

ГАУ ДПО «Смоленский областной институт развития образования»

**Кафедра методики преподавания предметов
естественно-математического цикла**

Телефон кафедры: 8 (4812) 38-95-51

Иванов В.М., доцент кафедры МПП ЕМЦ

Тема:

**Геймификация в образовании: значение и
функции**

В связи с введением Федерального государственного образовательного стандарта нового поколения, предъявляющего жёсткую систему требований к результатам воспитания и обучения школьников, возникает необходимость интенсификации педагогического процесса, поиска новых эффективных средств и способов реализации требуемых результатов.

Среди множества технологий и методик воспитания и обучения актуальным становится применение игровых методик в неигровых ситуациях - **геймификацию.**

Как показывает опыт, использование этих методик позволяет значительно увеличить эффективность образовательного процесса.



Растущий интерес к геймификации объясняется желанием найти способ усиления вовлеченности субъектов учебно-воспитательного процесса в результативную деятельность и привести больше открытости в систему оценивания её результатов.

В геймификации используются такие игровые элементы, как постановка задач, обратная связь, уровни, творчество. Игроки набирают очки и баллы, что, в свою очередь, является стимулом для дальнейшего овладения предметом и материалом.

Привлечение игры в процесс обучения не является инновацией.

Еще К.Д. Ушинский рекомендовал включать игровые элементы в учебный монотонный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. Он говорил, что для ребенка игра заменяет действительность и делает ее более интересной и понятной потому, что он сам её создает.

В игре ребенок создает свой мир и живет в нем, и следы этой жизни глубже остаются в нем, так как здесь присутствует эмоциональная составляющая и он сам распоряжается своим творением.

По игровым технологиям написано немало статей и диссертаций.

Игра определяется как некий процесс, в котором принимают участие две или несколько сторон, конкурирующих между собой и преследующих определенную цель. Это такой вид деятельности, в котором воссоздаются социальные отношения между людьми.

В игре выделяют следующие структурные элементы: сюжет, роли, правила. Игроки распределяют роли и воплощают их согласно сюжету, подчиняясь определенным правилам.

Многие исследователи игры отмечают мобилизацию и активизацию возможностей личности, реализацию ее творческого потенциала, так как игре присущи такие характеристики, как импровизация, дух соперничества, эмоциональная составляющая и удовольствие.

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-креативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, разрядкой, она способна перерасти в обучение, в творчество, в моделирование человеческих отношений.



В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного-воспитательного процесса, настоятельно рекомендуется использование игровых технологий. Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации процесса обучения. Обучающая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью и соответствующим ей результатом, который характеризуется учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий выступает как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Процесс обучения проходит как деятельность обучаемого

Как свидетельствуют психологические исследования, то, что мы слышим, активно усваивается на 40%, то, что видим, - на 50%, если мы видим и слышим одновременно, то это запоминается на 70-75%, а если мы это делаем сами, мы запоминаем на 92%.

Вот почему игровые методики так важны в процессе обучения на любом уровне.



Игровая форма занятий создается при помощи игровых техник, служащих средством мотивации, стимулирования учебной деятельности.

В игре нет преподавателя и школьника. Там есть роли и действия, и все участники обучают друг друга и учатся друг у друга.

Игровое обучение ненавязчиво.

**Как правило, к игре все открыты.
Практически по любой теме, изучаемого предмета
можно придумать интересные игры и ввести их в
учебный процесс.**

**Какие виды ролевых игр возможно реализовать на
уроке?**

**От телефонного разговора до ведения переговоров. От
покупки товара в магазине до посещения стоматолога,
устройства на работу (собеседование), открытия счета
в банке, получения кредита, прохождения таможни и
т.д. и т.п.**

Игры выполняют большое многообразие функций:

Социокультурная функция. Обучающиеся знакомятся с культурой и обычаями разных стран их духовными ценностями; обучаются взаимодействовать друг с другом в процессе игры;

Функция межнациональной коммуникации учит понимать и принимать особенности иноязычной культуры, быть толерантным, искать выход из конфликтной ситуации, не прибегая к агрессивности и насилию

Одна из самых основных - **функция самореализации человека в игре.** Игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане более значимым является сам процесс, а не результат, дух соперничества и возможность самореализации при достижении цели;

Терапевтическая функция игры. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д.Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает индивид в ролевой игре

Функция коррекции в игре.

Психологическая коррекция в игре происходит естественно, так как все участники находятся в равных условиях: здесь нет сильных и слабых участников, но есть сюжет и роли, и цель игры их объединяет. Зачастую слабые дети готовятся лучше, чем сильные, и несоответствие стирается

Развлекательная функция игры

Развлекательная функция игры связана с созданием благоприятной атмосферы, душевного спокойствия и радости как защитных механизмов, то есть стабилизации личности субъектов педагогического процесса, что помогает обрести уверенность в себе и получать удовольствие от раскрытия собственного потенциала

Но как бы нам ни хотелось играть, на занятиях существуют и другие виды работ, которые должны быть выполнены. Поэтому время на занятиях отводится, как правило, только на одну игру, и то не каждый урок. Здесь нам на помощь приходят цифровые технологии.

Современные школьники виртуозно владеют информационно-коммуникативными технологиями и активно пользуются электронными носителями. Это позволяет вынести часть обучения **online, за рамки академических часов, что дает возможность расширить аудиторную нагрузку, при этом используя те элементы образовательного процесса, которые детям интересны и доступны.**

Какие элементы геймификации можно предлагать online, чтобы они были бы обучающими и увлекательными? Это в первую очередь развитие навыков письменной речи. К таким играм можно отнести:

- **знакомство с носителем языка в интернете** (найди друга по переписке);
- **письмо спонсорам** (детям предлагается определенная схема написания письма). Они могут отправить его реальным потенциальным спонсорам (если имеется необходимость) или прислать преподавателю;
- **рекламные письма**. Задача - заинтересовать потенциального покупателя, предлагая ему некий товар или услугу.

Геймификация в школе призвана создать такую информационно-обучающую среду, которая бы способствовала самостоятельному, активному стремлению школьников к получению знаний, навыков и умений, таких как критическое мышление, умение принимать решения, работать в команде, быть готовым к сотрудничеству.

Таким образом, **геймификация** помогает раскрыть творческие способности и мотивирует самообразование личности.