

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
ГОРОДА-КУРОРТА АНАПА

ГЕЙМИФИКАЦИЯ

как один из способов повышения
учебной мотивации школьников

СОСТАВИТЕЛЬ
Учитель английского языка
О.Н. Якушина

ВВЕДЕНИЕ

Формирование учебной мотивации без преувеличения можно назвать одной из центральных проблем современной школы. Как преодолеть равнодушное отношение к познанию? Что можно сделать, чтобы заинтересовать и увлечь ученика? Вот вопросы, на которые каждый учитель ежедневно пытается найти ответы. Несомненно, одним из способов повышения учебной мотивации является необычная форма проведения урока, и одной из таких форм является геймификация, которая позволяет превратить освоение учебного материала в миссию, а обычную тему — в увлекательную историю.

Снижение уровня знаний учащихся в большей степени объясняется качеством уроков: шаблоном, однообразием, формализмом, скукой. Это главная причина поиска новых форм и методов ведения урока, поиска приемов активизации учебной деятельности, развития новых технологий. Разумеется, ни в коем случае нельзя отказываться от традиционного урока, как основной формы обучения и воспитания детей. Но придать уроку нестандартные, оригинальные приемы необходимо для активизации мыслительной деятельности учащихся. Это не замена старых уроков, а их дополнение и переработка, внесение оживления, разнообразия, которым повышают интерес, способствуя совершенствованию учебного процесса. На таких уроках ученики увлечены, их работоспособность повышается, результативность урока возрастает.

Геймификация (от англ. слова *gamification*) — это применение подходов, характерных для компьютерных игр в неигровых процессах. Игра, так или иначе, всегда присутствовала в процессе обучения. Но в последние годы наблюдается рост интереса школьников к компьютерным играм, заставивший говорить о геймификации как об одном из ключевых трендов образования.

В чем заключена целесообразность? В формировании коммуникабельности и психологической устойчивости к отрицательному результату - игру можно повторить (переиграть) и выиграть. Что развивает игра? Интерес, любознательность, скорость мышления и быстроту реакции, дух соревнования, сотворчества, соучастия. Что дает игра? Радость в процессе обучения, хорошее настроение, позитивизм.

Если для ученика цель – непосредственно в самой игре, то для педагога, организующего игру, есть более важная цель - развитие детей, эффективное усвоение ими определенных знаний, формирование у учеников необходимых умений и выработка тех или иных личностных качеств.

Дидактическая игра помогает активизировать школьников в обучении, минуя скуку, уходя от шаблонных решений, при этом, стимулируя инициативу, творчество и подсознательное стремление к знаниям.

«Геймификация, как один из способов повышения учебной мотивации школьников» позволяет достигать поставленных задач: развитие интереса к английскому языку как к учебному предмету; приобретение знаний, умений, навыков по английскому языку, развитие коммуникативных способностей обучающихся, применение основных норм речевого поведения в процессе диалогического общения, умений анализировать, догадываться, рассуждать,

доказывать, решать учебную задачу творчески; формирование у школьников умения осуществлять проектную и исследовательскую деятельность как самостоятельно, так и в группе.

Как же разработать такую игру? Какие этапы можно выделить? На уроке в 5-м классе по темам „Еда и напитки“ и „Прошедшее простое время“ я использовала следующую последовательность и задания:

1. Постановка цели для игроков. Это главная задача, актуальная для игрового мира. „Пройти учебную тему“, например, изучить „**Простое прошедшее время и неправильные глаголы**“, а также **закрепить слова по теме „Еда**“ — это не игровая цель. Кто бы стал играть в шутер или стратегию, цель которых обозначается авторами как „**пройти игру**“? Формулировки „**Восстановить цивилизацию после апокалипсиса**“ или „**Спасти с необитаемого острова, отправив сообщение с просьбой о помощи и найти пропитание на пять дней**“ звучат гораздо интереснее.

2. Распределение ролей. Внутри игрового пространства ученики выступают в роли игровых персонажей: ученые, которые строят древние египтяне в попытках построить пирамиду; группа астронавтов, которых забыли на Марсе, путешественники во времени или, в нашем случае, группа ученых, выживших после взрыва на научной станции, которая находится на отдаленном острове в Тихом океане. Все зависит от сюжета и главной цели. А точнее, только от вашей фантазии.

3. Создание условий для взаимодействия. Усложняя игру, можно добавлять ролевые элементы. В этом случае класс нужно поделить на группы, поставить перед отдельными игроками личные цели, сделать взаимную помощь необходимой по условиям игры. Такие методы будут способствовать не только усвоению материала предмета, но и формированию коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками. Например, в нашей группе есть **профессиональный повар, без помощи которого вам не удастся продержаться пять дней.**

4. Формулировка правил игры. Это те правила, которые работают в игре и обеспечивают причинно-следственные связи. Поступив определенным образом, вы получаете определенный результат. Придумайте, как работают те или иные элементы в вашем мире, каким правилам они подчинены. Например, **чтобы отправить сообщение о помощи, вам, прежде всего, необходимо восстановить физические силы, найдя пропитание на острове.** Лишь после этого игроки получают возможность двигаться дальше.

