

Таким образом, интерактивное обучение повышает мотивацию участников в решении обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой активности участников, побуждает их к конкретным действиям.

Не может не впечатлять, что в интерактивном обучении каждый успешен, каждый вносит свой вклад в общий результат групповой работы, процесс обучения становится более осмысленным и увлекательным.

Литература:

1. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий в 2-х томах. – М.: Народное образование, 2016. – Т.1. – 816 с.
2. Поляков С.Д. В поисках педагогической инновации. – М.: Дрофа, 2013.
3. Воронин А.С. Словарь терминов по общей и социальной педагогике. – Екатеринбург: ЕГПУ, 2016.
4. Джуринский А.Н. Развитие образования в современном мире. – М.: Дрофа, 2018.
5. Загайнова Е.А. Методы интерактивного обучения учащихся // Международный научный журнал «Инновационная наука». – 2016. – С. 222-224.

Кожаметова Б.У., Молчанова Е.Н.
КГУ «ОШ №23» г. Караганда

ОНЛАЙН ИГРА КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ОБУЧЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация. Статья посвящена использованию на уроках в начальной школе обучающих онлайн игр для повышения мотивации младших школьников. Авторы дают характеристику различным видам компьютерных игр. Делается вывод о выборе лучшего вида компьютерных игр с целью повышения качества обучения.

Ключевые слова: онлайн игра, младшие школьники, мотивация, повышение качества обучения.

Отсутствие мотивации к учебе или же интереса к обучению является актуальной и важнейшей проблемой не только в школах, но и в высших учебных заведениях. Ведь мотивация- это обязательный элемент любой деятельности. И отсутствие этой же мотивации отражается на успеваемости и на качестве знаний. Соответственно, если одному ученику интересно на уроке, другому - скучно, один хочет учиться, а другой – пассивен. В результате чего, ученик часто бывает рассеянным, незаинтересованным, интеллектуально пассивным и с плохой успеваемостью.

Мотивация- как сложный процесс имеет несколько общеизвестных механизмов, основой которого является –эффективность. То есть, любая деятельность проходит тем более эффективно, тем более она мотивирована.

Мотивация - формирующаяся в ходе самой учебной деятельности, так же является психологическим аспектом человеческой деятельности. То есть, в обучении мотивация выражается в принятии учеником целей и задач обучения как лично для него значимых и необходимых. Мотивация может быть положительной, так и отрицательной. Например, если ученик проявляет желание учиться, и как можно лучше выполнять учебную деятельность - значит, у него положительная мотивация, выражающаяся в направленности и заинтересованности к обучению. А другой наоборот всеми силами избегает учебы и пассивен в школьных занятиях, то это отрицательный тип мотивации.

Также сильнодействующим аспектом человеческой деятельности является интерес. Интерес можно рассматривать как положительное оценочное отношение субъекта к его деятельности. Интерес есть желание, потребность познавательного характера. Интерес связан с духовным (потребность в познании и эстетическом возбуждении), социальным (потребность в работе, общении, социальных услугах) и материальным (потребность в одежде, пище, крове). А познавательный интерес – эта стадия, где ребенок проявляет самостоятельность в решении и познании проблемных вопросов, ситуации, стремясь проникнуть в сущность явления. Существует несколько компонентов формирования познавательного интереса:

-Эмоциональный компонент, который характеризуется положительным отношением к процессу деятельности;

-Интеллектуальный компонент, являющийся результатом развития эмпирических способностей(анализ, синтез, сравнение и т.д.).

В обучении действует множество интересов. «Весь вопрос в том,- писал Л.С. Выготский,- насколько интерес направлен по линии самого изучаемого предмета, а не связан с посторонним для него влиянием наград, наказаний, страха, желания угодить и т.п. Таким образом, правило заключается в том, чтобы не только вызвать интерес, но чтобы интерес был, как должно направлен.

