**Создание интерактивных дидактических игр с помощью онлайн-инструмента UMAIGRA**

Девочко Виктория Владимировна ([vikamag2022@mail.ru](mailto:vikamag2022@mail.ru))

кафедра ТиПО ИФТИС ФГБОУ ВО "Московский педагогический государственный университет", г.Москва

**Аннотация**

В тезисах представлены методические рекомендации по использованию онлайн-инструмента Umaigra, который позволяет создавать разные игры: «Футбол», «Воришка кот», «Заколдованный замок», «Авиа перелет» и др. Автор приводит пример использовании конструктора на разных этапах урока.

**Актуальность**

В настоящее время в образовательной сфере все больше внимания уделяется использованию новых технологий и методов обучения. Одним из таких методов является использование дидактических игр. Эта тема становится актуальной, поскольку игровые технологии позволяют сделать процесс обучения интересным и увлекательным для учеников.

Одним из главных преимуществ использования дидактических игр в школе является то, что они интересные для детей, чем традиционные методы обучения. Игры помогают учителю заинтересовать учеников и улучшить их мотивацию к обучению. Дидактические игры улучшают коммуникацию между учениками. Это особенно важно в условиях современной школы, где ученики часто сталкиваются с информационным перегрузом и затрудняются воспринимать новый материал.

**Термины**

Под цифровой дидактической игрой (ЦДИ) понимается игровая учебно-познавательная деятельность, осуществляемая в цифровой образовательной среде. Иными словами, «цифровые дидактические игры опираются на закономерности, структуру и классификации дидактических игр, но используют электронный дидактический материал» [1,с.68]

Дидактическая игра решает следующие задачи: передает определенную информацию и учит новым навыкам; помогает закрепить изученный материал, повторить его и применить в различных ситуациях; развивает мышление и помогает находить нестандартные решения задач; способствует обучению и самообучению учеников в цифровой образовательной среде; развивает коммуникации между учащимися, обмену опытом, развивает у обучающихся умения и навыки работы в ЦОС; мотивирует быть заинтересованным в учебном предмете.

Дидактические игры используют учителя в школах, университетах и других местах, где проводится обучение.

Для вовлечения учащихся на учебном занятии чаще всего используются различные инструменты для создания дидактических игр. Одним из инструментов и является конструктор UMAIGRA.

**Характеристика Umaigra**

Umaigra – это онлайн-конструктор дидактических игр, который позволяет создавать игры для обучения по различным предметам. С помощью Umaigra можно создавать игры на основе готовых шаблонов, выбирая различные элементы игры. Конструктор имеет удобный интерфейс и интуитивно понятный процесс создания игр, что позволяет использовать его как для учителей, так и для родителей, которые хотят создавать дидактические игры для детей.

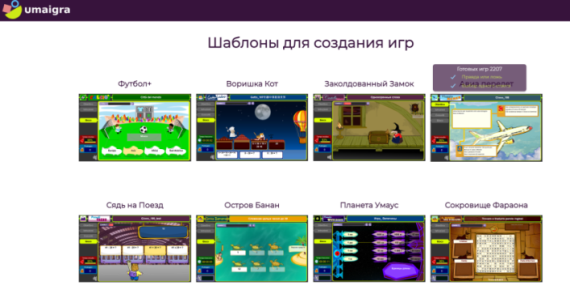
**Методические рекомендации**

На уроке учитель решает разные дидактические задачи. Например, если учебная задача заключается в:

* закреплении знаний по теме, то рекомендуется использовать такие игры как «Футбол», «Воришка кот», «Остров банан»;
* повторении пройденного материала – «Планета Умаус», «Сокровище Фараона», «Заколдованный замок»;
* формировании новых знаний - «Планета Умаус»,«Остров банан»;
* при проверке усвоения материала – «Авиа перелет», «Сядь на поезд»,
* обобщения и систематизации учебного материала – «Воришка кот», «Футбол», «Остров банан»;
* первичной проверки нового материала - «Воришка кот», «Сокровище Фараона».

Также используется для домашней работы с целью закрепления полученных знаний, для оценки успеваемости учеников, насколько хорошо усвоили ученики материал; или самостоятельной работы в классе с целью помочь ученикам лучше усвоить учебный материал, как индивидуально, так и в группе.

Для разработки дидактической игры с использованием цифрового инструмента UMAIGRAнеобходимо регистрация. После создания аккаунта вы получаете доступ в личный кабинет, в котором можете выбрать любой шаблон для создания дидактической игры (см.рис.1).



**Рис. 1***.* Шаблоны для создания игр

Каждый шаблон имеет различные виды заданий для разных дидактических задач.

Сервис Umaigra используется на разных предметах: по математике, русскому языку, литературе, истории, географии, биологии, химии, физике, астрономии, трудовому обучению, изобразительному искусству, где требуется создание образовательных игр для учеников. Также сервис полезен на занятиях в дополнительных образовательных программах, кружках и факультативах, а также в объединениях на платной основе. Цель – мотивация и вовлечения учащихся через вовлечение в игры, разнообразные задания вовлечь в предмет. Что делает обучение доступным, открытым и, самое главное, качественным.

Игра будет доступна ученикам по ссылке без регистрации в сервисе. Можно организовать обратную связь: предложить ученикам прислать скриншот выполненного задания в мессенджер учителю. Ведь обратная связь – это важный инструмент, который помогает учителю улучшить свою работу и достичь лучших результатов в обучении учеников.

В процессе исследования автор считает необходимым отметить преимущества данного инструмента для использования в учебном процессе. Такие как простота использования; шаблоны для создания тренажёров просты и интуитивно понятны, сервис возможно встроить на сайт, блог или в социальные сети. Требуется ввод только текста, визуализацию генерирует сервис. Даже те, кто никогда не создавал игры, смогут быстро освоить этот инструмент и начать создавать свои собственные игры.

Указанные преимуществанесомненно позволяют учителю педагогически целесообразно использовать цифровой инструмент для организации контроля знаний, закрепления и повторения учебного материала с использованием онлайн-конструктора*.*

Список используемой литературы

1. *Беспрозванных А.А., Шаталова Н.П.* Использование цифровых дидактических игр на уроках математики в 5 классах для развития логических учебных действий // Лучшие практики «Вызов цифрой» : матер. Всерос. науч. конф. с междунар. участием (Чебоксары, 23 марта 2020 г.). Чебоксары, 2020. С. 67—71.

2.*Вайндорф-Сысоева М.Е.* Педагогика: пособие для сдачи экзаменов. М.: Юрайт-Издат, 2013. 239 с.

3..*Вайндорф-Сысоева М.Е.* Методика дистанционного обучения: учебное пособие для вузов. М.: Издательство Юрайт, 2020. 194 с.

4*.Полат Е.С*. Педагогические технологии дистанционного обучения. М.: Издательство Юрайт, 2020. 392 с.