

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Москвы «Школа 1874»
дошкольное подразделение «Аистёнок»

Выступление на педсовете по теме:

ГЕЙМИФИКАЦИЯ – игровая практика
организации образования дошкольников.



*Подготовила воспитатель:
Филиппова Наталия Владимировна*

1 слайд **ГЕЙМИФИКАЦИЯ** – игровая практика организации образования дошкольников.

2 слайд

«...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.

3 слайд

Геймификация — относительно новое понятие и её потенциал до сих пор раскрыт не до конца.

Геймификация в целом — это применение методик, характерных для компьютерных игр в не игровых процессах. На сегодняшний день она широко применима во всех сферах жизни, в том числе и образовании.

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.

Предмет исследования: способы и методы геймификации образовательного процесса.

ЦЕЛЬ: провести исследования геймификации образовательного процесса дошкольников.

Привлечение и повышение внимания обучающихся для улучшения их мотивации при решении практических и прикладных задач, обучение новым видам деятельности

ЗАДАЧИ:

- рассмотреть понятие и сущность геймификации, ее роль в современном мире;
- определить факторы развития геймификации в дошкольном образовании;
- сопоставить результаты деятельности с применением геймификации и без;
- разработать рекомендации по геймификации в построении образовательного процесса дошкольников.

4 слайд

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.

В современной реальности многие университеты могут экономить на образовании сотрудников до 70%, **заменяют традиционные** методики образования на **онлайн-занятия**

Уже сейчас в программу обучения по всему миру включены онлайн-предметы, а с учетом пандемии целые компании работают в онлайн режиме.

5 слайд

Что думают обычные люди о геймификации?

Стоит начать с того, что **75% молодежи — в той или иной степени геймеры, 50%** играют регулярно, **25%** — время от времени.

*Это самое наглядное подтверждение того, что компьютерные игры по-настоящему нравятся людям. Причем настолько, что по данным исследований 80% опрошенных говорили о том, что с большей охотой **занимались бы учебой, если бы она проходила в игровом формате**. По большей части людей привлекает именно **мотивационная составляющая** игр: 60% хотели бы иметь в реальной жизни доску лидеров и систему поощрения (бейджи), а 89% занимались бы своим делом охотнее, если бы получали за каждое достижение очки.*

6 слайд

Но эффективен ли будет подобный подход в образовании?

Да!

Исследования показали, что люди способны запоминать только 10% от прочитанной информации и 20% — от услышанной. Если показать им картинку и дополнить её устным объяснением, то эта цифра возрастает до 30% процентов. **Однако феноменальные цифры (90%) достигаются только тогда, когда люди самостоятельно выполняют задания, направленные на обучение. В этом и состоит смысл видеоигр, и именно этим объясняется их успех.**

Слайд 7

Стоит заметить, что далеко не все составляющие игр можно использовать для обучения. Исследования показали, что людям **не понравилось**

- соревноваться с друзьями,
- дарить друг другу виртуальные подарки
- и напрямую участвовать в создании сюжета игры.

В то же время опрошенным **пришлись по вкусу**

- концепция роста уровня с прогрессом,
- очки за достижения или же аналогичная им виртуальная валюта.

Слово **эдютейнмент** звучит для нас пока еще непривычно. Тем не менее, это одна из самых **эффективных методик** обучения, широко используемая западными преподавателями.

Само слово *edutainment* произошло от слияния двух: *education* (образование) и *entertainment* (развлечение).

Эдютейнмент (русские ресурсы часто используют громоздкое «обучение через игру») — методика, которая дает возможность сочетать учебу и приятное времяпрепровождение.

Это понятие появилось в **1948** году на студии **Уолта Диснея**, оно обозначило образовательный мультсериал.

Активно использовать методику начали лишь в 90-х годах с появлением знаменитой «Улицы Сезам», самого первого популярного примера эдютейнмента.

Когда вы учите английский с помощью карточек — это эдютейнмент, и когда играете с маленьким ребенком в «сороку-сороку» — это тоже он.

Мы, дошкольные педагоги, превращаем образовательный процесс в **событие**, активное участие, **действие** для ребенка, своеобразный «**экшн**». . . этот процесс должен быть **событием**, **медиа театром**, причем не одного актера (педагога), – **все участвуют в этой постановке**.

Это и есть edutainment».

Слайд 8

Зачем геймифицировать обучение?

Чтобы сделать обучение *более функциональным, приятным и мотивирующим*. Когда люди учатся на практике или на собственном опыте, **геймификация помогает заставить их действовать**, не думая слишком много.

Игре под силу повысить *уровень внимательности, отдачи и сноровки*.

