Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

«Турманская средняя общеобразовательная школа»

Учебно-методический материал

**«Геймификация как способ развития личности ребенка в свете новых требований ФГОС»**

Автор работы:

Харченко Елена Викторовна,

учитель иностранного языка

п. Турма -2023 г.

Несмотря на то, что система российского образования на протяжении десятилетий сохраняет конкурентоспособность на мировом рынке образования, потребности времени, научно-технические революции, международные и геополитические потрясения, интересы граждан обусловили необходимость волевых решений со стороны органов власти в отношении полной трансформации системы образовании, предполагающие формирование модели «Цифровая школа».

Современный этап развития системы образования характеризуется выдвижением игры на роль основы инновационной деятельности и источника креативного мышления

 **Актуальность** :

Появление детей поколения Z, выросшего в эпоху Интернета, заставляет по-новому взглянуть на роль игр, в том числе компьютерных, в образовательной деятельности. Основные характеристики современных школьников, детей поколения Z: восьмисекундный лимит внимания; увлечение социальными сетями; любимое развлечение – играть на смартфоне или ноутбуке; хобби связаны с активной деятельностью; в процессе обучения предпочитают сразу применять полученные знания на практике, выполняя реальные проекты. Вот почему геймификация становится столь актуальной в современной школе.

**Целью** данного исследования является проведение эксперимента на основе игровой системы в рамках обучения школьников 4 класса английскому языку путем внедрение игровых симуляторов[[1]](#footnote-1) (технологий) для повышения мотивации учащихся и как следствие качества образования.

Для достижения поставленной цели решаются следующие **задачи**:

1. Определить понятие, сущность геймификации и ее роль в учебно-воспитательном процессе.
2. Определить связь мотивации с геймификацией.

 3. Изучить практический аспект применения технологии геймификации в современной школе

* 1. **Что такое геймификация и как она работает.**

 Геймификация сейчас действительно очень популярна настолько, что игровые элементы можно встретить буквально везде: когда [поднимаетесь по лестнице](https://www.youtube.com/watch?v=SByymar3bds), [выносите мусор](https://www.youtube.com/watch?v=qRgWttqFKu8), покупаете билеты на самолёт или планируете пробежать свой первый марафон.

Термин «геймификация» был впервые использован в 2002 году Ником Пелмингом, американским дизайнером, программистом и изобретателем. В начале нулевых он предлагал продвигать товары с помощью игровых механик. Но корни этой технологии можно отследить еще в XIX веке. Тогда компания Sperry & Hutchinson в качестве программы лояльности начала предлагать покупателям коллекционные марки. В 1984 году Чарльз Кундрадт опубликовал книгу «Game of Work». Он исследовал игровые элементы, которые могут помочь продуктивности работы, и заложил принципы современной геймификации.

Использовать термин «геймификация» в современном смысле стали в 2010 году. К этому времени термин « геймификация» стал популярнее, а сегодня уже уверенно звучит во многих областях человеческой деятельности (бизнесе, управлении персоналом , здравоохранении, образовании) и применяется для обозначения особого способа решения разнообразных задач разной степени сложности. В новом десятилетии геймификация встречается все чаще и остается популярной, что подтверждается увеличением количества геймифицированных компаний.

Сегодня под геймификацией (игрофикацией) понимают применение игровых механик и элементов в областях, не связанных с игрой: в работе, образовании и так далее. Бизнес использует ее в разных целях: для увеличения мотивации сотрудников внутри компании, повышения узнаваемости бренда среди клиентов или, например, для формирования потребительских привычек.

**1.2 Геймификация как способ организации обучения**

Образование представляет собой динамическую систему, которая не стоит на месте, а постоянно развивается, соответственно, современные педагоги не могут прибегать к тем приемам, которые использовали ранее.

 Кто такой современный школьник? Человек, который большую часть своего времени проводит в мире цифровой техники и различных гаджетов. Вовлечь в процесс обучения такого человека возможно лишь в случае создания привычной для него среды. Поэтому создание современной цифровой образовательной среды стало весьма актуальным на сегодняшний день ввиду ее уникальных возможностей для повышения качества обучения.

Традиционная школа создаёт искусственную среду, которая противоречит детским интересам, ограничивает их восприятие стенами класса. Получается парадокс: детей приводят в то место, где они могут получать знания и находить ответы на многочисленные «почему» и «зачем», но убивают в них стремление хотя бы задавать вопросы. Геймификация этот парадокс устраняет и делает обучение интерактивным.[[2]](#footnote-2)

Сегодня есть все основания говорить о геймификации не только в рамках «новой концепции в образовании», но о существовании нового тренда в образовательном процессе, а возможно, и развитии общества в целом. Связано это с тем, что обучать путем применения игровых технологий возможно аудиторию любого возраста. «Врожденный игровой драйв» позволяет привлечь к учебному процессу обучающихся любого уровня подготовки, независимо от их возраста. При этом необходимо учитывать, что, несмотря на то, что геймификация предполагает применение в учебном процессе только элементов игры, это не значит, что занятие превращается в развлечение. Образовательная функция при этом играет основную роль. Но главное преимущество состоит в том, что обучающиеся учатся быстрее и лучше, а главное, без страха, активизируются их когнитивные и творческие способности. Это одинаково справедливо для участия в играх, проводимых как в традиционной форме, так и с применением цифровых устройств.

