

«Использование игровых технологий в образовательном процессе»

На сегодняшний день одним из популярных и эффективных инструментов повышения мотивации является геймификация. Геймификация – термин, который вошёл в моду в последние несколько лет. Хотя данный термин является известным и актуальным на сегодняшний день, однако до сих пор остаются неточности в употреблении этого термина.

Геймификация или геймизация – это использование игровых технологий и подходов в неигровых ситуациях. Другими словами, это процесс переноса элементов какой-нибудь компьютерной или видеоигры в реальный и совершенно не игровой момент. Игра позволяет вам сделать скучные задания интересными, избегаемое — желанным, а сложное — простым.

Игровые технологии применяются практически везде: в магазине, когда вам дают скидочную карту, в ресторане, когда вам предлагают накапливать бонусы, на работе, когда говорят, что если выполните план – получите бонус и т.д. И здесь возникает вопрос: а можно ли это внедрить в образовательный процесс? Нельзя, потому что образовательный процесс уже геймифицирован.

Учитель истории однажды на уроке изобразил древнего египтянина. По сюжету преподавателя боги разгневались на героя и отправили в наше время. Вернуть испуганного «туриста» обратно мог каждый из учеников. Главное — накопить достаточно «магической силы», правильно ответив на ряд вопросов о стране пирамид. «Манной» служили кружочки из синего картона. Стараясь их заработать, в игру включились даже закоренелые двоечники. Урок прошел в 1995 году. А в начале 2000-х такой прием массово стали называть геймификацией в образовании.

Использование элементов игрификации вполне разумно и, загадывая наперед, вполне эффективно в период цифрового развития, потому что современный подросток не представляет своей жизни без гаджетов. В древние времена, когда идея создания Школ только начала воплощаться, геймификация уже внедрялась в обучение – это школьные оценки. Система оценивания знаний – это яркий элемент любой игры: выполняешь задание – получаешь хорошую оценку, допустил ряд ошибок — заработал плохую. В конце каждого учебного года—level up и переход на другой «уровень». Портреты лучших «геймеров» гордо смотрят с доски почета. Зачем останавливаться на достигнутом? Ведь любой урок можно превратить в игру и устроить настоящий фейерверк!

Но уже сегодня эта система мотивации работает далеко не для каждого ученика. Ухудшение качества восприятия материала является результатом отсутствия мотивации для дальнейшего изучения и углубления в тему учеником. Почему игры нужны образованию? Во-первых, обучение – это труд, а игры – это сладкая приправа, которая делает образовательный процесс более увлекательным и интересным, чтобы ребенок с охотой возвращался в школу. Во-вторых, любой человек лучше запоминает то, что вызывает эмоции. Неважно, положительные или отрицательные, любое сильное впечатление оставляет глубокий отпечаток в памяти. В-третьих, в игре дети раскрываются с неожиданной стороны, становятся понятны их истинные желания и возможности. Например, тихоня, не блистающий способностями, в процессе игры оказывается хорошим стратегом. В итоге получает признание, повышает самооценку, как следствие стремится к знаниям.

В данной статье мы освятим фрагмент урока, который станет отличным примером того, как можно использовать игровые технологии в образовательном процессе.

Это урок математики по теме «Вектор», форма урока – открытие новых знаний, форма организации деятельности – коллективная и частично индивидуальная. Ученики рассматривают уже знакомое им понятие, но с точки зрения математики. Казалось бы, не самая интересная тема, однако даже здесь можно использовать несколько интересных для учеников элементов геймификации. Не стоит раскрывать сразу же тему урока, ее можно загадать в виде ребуса, что привлечет внимание даже самого незаинтересованного ученика.



Далее, частично узнавая новый материал, его необходимо закреплять. Одним из методов закрепления являются карточки. Обычные карточки YES / NO, но мы с вами живем в трёхязычном пространстве, поэтому можно использовать Эйе / Юк. Необходимо вывести на экран какое-либо утверждение по вашей теме или просто озвучить его, если дети согласны с ним, то поднимают карточку YES/Эйе/Да, в противном случае карточку NO/Юк/Нет. Как показывает практика, такая мини-викторина помогает быстрее усваивать и закреплять новую информацию.

Кроме того, важным моментом в процессе урока является поиск взаимосвязей вашей темы с другими предметами, которые позволят увеличить эрудированность учеников. Межпредметность и метапредметность требуют особого внимания в образовательном процессе. Такая своего рода игровая технология позволяет не только расширить кругозор детей, но и вызвать их интерес, а также снять напряжение. Например, векторы позволяют отобразить различные маршруты в области географии, траектории движения в физике, химические реакции в химии и т.д.

Не стоит забывать о необходимости закрепления всех полученных знаний учениками. Можно придумать много различных геймефицированных форматов или же просто воспользоваться уже готовыми решениями. Существует большое количество различных онлайн сервисов, которые позволяют вам сделать тест в виде игры, или даже провести контрольную. Для больших работ рекомендуем использовать бесплатные платформы: например, Stepik.org, ЯКласс.ру, Nerapod.com. Для тестов в игровой форме можно использовать Kahoot, Mentimetr и Quizizz.com. Свое предпочтение для проведения быстрых тестов отдаю именно последнему. Как он устроен и почему удобен Quizizz: каждый ученик заходит через свой смартфон или ноутбук на сайт и вводит код игры, который дает им учитель, далее у каждого выходят вопросы с вариантами ответов либо с полем, куда нужно ввести свой ответ, и это все на время. Параллельно на экране в режиме онлайн транслируется динамическая турнирная таблица, которая изменяется в зависимости от ответа каждого участника. После окончания игры можно наглядно увидеть, кто как справился с заданиями, в каких конкретно местах возникли трудности и т.д. то есть после проведения работы вы, как учитель, можете увидеть детальную пройденного теста вашими учениками.

Почему такой формат занятий должен заинтересовать детей? Во-первых, это взаимодействие с IT, к которым они так привязаны; во-вторых, это соревнование, где просыпается азарт, ведь нужно не просто решить и дать верный ответ, а сделать это быстрее всех; и в-третьих, это игра, а играть любит каждый.

Это был небольшой отрывок одного из моих уроков. На первый взгляд, может показаться, что ничего интересного и сверхъестественного, но, когда вы попытаетесь применить эти простые приемы на своей практике, вы сразу же заметите, как разыгрался аппетит у детей по граниту науки, а также увидите, как они проснуться и начнут с большим интересом и увлеченностью заниматься и развиваться на ваших уроках.