы готовы внимательно слушать и следить за текстом? (Слайд 8) - Послушайте текст очень внимательно.</p>	<p>Слушают</p>	
<p>Проверка первичного восприятия Словарно-лексическая работа</p>	<p>(Слайд 9) Отлично, а теперь давайте ответим на вопросы, для закрепления материала! Помни, если мы правильно ответим на все вопросы, то «Система» позволит нам открыть «Волшебную коробку» (Слайд 10-11) Вопрос системы:</p>		<p>Познавательные УУД: словарно-лексическая работа. Коммуникативные УУД: умение договариваться о</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Подумай, почему все радовались песне жаворонка. Расскажи 2. Прочитай первый абзац. Как описывает автор восход солнца? 3. Откуда взлетел жаворонок? Прочитай. 4. Что слышалось в песне жаворонка? Прочитай. 5. Кто услышал весеннюю песню? Прочитай. 6. Прочитай последний абзац. С чем сравнивает автор жаворонка? <p>(Слайд 12) Ого! Ты только глянь, мы с тобой решили задание и коробка открылась! Давай же скорее заглянем внутрь и посмотрим, какой подарок мы получили? Так же ты сможешь заглянуть в дневник, чтобы посмотреть свою оценку.</p>	<p>Отвечают.</p>	<p>распределении ролей в совместной деятельности.</p>
<p>Работа над выразительным чтением рассказа. Анализ</p>	<p>Прочитайте рассказ выразительно (Слайд 13) Для того, что посмотреть, какую награду мы получили за урок – нажми на «Волшебную коробку» (Слайд 14-15) Спасибо большое! Мы восполнили эту тему и смогли повесить мои «Навыки качества» до максимального уровня!</p>	<p>Читают выразительно текст по цепочке.</p>	<p>Познавательные УУД: построение логической цепи рассуждений; самостоятельное создание способов решения проблем поискового характера, определение морали басни.</p> <p>Регулятивные УУД: овладение навыками смыслового чтения, осознанного построения речевого</p>

			высказывания в устной форме.
Итоги урока. Обобщение	<p>(Слайд 18)</p> <ul style="list-style-type: none"> — Какое произведение изучали на уроке? — Кто его автор? — Помогли ли мы повысить персонажу «Навыки качества»? 	Отвечают на вопросы	<p>Регулятивные УУД:</p> <p>ответы на итоговые вопросы урока и оценивание своих</p>
Рефлексия	<p>закончите предложение: Сегодня на уроке я узнал (а)... Сегодня на уроке я научился (ась)... Я могу похвалить себя за...</p> <p>Вы только посмотрите, нам снова пришло сообщение системы!</p> <p>Создатель: Здравствуй, дорогой друг, очень рада снова тебя видеть! Мы смогли усовершенствовать «Школьника», теперь он знает абсолютно весь материал по литературному чтению, поэтому я, как представитель «GP», а так же «Система», хотим поблагодарить тебя, за отлично проделанную работу, а так же подарить тебе «Благодарственное письмо» с твоим именем и результатом по набранным тобою пикселям!</p> <p>Спасибо за работу! До новых встреч!</p>	отвечают	<p>Коммуникативные УУД:</p> <p>аргументировать свои высказывания.</p> <p>Регулятивные УУД:</p> <p>саморегуляция; самооценка. достижений.</p>