**1.3 Геймификация как один из способов повышения мотивации учащихся при обучении английскому языку**

Любая игра содержит в себе мотивацию для участников. Это необходимо для того, чтобы игрок не забросил прохождение на одном из этапов. Перед ним должна стоять конкретная цель, которая двигает его вперед.

Использование геймификации предполагает максимальную визуализацию учебного материала посредством новейших 3D-технологий, технологий дополненной реальности и технологий, обеспечивающих эффект присутствия. Принцип последовательности и систематичности осуществляется за счет постепенного усложнения условий игры, игрового и учебного материала, когда обучающиеся преодолевают уровни один за другим и идут от простого к сложному. Говоря о применении геймификации при обучении иностранному языку, следует отметить, что неимитационный характер активности, свойственный геймификации, позволяет развивать не только иноязычные коммуникативные умения, но и развивать критическое мышление, умение совместной работы, готовность к сотрудничеству, толерантности. Это делает геймификацию уникальным способом организации учебной деятельности на уроках иностранного языка, во время которых происходит отход от пассивных методов обучения, где знания даются в готовом виде и становится возможной реализация проблемных методов обучения, поисковой деятельности и исследовательских проектов, организация самооценивания и группового оценивания, симуляция процесса обучения путем создания виртуального языкового пространства, активизируется творческий потенциал личности участников образовательного процесса.

## Заключение

Одна из основных проблем педагогического процесса – это отсутствие мотивации у обучающихся. Применение в основном традиционных форм работы нередко ведет к тому, что у обучающихся появляется страх перед сложностью дисциплин. Это влечет за собой снижение интереса к предмету, а способность воспринимать информацию сводится к минимуму. Достоинством геймифицированного подхода является то, что для педагога отсутствует необходимость формирования мотивации внешними факторами. То, что игра приносит радость и доставляет удовольствие, всем известно с детства, следовательно, интеграция игровых элементов порождает мотивацию «изнутри». Положительные эмоции, сопровождающие процесс любой игры, способствуют повышению интереса обучающегося, концентрации его внимания на задании, а также обеспечивают более легкое запоминание нового материала.

В связи с глобальной цифровизацией возможности игровых образовательных технологий только расширяются. Применение геймифицированного подхода позволяет не только разнообразить формы учебной деятельности, но и повысить эффективность усвоения изучаемого материала. Обучающие языковые игры могут использоваться на разных этапах обучения и реализовываться в самых разнообразных формах, например в виде викторины, конкурса, игры в слова, веб-квеста и т.д.. Геймификация в образовательном процессе позволяет развивать память, внимание, создает благоприятную атмосферу на занятии, снимает эмоциональное напряжение, позволяет обучающимся проявить свои способности. Эффективная реализация этого подхода в обучении иностранному языку способствует формированию у обучающихся общекультурных и лингвистических компетенций. Таким образом, подводя итоги, можно сказать, что геймификация – это важная составляющая современного этапа развития системы образования, которая будет только развиваться и приносить свои положительные результаты.

## ЛИТЕРАТУРА

1. **Бессмертный, А.М.** Игрофикация как образовательная парадигма обучения /А.М.Бессмертный, И.В.Гаенкова. – Текст: электронный //Известия ВГПУ. – 2016. – №6 (110). [Электронный ресурс]. URL: https://cyberleninka.ru/article/ n/igrofikatsiya-kak-obrazovatelnaya-paradigma-obucheniya.

1. **Быкадорова, Е.С.**Геймификация в образовании /Е.С.Быкадорова. – Текст: непосредственный

//Современные научные исследования и разработки. –

2018. – № 12 (29). – С. 178 – 180.

1. **Варенина, Л.П.** Геймификация в образовании /Л.П.Варенина. – Текст: непосредственный //Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – Т. 6 – № 6 – 2

(28). – С. 314 – 317.

1. **Выготский, Л.С.** Игра и ее роль в психическом развитии ребенка /Л.С.Выготский. – Текст: непосредственный //Альманах института коррекционной педагогики РАО. –

2017. – № 28. – С. 1 – 33.

1. **Дымова, Т.**Геймификация в образовании /Т.Дымова

//Российский учебник. 27.02.2018 [Электронный ресурс]. – URL: https://rosuchebnik.ru/material/gejmifikacija-v- obrazovanii. – Текст: электронный.

1. **Зорина, О.Ю.** Геймификация как феномен современного мира /О.Ю.Зорина, Е.В.Поворина. – Текст: непосредственный //Новое поколение. – 2016. – № 9. – С. 73– 39.

1. **Кирсанова, В.В.**Применение методов геймификации в решении прикладных задач /В.В.Кирсанова, Н.Ю.Донец. – Текст: непосредственный//Вестник студенческого научного общества. – 2014. – № 2. – С. 212.

1. **Олейник, Ю.П.** Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия /Ю.П.Олейник. – Текст: непосредственный //Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 3. – С. 476.

1. **Орлова, О.В.** Геймификация как способ организации обучения /О.В.Орлова, В.Н.Титова. – Текст: непосредственный //Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2015. – № 9 (162). – С. 60 – 64.

1. Симулятор (simulate – моделировать, имитировать)- это жанр компьютерных игр, в которых игроку предоставляется обычно в упрощенном виде возможность заниматься действиями из реальной жизни. [↑](#footnote-ref-1)
2. Интерактивный (от англ. intraction – взаимодействующий) [↑](#footnote-ref-2)