Работая учителем начальных классов часто использую на уроках и во внеклассных мероприятиях разноплановые игры и всегда убеждаюсь что они, безусловно, имеют особое преимущество перед традиционными формами обучения и воспитания из-за высокой степени мобильности, коммуникационных возможностей и особой привлекательности. Современные инфраструктурные возможности классного кабинета, такие как наличие интерактивной доски и компьютеров дают сегодня учителю практически неограниченные возможности использования соответственных возрасту образовательных компьютерных видео игр. Для того, чтобы делать это правильно и с максимальным образовательным эффектом учителю необходимо иметь соответствующие знания, умения и навыки использования образовательных видео игр в образовательном процессе. Общаясь с коллегами на тему эффективности использования современных игр вообще и видео игр, в частности, на уроках и во внеурочное время, я пришла к выводу о том, что эта тема интересна и волнует многих учителей, поэтому решила, по возможности, подробно изучить этот вопрос самостоятельно и затем сделать сообщение на педагогическом совете.

Представляю вашему вниманию текст моего выступления.

В школьных кабинетах сегодня для учащихся старших классов стало реальностью на уроках астрономии исследовать галактику, являясь частью виртуального экипажа, которому поручено найти новую живую планету. Продвигаясь по межпланетному пути они должны выяснить, куда и как перенаправить кометы, которым угрожает опасность и построить для них новые маршруты, выбирая правильные научные инструменты для решения каждой задачи.
В другом классе учащиеся-исследователи проводят некоторую симуляцию движений внутри человеческого тела, на которое нападает некий вирус. И ещё в кабинете иностранных языков, играя учащиеся становятся секретными агентами, которые должны говорить и понимать язык, для того, чтобы разблокировать подсказки, которые приведут их в штаб предполагаемого врага. Все эти приключения доступны и возможны только благодаря существованию сложных образовательных видео-игр, используя которые вместе с учебником и традиционным учительским рассказом можно представить как лабораторный опыт. Но в отличие от лабораторного опыта, хорошо подготовленные образовательные видеоигры предоставляют учащимся возможность «аутентичных психологических переживаний». Именно в видео играх они получают обратную связь, ищут доказательства, выдвигают гипотезу, связывая математические уравнения с предметами и явлениями, которые они видят в играх ... Игра также может включать в себя формы научного мышления, что достаточно сложно сделать в классе, на традиционном уроке Тем не менее, по мнению многих авторитетных представителей педагогической науки, образовательная видеоигра не может стать полной заменой урока для класса. Скорее всего она может быть частью классных занятий , где сама игра представляет собой некое интересное действие, которое организует учитель и является составляющей диалога со сверстниками, которое подкрепляется чтением и другими источниками получения дополнительных знаний и информации. Игра должна стать новым общим опытом для всех участников образовательного процесса в классе для того,чтобы формировать более эффективную архитектуру процесса приобретения знаний и стать частью обновлённой экосистемы современного урока, которую создаёт учитель.
Думаю никто не станет отрицать, что всё вышеизложенное демонстрирует явные преимущества использования видеоигр в организации и проведении современного урока при особой заинтересованности и наличии определённых знаний учителя. Но мне ,учителю начальных классов, хотелось бы уделить особое внимание на значение и роль современных и традиционных игр для сегодняшних учащихся начальных классов и их родителей. Ни для кого сегодня не секрет ,что мы с вами, взрослые порой отчаиваемся от того количества времени, которое наши дети тратят на свой планшет, или смартфон. Размышляя над тем сколько вреда или наоборот пользы приносят нам блага цивилизации в виде интернета и супер современных девайсов давайте ,прежде всего подумаем ещё раз о том, что мы с вами живём в 21 веке и современные игры и адекватные, соответствующие целям образования и воспитания, приложения являются важной составляющей частью образовательного путешествия наших детей от дошкольного возраста до средней школы и могут значительно помочь улучшить не только предметные навыки, но и позитивно повлиять на решение различных коммуникационных проблем и задач повышения мотивации к обучению.

Обучение на основе игр помогает детям не просто добавлять их в свой банк знаний, а развивать некоторые навыки, которые являются полезными во всех сферах жизни, такие как абстрактное мышление, разрешение проблемных ситуаций и пространственное осознание. Игры активно способствуют приобретению навыков глубокого погружения в целенаправленную практику, что является очень ценным опытом. Возможность позитивного привлечения детской конкурентоспособности в игре также повышает их мотивацию, стремление сделать лучше, чем их одноклассники, или улучшить свой собственный предыдущий результат. Что же сегодня представляет из себя обучение на основе игр?