Есть всеизвестный педагогический закон, где говорится, что прежде чем призвать ребенка к какой-либо деятельности, заинтересуй его ею, позаботься о том, чтобы обнаружить, что он готов к этой деятельности, что у него есть все силы, необходимые для нее, и что ребенок будет действовать сам, преподавателю же остается только руководить и направлять его деятельность. Начальный школьный возраст- первостепенный период, где у ученика появляются основы для умения учиться. Ученики младших школьных возрастов очень любознательны, любопытны, проявляют познавательный интерес ко всему. И поэтому, именно на этом этапе важно направить их интерес в нужное русло, удержать их интерес к учению, повысить мотивацию к учебному процессу и находить более новые и эффективные способы привлечения их внимания.

Сегодня педагоги активно используют уровневые задания по технологии трехмерного обучения, модульной технологии обучения, элементы технологии критического мышления, информационно-коммуникативные технологии. Чтобы привлечь внимание ребенка к учебным урокам в начальной школе педагоги часто используют игровые технологии. *Игрой нельзя заменить занятия, но она сможет стать отличным дополнением.* Ведь она формирует интерес к учебному процессу, к изучаемым предметам, обеспечивает доступность изучения программного материала, активизирует мыслительную деятельность. Игра является самостоятельной дидактической категорией как форма и метод обучения в образовательном процессе. Игра также может быть использована как взаимосвязанная технология взаимодействия учителя и ученика. А игровые технологии - дидактические системы, предполагающие использование различных игр, направленных на решение учебных задач.

В век цифровой и игровой эволюции планшеты, экраны и компьютеры уже уверенно пришли в школы даже маленьких городов. И в последние годы растет понимание того, что старый традиционный формат обучения не поддерживает эмоциональные, умственные и социальные нужды нового поколения. Ведь, сегодняшние дети больше не те люди, для которых была разработана наша образовательная система. Сегодняшние дети представляют собой сетевое поколение и к их обучению нужно применять более новые цифровые методы. Один из таких методов являются –онлайн игры.

В наши дни онлайн игры являются важным элементом досуга большинства детей. Эти же игры эффективны для повышения интереса и знаний учащихся. Игры развивают мыслительные способности, творческие подходы, коммуникативные навыки. И именно эти цифровые технологии, то есть онлайн игры развивают у детей мультимодальные навыки грамотности, которые так необходимы в получении знаний. Также онлайн игры начали получать широкое признание как эффективный способ создания социально интерактивной и цифровой развитой учебной среды. Исследования показывают, что онлайн игры своего рода как «умственная тренировка», а всевозможные структуры действий, встроенные в этих играх, развивают у детей когнитивные навыки.

Есть 3 самые важные особенности игр, которые делают их эффективным методом обучения: мотивирующая, когнитивная, социокультурная. Всеми этими особенностями они преобладают над другими методами обучения. И на сегодняшний день педагоги используют возможности этих игр, чтобы лучше и интереснее проиллюстрировать свои предметы, создать необходимые учебные навыки учеников.

Точно так же, как разные продукты питания снабжают наш организм разными витаминами, электронные игры разных жанров имеют свой эффект. С двухлетнего возраста детей можно приучать к компьютерным играм с элементом вероятности. Они могут различать игрушки по мотивам любимых сказок и мультфильмов. Такие игры позволяют быстро познакомиться с окружающей средой, а также решить логические задачки. Таким образом, вместе развивается настроение, память и новые знания. Дети довольны, диалоги с их персонажами отвечают на их вопросы, поэтому развиваются современные игры. Игры также учат детей различать цвета и формы многих предметов, считать по алфавиту, пополнять словарный запас.

Одна из самых популярных игр в истории компьютерных игр — захватывающее путешествие персонажа по имени Марио. Не подозревая об усталости, главный герой поднимается по лестнице, прыгает с платформы на платформу и собирает очки и различные призы. Такие игры называются платформерами. У детей, игравших в эту игру, развивались навыки гибкости и стратегического

планирования и улучшались память. А одна из ретро-игр, тетрис, помогла забыть плохие воспоминания и избавиться от вредных привычек.

