



Хибины

центр детского творчества

«Школа педагогического мастерства»

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА

Докладчик:

Сулейманова Н.И., методист



ОТ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА – К ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ

Одной из проблем дополнительного образования является проблема сохранения и развития познавательно интереса у детей на протяжении всего периода обучения. Сохраняется у детей интерес – сохраняется контингент обучающихся.

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. Поучив удовольствие раз, ребенок будет желать получить его снова и снова. И вскоре стойкий познавательный интерес в психике ребенка сменится познавательной потребностью.



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.

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

Геймификация – это техника.



ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В ОБУЧЕНИИ



**предметные,
сюжетные,
ролевые,
деловые,
имитационные,
драматизации.**



Непосредственная – игровая цель
Опосредованная – дидактическая цель



ЧТО ТАКОЕ ГЕЙМИФИКАЦИЯ?

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.

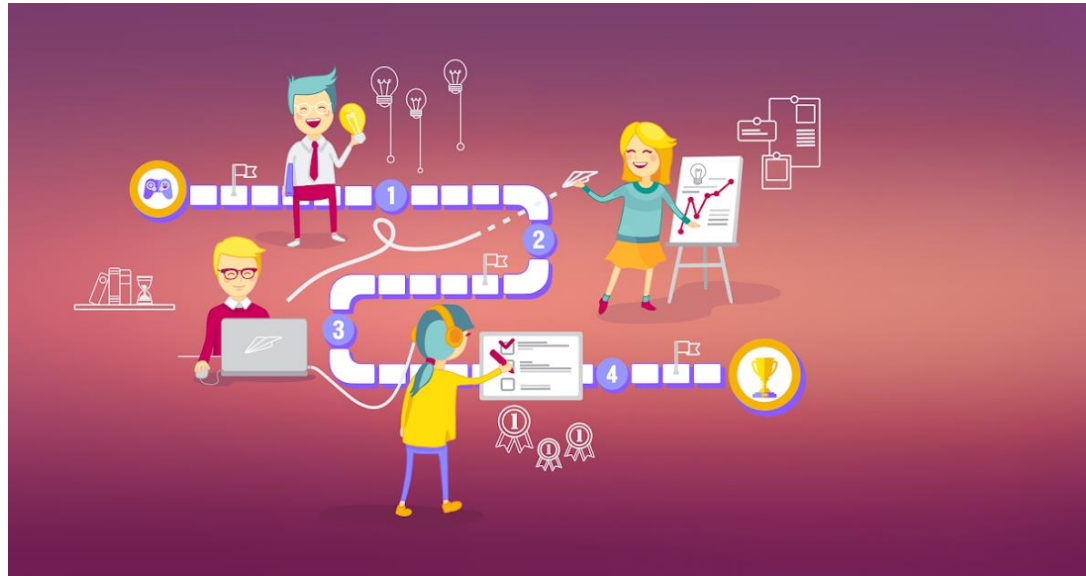
Статус. Участвуя в игре, школьник испытывает чувство собственной значимости. Эффективными стимулами для активности становятся признательность детского коллектива, похвала учителя.

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)



ТРЕБОВАНИЯ К РАЗРАБОТЧИКАМ

1. Ясные правила.
2. Баллы, другая игровая валюта, которую набирает участник.
3. Возможность использовать баллы.
4. Коллекция - это значки, трофеи или статусы, которые присваиваются за комплекс действий – освоение темы, прохождение итогового теста, решение задачи.
5. Соревнование - возможность сравнить свой результат с другими.
6. Чат - людям нравится общаться внутри игры или курса, появляется ощущение «я здесь не один». Польза в том, что учащиеся могут помочь друг другу разобраться с материалом. Такая функция очень важна для проектных заданий.
7. Временные рамки – это стимулирует: собрался, настроился, сел – прошел. Плюс, запускается доля азарта.
8. По маленьким кусочкам. Все элементы геймификации разбиты на мини-уроки или отдельные задания внутри тем побольше. Это нужно чтобы удерживать интерес, лучше усваивать пройденное.
9. История. Это не так просто, как кажется, но очень важно. Нужно взять сложный материал, объяснить его простыми словами на примере интересной продуманной истории с персонажами. Проще всего это делать в применении к реальной жизни. Любую сложную тему можно проиллюстрировать или заменить метафорой.



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. Используя 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).

Диагностическая часть занятия

Подумайте, как любое из ваших занятий можно провести с применением техники геймификации.



ПОДРОБНЕЕ:

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

Геймификация в образовании: виды, компоненты, примеры
<https://vuz24.ru/news/fakty-i-sobytiya/gejmifikaciya-v-obrazovanii-vidy-komponenty-primery>





Хибины

центр детского творчества

БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ!

Докладчик:

Сулейманова Надежда Ивановна