Обучение на основе игр относится к любому процессу, который делает приобретение знаний более увлекательным и привлекательным. Мы сегодня не можем отрицать тот факт, что дети, и в первую очередь в начальной школе, учатся лучше благодаря игре и приобретённому в ней опыту, чем используя просто ставшую обычной интерактивную доску и объяснения учителя. Обучение на основе игр сегодня - это мультисенсорный подход к обучению и помогает детям усваивать урок с помощью визуальных эффектов, звуковых дорожек и использования пальцев для управления экранами и кнопками. Говоря о современном использовании игр в учебном процессе, мы в основном представляем себе компьютерные игры, так как многие школы активно используют, как обычные, так и планшетные компьютеры и ноутбуки в классе. Однако обучение сегодня настолько разнообразно и игры в нём не обязательно должны быть основаны только на включённом экране. Возможность использовать традиционные, успешно используемые много лет игры, существует и в настоящее время. Большое количество хороших учителей успешно пользуются игровыми принципами в течение многих лет, используя, например, собственные математические игры, которые они придумывают для того, чтобы сделать обучение более увлекательным. Традиционные настольные игры также играют важную роль и оказывают ощутимую помощь детям в овладении навыками критического мышления и аналитическими навыками. Невозможно отрицать, что игры, подобные шахматам, великолепны, чтобы играть вместе, помогать детям развивать социальные навыки и понимать правила. Для организации в классе обучения на основе игр существует множество приложений. Например, весь класс может сыграть в игру типа бинго с использованием иностранных словарей , или небольшие группы могут по очереди переходить к решению математических задач в приложениях к iPad. Обучение на основе игр также может быть адаптировано к потребностям каждого ребенка, например, в то время как большинство учащихся класса может практиковать письменные задания, ребенок с трудностями в обучении, таких, как дислексия, может использовать нужное приложение и получить необходимую визуальную поддержку. В дальнейшем развивая тему использования игр в обучении, планирую более подробно рассмотреть возможности гейминга в инклюзивном образовании.

Несомненно, у многих возникает вопрос о возможности использования игр при изучении всех предметов ?Исследуя современные образовательные интернет возможности, можно с уверенностью сказать, что сегодня актуальные, и адекватные приложения для обучения есть практически для всех предметов. Например, существуют замечательные приложения, посвящённые различным войнам, битвам и сражениям ,которые помогают детям попасть в событийные исторические события, или использовать художественное программное обеспечение, которое позволяет создавать свои собственные креативные проекты, редактировать их, а затем отправлять по электронной почте домой, чтобы показать своим родителям. Некоторые предметы имеют лучшее обеспечение, чем другие. Так существует множество отличных приложений для математики, орфографических и словесных упражнений, но не столько для предметов естественно-научного цикла .С моей точки зрения, лучшими играми и приложениями являются те, которые направлены на отработку более общих навыков, таких, как решение проблем, которые затем могут применяться во всех учебных программах. Как же выбрать хорошее приложение или игру? С таким огромным количеством существующих приложений, доступных для детей младшего школьного возраста, трудно определить , какие из них стоит использовать .Для того, чтобы не ошибиться и не тратить времени зря, обратилась к мнению авторитетных экспертов, которые считают некоторые обучающие приложения более полезными и простыми в использовании. Хочу поделиться с вами приобретённым опытом и предлагаю их вашему вниманию. Duolingo, Alphabet English, Английский 1-6 класс, Учим русский язык, Грамотей дети, Математика, Математические игры, Устный счет 2 класс, Учи.ру, Тренируй мозг.

Из опыта работы с обучающими приложениями появилось несколько собственных советов о том, как приступать к их использованию. Эти советы могут быть полезны и для родителей учащихся:

\* Прежде всего ,перед использованием приложения, изучите отзывы, чтобы узнать, что другие люди думают o данном ресурсе.

\* Обсуждайте с родителями учащихся эффективность использования того или иного приложения поскольку они проводят некоторые собственные исследования приложений, которые хорошо работают в именно той возрастной группе,к которой относится их ребёнок. Кроме того, именно родители могут лучше знать какие игры и приложения используют охотнее и эффективнее их дети.

\* Все дети учатся и воспринимают информацию по-разному, по-другому, поэтому, используя новое приложение, продвигайтесь путём проб и ошибок, чтобы определить, какие приложения лучше всего подходят для того ,или иного учащегося вашего класса. В том случае, если через несколько дней работы с приложением, учащийся чувствует себя более уверенно в том, что он делает, значит приложение имеет правильный результат.

\*Выбирая приложения, нужно помнить, что не всегда качество зависит от цены и порой бесплатные приложения оказываются более качественными и привлекательными, чем платные.

\*Хорошим ресурсом для получения рекомендаций об игровых приложениях может быть TWITTER.