Исследователи из Университета Рочестера выяснили, что шутеры от первого лица (такие как легендарная игра Call Of Duty) помогают детям запоминать мелочи и различать цвета с первого взгляда. Зачем тебе это ?! При вождении в туманный день бывает трудно различать цвета и объекты. В таких случаях помогут игры. В то время как шутеры выполняют несколько задач одновременно, чтобы помочь детям вести себя правильно, геймеры помогают вашему ребенку быстро адаптироваться к другой среде, легко переходя от одного занятия к другому. Казуальные игры для развития воображения человека (например, Bejeweled) отличаются простотой и дружелюбием. Законы не очень сложные. Если у игрока проблемы, он объясняет ему, что делать. Эта игра повысит способности вашего ребенка, такие как скромность и быстрое общение с людьми.

Также есть онлайн игры специально разработанные педагогами для образовательных целей, которые называются педагогической игрой. Они развивают детское воображение, создают приподнятое настроение, потому что она доступна и понятна ребёнку. Положительные эмоции, возникающие во время игры, активизируют его деятельность, обеспечивают решение задач, которые связаны с развитием произвольного внимания, памяти, ассоциативной деятельности и формированием способности сравнивать, сопоставлять, делать выводы. Педагогические игры позволяют индивидуализировать работу на занятиях и на уроке, давать задания, посильные каждому ребёнку с учётом его умственных и психофизических возможностей, и максимально развивать способности каждого. В играх, особенно коллективных, формируются и качества личности детей. Они учат учитывать интересы своих товарищей, сдерживать свои желания, у них развивается чувство ответственности, воспитывается воля и характер.

Педагогическую игру можно успешно использовать на уроках и во внеурочной деятельности как средство коррекционно-воспитательной работы со школьниками, так и для более успешного вовлечения детей, испытывающих трудности в обучении, в серьёзную учебную деятельность. Например, Бен Бертоли специально разработал для своих учеников онлайн игру ClassRealm. Главная особенность этой игры в том, что она обладает системой балансировки уровней, то есть ученики соревнуются между собой, также учатся сотрудничать и работать в коллективе, и делиться полученной информацией.

Есть еще игра созданная при участии NASA. Эта обучающая игра погружает ученика в специально смоделированную лунную среду, где ученик решает проблемы колонизации спутника Земли, при этом развивая свои знания в области астрологии и космологии. Также есть различные бесплатные интернет платформы, с которыми можно работать учителю, в качестве практики, например: Genially, Wordwall, learningapps, Varabooki т.д. Здесь можно создавать свои онлайн игры по шаблонам, также есть готовые игры, которыми можно воспользоваться для создания своей онлайн игры.

Онлайн игры помогают учащимся развивать свои знания и навыки. Через них учащиеся учатся быть активными, работать самостоятельно, делать выводы. Онлайн игра может быть использована на разных этапах урока, служить для активизации знаний на уроке, являться мощным средством для формирования знаний и умений по теме, а также при проведении обобщающих уроков может быть стимулятором для выработки навыков в обучении.

А выбор игры по теме урока, эффективное ее использование в интересной форме – это и есть мастерство педагога. Цель учителя – овладеть знаниями, которые в любом случае принадлежат его ученикам. Поэтому игры являются одним из самых эффективных способов обучения.

Литература:

1. Говоров А. И., Говорова М. М. Геймификация как средство повышения мотивации учащихся / Информатика и образование. – 2014. – No 9. – С. 76–78;
2. Олейник Ю. П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия / Современные проблемы науки и образования. – 2015. – No 3. – С. 476–484;
3. Enders, Brenda. “Gamification, Games, and Learning: What Managers and Practitioners Need to Know.” The eLearning Guild, 2013.