

**Конспект занятия годичного семинара «Школа педагогического мастерства»**

**Методист: Сулейманова Н.И.**

**Тема: Геймификация как средство активизации познавательного интереса**

**План проведения:**

Тема	Основное содержание	Необходимое время
1.	Организационная часть занятия. Цели и прогнозируемый результат.	2 минут
2.	Рефлексия понятий «познавательный интерес» и «познавательная мотивация»	10 минут
3.	Актуализация опорных знаний. Терминологическая чехарда. Психологические выгоды игры.	10 минут
4.	Работа по теме занятия. Отличия технологии геймификации от традиционных игровых методов	10 минут
5	Обратная связь.	5 минут
Время занятия:		40 минут

**Методические цели:**

1. Уточнить понимание понятий по теме занятия: «познавательный интерес», «познавательная потребность», «образовательная технология», «методы обучения», «приёмы обучения».
2. Познакомить с сущностью технологии «геймификации»
3. Познакомить с лучшим образовательным контентом по теме.
4. Познакомить с ресурсами для создания образовательного продукта с применением метода геймификации.

**Методы:** рассказ, показ.

**Контроль:** выполнение контрольных заданий.

**Дидактическое обеспечение:** мультимедийная презентация, конспект занятия.

**Материально-техническое обеспечение:** программа для проведения видеоконференций ZOOM.

**Цифровое и компьютерное оборудование:** ноутбук, компьютер // мультимедийная доска, проектор.

**План – конспект занятия**

**1. Организационная часть занятия.**

Проверка связи. Приветствие участников.

**2. Мотивационная часть занятия.**

Одной из проблем дополнительного образования является проблема сохранения и развития познавательного интереса у детей на протяжении всего периода обучения. Сохраняется у детей интерес – сохраняется контингент обучающихся. Решение этой проблемы напрямую зависит от того, насколько грамотно педагог подбирает методы обучения и соответствие методов возрастным психологическим особенностям учащихся.

Первоначально познавательный интерес у детей поверхностный. Это интерес к новому занятию, к новому педагогу. **Задача педагога в первый год обучения перевести этот поверхностный интерес в стойкий интерес к предмету.**

Т.е. – ребенок должен получать удовольствие от того, чем он занимается на ваших занятиях. Почувствовав удовольствие раз, ребенок будет желать получить его снова и снова. И вскоре **стойкий познавательный интерес в психике ребенка сменится познавательной потребностью.**

Люди с развитыми познавательными потребностями легко и увлеченно учатся в течение всей жизни. В современном мире непрерывное образование – необходимость и основа финансовой безопасности каждого человека.

Сегодня мы с вами будем думать над тем, какие методы обучения стимулируют возникновение и развитие познавательного интереса и более глубокого личностного конструкта – познавательной потребности.

### **3. Актуализация опорных знаний**

#### **3.1. Терминологическая чехарда**

Сейчас многие к месту и ни к месту употребляют термин «технологии». Но, если мы включили в занятие пару загадок и кроссворд – это не значит, что применили игровую технологию. Еще более грубая ошибка – применение элементов игровых технологий. Любая технология эффективна лишь тогда, когда применяется целиком, так, как описал её автор.

Освоим технологию геймификации, внедрим – получим право сказать: «применяю игровые технологии». Пока мы говорим о методах, а иногда и о приемах.

Методы – объективное понятие. Метод «рассказ», а приемы применения этого метода у каждого педагога свои. «Прием» - понятие субъективное.

#### **3.2. Игровые методы в обучении.**

С помощью каких методов и средств мы активизируем познавательную деятельность? Чаще всего с помощью занимательных заданий (загадки, кроссворды...) и игры или элементов игры. Посещая занятия педагогов, мы, методисты, видим, что игровые методы и приемы обязательно присутствуют в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. А вот с детьми подросткового и старшего школьного возраста уже значительно реже.

Но игра сегодня занимает более важное место в жизни, как детей, так и взрослых. Многие взрослые после работы с увлечением играют в компьютерные игры. Почему?

Конечно, **мотивы и психологические выгоды** у каждого и для каждого свои.

