

ГЕЙМИФИКАЦИЯ – игровая практика организации образования



«...для ребенка игра заменяет действительность и делает ее более интересной и понятной потому, что он сам ее 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».

К.Д. Ушинский



Геймификация в образовательных технологиях – это использование игрового мышления в неигровом пространстве с целью повышения эффективности обучения, повышения мотивации обучающихся и вовлеченности их в образовательный процесс, формирования устойчивого интереса к решению прикладных задач.



АКТУАЛЬНОСТЬ

Одним из актуальных направлений развития образовательных технологий является **геймификация**.

Внедрение игровых элементов в процесс обучения способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы.



Геймификация в образовании – это *процесс распространения игры* на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру и как **метод** обучения и воспитания, и как **форму** воспитательной работы, и как **средство** организации целостного образовательного процесса. Эта методика начала развиваться недавно, но уже сейчас можно сказать, что она произвела настоящую революцию.



Эффективность геймификации в образовании



10%
прочитанное



20%
услышанное



30%
с картинкой



90% информации, при самостоятельном
участии

Зачем геймифицировать обучение?

Никто не хочет учиться – все хотят развлекаться!

УЧИТЬСЯ



РАЗВЛЕКАТЬСЯ



Геймификация способствует

- 1. Организации электронного неформального, творческого обучения в игровой доступной форме**
- 2. Активному вовлечению в процесс обучения, помогает изменить негативное отношение к этому процессу**
- 3. Наглядной демонстрации результатов: формирование профиля достижений, установление наград, уровней, внесение элементов соревновательности**

Очень важно уделить особое внимание обратной связи
Игровые механизмы позволяют сделать ее более эффективной за счет быстрой скорости получения и точности.

Приемы в геймификации

- Динамика
- Мотивация
- Взаимодействие пользователей



Элементы геймификации в обучении

- *дробление информации на "уровни";*
- *доступ к новому уровню только после прохождения и закрепления предыдущего материала;*
- *визуальное отображение прогресса – медали, баллы, бейджи, графики;*
- *соревновательный элемент или наоборот, необходимость объединения в команду;*
- *синтез новых навыков – задания, для выполнения которых нужно использовать сразу несколько более простых умений; и т.д.*