5. Подбор и выполнение заданий — загадок или головоломок. С этой частью у учителя-предметника не должно возникнуть проблем: любое задание из учебника можно поместить в интересный контекст. Само по себе **прошедшее простое время и неправильные глаголы** — абстрактное понятие, а **лексический диктант по теме „Еда**“ — банальная проверка. Но если нам нужно **накормить свою команду, разгадав при этом слова, и важно составить предложения в прошедшем простом времени, чтобы отправить сообщение, рассказав о случившемся, и попросить о помощи,** задача сразу приобретает осмысленность.

6. Рефлексия деятельности учащихся. Данная технология позволяет осуществлять рефлексию на протяжении всего занятия, так как, не выполнив одно задание, учащиеся не смогут приступить к выполнению следующего.

Пример применения технологии геймификации на уроке

Представляю вашему вниманию фрагмент урока с использованием технологии геймификации. Данную технологию могут успешно использовать все учителя-предметники независимо от возраста учащихся, ведь главное в игре — интерес, вовлеченность, вдохновение и азарт, а это именно то, что любят наши дети.

Итак, представьте, что вы группа ученых, выживших после взрыва на научной станции, которая находится на отдаленном острове в Тихом океане. Ваша цель — спастись, отправив сигнал с просьбой о помощи. Среди вас есть профессиональный повар, без которого вам не удастся продержаться пять дней. Чтобы отправить сообщение, вам прежде всего необходимо восстановить физические силы, найдя пропитание на острове. Найти пропитание на острове вам может помочь повар при условии, если вы вместе разгадаете названия некоторых продуктов на данных карточках. Поторопитесь. Вы очень голодны. Ваши силы на исходе.



Ваши силы восстановлены — вы сможете отправить сообщение с просьбой о помощи, если разгадаете, какие неправильные глаголы зашифрованы на следующих карточках, и поставите данные глаголы по смыслу в предложения. Желаю успехов!



SOS!!!

We need help!!! We _____ cold at nights!

We _____ all the food!

We _____ terrible days!

Вы справились с этой частью задания. Сообщение отправлено успешно. Ожидайте помощи.

Источники

https://drive.google.com/file/d/0B_wN6pqGGkWRM3AwbG04cVdXU2M/view?pref=2&pli=1

<http://www.zavuch.ru/news/announces/850/#sthash.G1pE5yfV.dpbs>

<http://www.zavuch.ru/news/announces/816/#sthash.7AY56zAX.dpbs>

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ПРИ УПРАВЛЕНИИ ОБРАЗОВАНИИ
АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД-КУРОРТ АНАПА**

РЕЦЕНЗИЯ

**на педагогическую разработку по английскому языку
«ГЕЙМИФИКАЦИЯ, как один из способов повышения
учебной мотивации школьников»
учителя английского языка
Якушина Оксана Николаевна
муниципального бюджетного общеобразовательного
учреждения средней общеобразовательной школы №1
имени Николая Михайловича Самбурова**

В данной работе представлены теоретические основы использования геймификации, а также практические аспекты организации учебной деятельности учащихся с применением ЦОР на уроках английского языка. В структуру учебно-методического материала «Геймификация, как один из способов повышения учебной мотивации школьников» входит введение, методические рекомендации, список используемой литературы. Материал представлен в 6 страницах.

Снижение уровня знаний учащихся в большей степени объясняется качеством уроков: шаблоном, однообразием, формализмом, скукой. Это главная причина поиска новых форм и методов ведения урока, поиска приемов активизации учебной деятельности, развития новых технологий. Разумеется, ни в коем случае нельзя отказываться от традиционного урока, как основной формы обучения и воспитания детей. Но придать уроку нестандартные, оригинальные приемы необходимо для активизации мыслительной деятельности учащихся. Это не замена старых уроков, а их дополнение и переработка, внесение оживления, разнообразия, которым повышают интерес, способствуя совершенствованию учебного процесса. На таких уроках ученики увлечены, их работоспособность повышается,

результативность урока возрастает.

Изменение профессионального мышления педагогов, подготовка к освоению и внедрению новых образовательных стандартов, понимание глубинных инновационных процессов в образовании, повышение профессионального мастерства, обобщение и представление педагогического опыта, повышение творческой и учебной активности обучающихся на уроках и во внеурочной деятельности. Применение дидактических игр на уроке и во внеурочной деятельности даст возможность испытать школьникам чувство успешности, позволит сформировать активную жизненную позицию.

Актуальность и педагогическая целесообразность разработки заключается в создании условий для повышения мотивации к обучению английского языка, стремление развивать интеллектуальные возможности обучающихся, критическое мышление, творческое воображение, мотивацию к познанию и творчеству.

Разработка поможет обучающимся овладеть способами исследовательской деятельности, сформировать творческое мышление; улучшить навыки разговорной речи, успешному выступлению на олимпиадах, играх, конкурсах.

Таким образом, педагогическая разработка «Геймификация, как один из способов повышения учебной мотивации школьников» позволяет достигать поставленных задач: развитие интереса к английскому языку, как к учебному предмету; приобретение знаний, умений, навыков по английскому языку, развитие коммуникативных способностей обучающихся, умений анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, решать учебную задачу творчески; формирование у школьников умения осуществлять проектную и исследовательскую деятельность как самостоятельно, так и в группе.

Рецензируемая методическая разработка заслуживает положительной оценки и может быть рекомендована для использования в образовательных учреждениях.

Рецензент:

специалист муниципального казённого учреждения
«Центр развития образования»

А.Г. Асланян

Подпись удостоверяю:

И. о директор муниципального казённого учреждения
«Центр развития образования»



С.А. Васянина

Дата 31.10.2022