1. Игра дает свободу. Игра не задача, не долг, не закон. По приказу играть нельзя, только добровольно.
2. Игра дает перерыв в повседневности, с ее утилитаризмом, с ее монотонностью, с ее жесткой детерминацией образа жизни. Игра это неординарность.
3. Игра дает выход в другое состояние души. Подчиняясь лишь правилам игры, человек свободен от всяческих сословных, меркантильных и прочих условностей. Игра снимает то жесткое напряжение, в котором пребывает подросток в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил.
4. Игра дает порядок. Система правил в игре абсолютна и несомненна. Невозможно нарушать правила и быть в игре. Это качество порядок, очень ценно сейчас в нашем нестабильном, беспорядочном мире.
5. Игра создает гармонию. Формирует стремление к совершенству. Игра имеет тенденцию становиться прекрасной. Хотя в игре существует элемент неопределенности, противоречия в игре стремятся к разрешению.
6. Игра дает увлеченность. В игре нет частичной выгоды. Она интенсивно вовлекает всего человека, активизирует его способности.
7. Игра дает возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок.
8. Игра дает элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных решений.
9. Игра дает понятие о чести. Она противостоит корыстным и узкогрупповым интересам. Для нее не существенно, кто именно победит, но важно, чтобы победа была одержана по всем правилам, и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной полнотой мужество, ум, честность и благородство.
10. Игра дает понятие о самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива, поскольку только "сыгранный" коллектив добьется успеха и совершенства в игре.
11. Игра дает компенсацию, нейтрализацию недостатков действительности. Противопоставляет жесткому миру реальности иллюзорный гармоничный мир - антипод. Игра дает романтизм.
12. Игра дает физическое совершенствование, поскольку в активных своих формах она предполагает обучение и применение в деле игрового фехтования, умения ориентироваться и двигаться по пересеченной местности, причем в доспехах и с игровым оружием.

13. Игра дает возможность проявить или совершенствовать свои творческие навыки в создании необходимой игровой атрибутики. Это оружие, доспехи, одежда, различные амулеты, обереги и прочее.
14. Игра дает возможность развить свой ум, поскольку необходимо выстроить интригу и реализовать ее.
15. Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире. Дает психологическую устойчивость. Снимает уровень тревожности, который так высок сейчас у родителей и передается детям. Вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели.

### **Итак, игра – это форма деятельности в условных ситуациях.**

– Заканчивая очень краткую теоретическую часть, должна сказать еще одну очень важную вещь: **в любой дидактической игре необходимо формулировать две цели.** Первая – **образовательная.** Вторая – **игровая.** Игра становится эффективным методом обучения, если, когда дети достигают игровую цель, а педагог достигает цель образовательную.

#### **4. Информация по теме занятия**

**Геймификация в образовании** – это использование подходов, характерных для компьютерных игр, игрового мышления в неигровом пространстве (образовательном, сетевом) с целью повышения эффективности обучения, мотивации обучающихся и повышения их вовлеченности в образовательный процесс, формирование устойчивого интереса к решению прикладных задач.

Геймификация преобразует внешнюю мотивацию во внутреннюю.

Основной принцип – постоянная обратная связь с обучающимися для корректировки процесса обучения через игру с поэтапным погружением в тему без потери внимания.

#### **4 основных принципа геймификации:**

- **Мотивация.** Мотивация является основой для всех видов игровой деятельности. Во время урока педагог может применять такие ее варианты, как соревновательный момент, поощрение, принятие учениками решений, определяющих исход игры.
- **Открытие.** Геймификация помогает создавать интересное, неожиданное, позволяет открывать новые уровни. Это способствует большей вовлеченности участников в происходящее.
- **Статус.** Участвуя в игре, школьник испытывает чувство собственной значимости. Эффективными стимулами для активности становятся признательность детского коллектива, похвала учителя.
- **Вознаграждение.** Принцип награды – один из лучших инструментов рассматриваемой технологии. Привлекательный приз, который предстоит получить в финале, помогает усилить степень вовлеченности в игру.

#### **Основные приемы:**

- 1) Динамика (интересный сценарий и интересные игровые приёмы);
- 2) Мотивация (награды, статусы, рейтинги мастерства, турниры)
- 3) Взаимодействие пользователей (аудио, видео, чат)

#### **Методика:**

- 1) Содержание темы делим на «уровни»
- 2) Чтобы перейти на следующий уровень, ребенок должен освоить содержание первого.
- 3) Визуальное отображение процесса: рейтинги, баллы, бейджи, графики, турнирные таблицы.
- 4) Предусмотрите соревновательный элемент или возможность объединения в команду.
- 5) Синтез навыков – задания, для выполнения которых нужно использовать другие, более простые навыки.

Как разрабатывать:

- Понимать, что такое многосерийная ролевая игра-история и игра-квест;
- Каковы этапы ее разработки;
- Как создать увлекательную историю под задачи курса;
- Как переформатировать ее в ролевую игру;
- Как приблизить игровые ситуации к реальным;
- Какие методические задачи и на каких этапах курса можно решать с ее помощью.

**Основной недостаток:**

Учение – это труд. Использую исключительно приемы вовлечения и развлечения, мы лишаем возможности прикладывать усилия для усвоения знаний. Если дети прошли уровень – это еще не значит, что они усвоили материал. Поэтому, процент игровых приемов должен не превышать процент тех, что требуют интеллектуальных усилий (запоминания, точного воспроизведения, доведение до уверенного применения).

**Примеры:**

**Подробнее:**

Геймификация в образовании <https://youtu.be/KMQYDnaVdt8>

Мультимедийные технологии в образовании <https://www.facebook.com/groups/mult.edu>

Технологии вовлечения в обучение <https://www.facebook.com/groups/vovlechenie>

**Диагностическая часть занятия**

Работа в редакторе Canva.