

Ковалева Оксана Михайловна, Вирютина Оксана Юрьевна  
учителя начальных классов  
МБОУ «НОШ № 2» г. Чебоксары

## **Достижение высоких образовательных результатов через геймификацию**

**Аннотация:** С каждым годом увеличивается пропасть между уровнем подготовки обучающихся и образовательными программами в школе. Видео - игры являются доминирующей формой развлечения нашего времени. Геймофикация- одна из форм активного обучения, в которой игровые правила используют для достижения реальных целей.

**Ключевые слова:** игра, игрофикация, геймификация,

Игра – это удовольствие, участники и ученики открыты к этому.

Для образовательной среды ценно, чтобы обучение приносило удовольствие. Рабочий или образовательный процесс часто бывает скучным, рутинным. Игрофикация может это разбавить.

Все мы когда-нибудь играли в компьютерные игры. Как вы думаете, почему гейм-индустрия сейчас превосходит по масштабам даже индустрию кино? Потому что это не про «должен/надо», а про «хочу» и «нравится». Потому что это не про правильность, а про мотивацию.

С каждым годом увеличивается пропасть между уровнем подготовки обучающихся и образовательными программами в школе. И проблема не только в том, что обучающиеся не хотят воспринимать информацию, а в том, что они растут и учатся в другом образовательном пространстве - интерактивно-игровом. Видео - игры являются доминирующей формой развлечения нашего времени, поэтому являются мощным инструментом для мотивации нового поколения обучающихся.

Геймификация в образовании – это процесс распространения игры на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру как:

- метод обучения и воспитания,
- форму воспитательной работы,
- средство организации целостного образовательного процесса.

Геймофикация- одна из форм активного обучения, в которой игровые правила используют для достижения реальных целей.

Игры делятся на сюжетно-ролевые и дидактические.

Геймификация начинается с простых дидактических игр, потом включаются ролевые игры, квесты и в процессе работы дети самостоятельно начинают создавать игры.

Сюжетно-ролевые игры это - игры, в которых ребенок, в ходе игры, примеряет на себя поведение, отношения и действия окружающих взрослых людей. Такие игры помогают ребенку наладить общение со сверстниками, научиться оказывать помощь, проявлять внимание, заботиться об окружающих.

В школьной практике широко используются: словесные игры, уроки-путешествия, КВН, уроки-викторины и т.д.

Игровыми элементами являются: интеллектуальная разминка, анаграмма, найди ответ, разновидности кроссвордов, ребусы, мозаика, викторина.

Некоторые примеры из практики:

Например, это подвижная игра «Кто быстрее». Класс делится на 2 команды. Во время повторения или обобщения какой-либо темы к доске вызываются по одному участнику из ряда, им предлагается задание - заполнить таблицу.

В игре «Найди ошибку» ребята должны найти ошибки в предложениях по определенной пройденной теме.

Игра «Шутка наборщика» ребята находят пропущенные буквы.

Очень выручает в игрофикации образовательного процесса образовательный портал Учи.ру, где ребята с большим удовольствием выполняют задания в игровой форме. Главное преимущество этих игр – возможность исправить свои ошибки и еще раз пройти задания.

Целью геймификации является повышение мотивации, но именно внутренней мотивации, а не внешней. В ней используются игровые элементы, а не целые готовые созданные игры.

В чем же преимущества игрофикации?

#### 1. Ответственность за самого себя

В игрофикации часто соединяются два процесса: поиск ресурсов и применение их на практике. Таким образом, в здоровой геймифицированной системе развитие игроков и событий будут зависеть от их выбора, а значит они будут учиться отвечать за свои действия и осознавать к чему они могут привести.

#### 2. Нет опасности

Геймифицированная система – это искусственно созданная, скорее всего уменьшенная в масштабах модель, которая дает ощущение безопасности и возможность ошибиться. Несмотря на это, эмоции остаются такими же живыми, а значит мы можем проиграть те же действия, что предпринимали бы в живую – с такими же эмоциями, но без потерь и риска.

#### 3. Вовлеченность

Геймификация — это способ разработать системы, которые могут мотивировать людей. Все, что способно привлекать новых участников и удерживать существующих или вдохновлять их эффективно решать задачи.

#### 4. Эксперимент и совершенствование

Совершенствоваться в игре — значит экспериментировать. Вы знаете, что когда-нибудь неизбежно потерпите поражение, но также знаете, что вы всегда сможете начать заново, поэтому возможность поражения не пугает – это так называемый эффект Марио. В большинстве видеоигр вы можете выиграть, но не можете проиграть окончательно. Такой подход с успехом можно использовать в воспитании предпринимательского духа, где инновации, нестандартное мышление и привычка не сдаваться после проигрыша играют ключевую роль.

#### 5. Моментальная обратная связь

Прохождение уровней и некоторые «оценочные» механики дают возможность участнику сразу получить анализ своего результата. В таком случае

игрофицированная система откликается на целевые действия игрока, дает пространства для альтернативы, для дальнейшей тренировки навыков – и игрок осознанно подходит к выстраиваю стратегии.

#### 6. Разнообразие механик и форм

У каждого участника может быть свой тип игрока, а также характер и предпочтения, а это значит, что для достижения лучших результатов каждый игрок должен быть мотивирован, и добровольно принимать участие. Найти подход к разным людям помогает то разнообразие механик, которые доступны при создании геймификации.

Минусы геймификации:

1. Привыкнув к игровой подаче материала, обучающиеся могут перестать адекватно воспринимать традиционные формы обучения.

2. Отказываться выполнять задания, не видя перед собой конкретного вознаграждения.

3. Существенный минус- необходимость серьезной подготовки педагога (на этапе разработке уроков).

Использовать геймификацию в обучении стоит в ограниченных количествах и лишь тогда можно избежать всех ее негативных особенностей и получить максимально эффективный результат. Если мы сможем использовать энергию, мотивацию и потенциал игрового процесса и направить его к учебе, то сможем дать обучающимся очень важные инструменты для достижения побед!

Пожалуйста, помните:

Игра и геймификация - это разные вещи. Не путайте! Геймификация - это только толчок.

Список литературы:

1. Геймификация образовательного процесса / Методическое пособие под ред. Эйхорн М.В.– Томск , 2015.

2. Корнилов, Ю.В. Геймификация и и веб- квесты: разработка и применение в образовательном процессе / Ю.В. Корнилов// Современные проблемы науки и образования. – 2017. – № 5