Слайд 9

Рассмотрим на практике, как применяется геймификация:

Ребенок, *который не всегда готов что-то делать*, или даже *настроен был сопротивляться* изучению нового, но всегда желающий играть *выполняет те или иные действия в игре*. **Проходит новые уровни, включается в процесс**, частью которого себя ощущает, повышая свою компетентность.

Геймификация делает скучные задания интересными, избегаемое — желанным, а сложное — простым.

Слайд 10

Вот так работает геймификация. Причем, не только с дошкольниками.

Основным принципом геймификации является постоянная обратная связь с ребенком для корректировки процесса обучения в игре с поэтапным погружением в ту или иную тему без потери внимания.

Слайд11

Способы геймифицировать обучение по Роберт С. Беккер

Веселите. Делайте обучения веселым, привнося в него игровое начало. Другими словами, разрабатывайте такие игровые моменты, которые как бы случайно поддерживают цели обучения. Игра, это рычаг развития мышления и ловкости.

Награждайте. Предлагайте такого рода награду в геймифицированном обучении. Ее надо заработать, делая вещи, которые требуют мастерства.

Материализуйте идеи. Воплощайте идеи, делая их осязаемыми и материальными. Многие обучаются лучше и быстрее, когда понятия передаются в виде осязаемых объектов.

Планируйте уровни сложности. Уровень подразумевает противостояние. Обучающиеся переходят на следующий уровень, преодолевая вызовы все возрастающей сложности. Поощряйте практику.

Ролевые игры. В игре участник принимает определенную роль в воображаемой ситуации и действует от лица своего персонажа. В процессе ролевой игры обучающиеся используют свои знания и навыки и учатся применять их для решения задач в необычных ситуациях. Ролевая игра является высшим проявлением геймификации, потому как именно здесь сходятся воедино многие ее составляющие.

Соперничество. Участники геймифицированного процесса являются соперниками. Для них недостаточно просто хорошо себя показать, они должны действовать лучше, чем противоположная сторона.

Ситуативное обучение. Вы можете геймифицировать обучение, поместив его в контекст реальной жизни или в приемлемую версию реальности. Ситуативное обучение применяется в учебных симуляциях, где учащиеся изучают систему, играя с ее моделью. Как следует из вышесказанного геймификация – это техника улучшающая качество обучения. Она применяется не для создания игр, а для того, чтобы сделать регулярное обучение более забавным и увлекательным. Одним из значимых факторов геймификации является командная работа.

Слайд 12

Приемы в геймификации:

- Динамика - позволяет быть включенным в процесс, на всем его протяжении, быть сопричастным, двигаться к достижению результата и оставаться заинтересованным.

- **Мотивация** подкрепляет интерес на протяжении всего процесса (различными бонусами: награды, фишки, бейджи и антибейджи, баллы и прочее), усложняет его постепенно от уровня к уровню
- **Взаимодействие пользователей** постоянная взаимообратная связь, дает возможность корректировать игру и поведение в ней, и как следствие позволяет проработать детально те или иные моменты

Слайд 13

С помощью различных элементов геймификации мы добиваемся своих целей пошагово от простого к сложному.

Устанавливаем этапы, которые надо пройти и на каждом прорабатываем свои задачи. Для детей обязательно используем визуальное подкрепление (причем для каждого возраста своё от игрушки, до условной наклейки)

Учитывая психологическую составляющую можем применять соревновательные элементы, подготавливая ребенка к дальнейшим преодолениям на его образовательном пути.

Синтезируем новые знания, путем прохождения маршрута игры, включая разные приемы и методы.

Слайд 14

Если Вы посмотрите на таблицу, то становится очевидным, как легко ребенок вовлекается в этот процесс, достигает определенного результата (подкрепленного поощрением на каждом этапе) + дальнейшее вовлечение и углубление, наконец удовлетворение.

Применение геймификации преимущественно результативнее скучного стационарного обучения.

Слайд 15 **Квест Собери книгу «Народной мудрости»**

Выполнив задания на определённой станции, участники игры получали лист к книге с пословицами, поговорками из народного фольклора и в итоге собрали **Книгу «Народной мудрости»**

Квест приглашает детей отправиться в интересное путешествие в страну знаний, позволяет окунуться в таинственный мир загадок и приключений, проявить смекалку и настойчивость, преодолеть все трудности, почувствовать себя настоящими первооткрывателями и исследователями, а педагогам помогает с лёгкостью реализовать цели и задачи развивающего обучения.

Слайд 16

ВЫВОД:

Процесс применения игрового мышления вовлекает в процесс обучения дошкольников, развивает скорость реакции, визуальное внимание, склонность к разумному риску, последовательность в достижении цели, настроенность на победу и расширяет кругозор.