

«...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.



Геймификация — (от англ. слова gamification) игрофикация.

Геймификация в целом — это применение методик, характерных для игр (в основном компьютерных) в не игровых процессах. Однако в образовании она имеет несколько другую специфику о которой мы сейчас поговорим.

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.

ЗАДАЧИ:

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

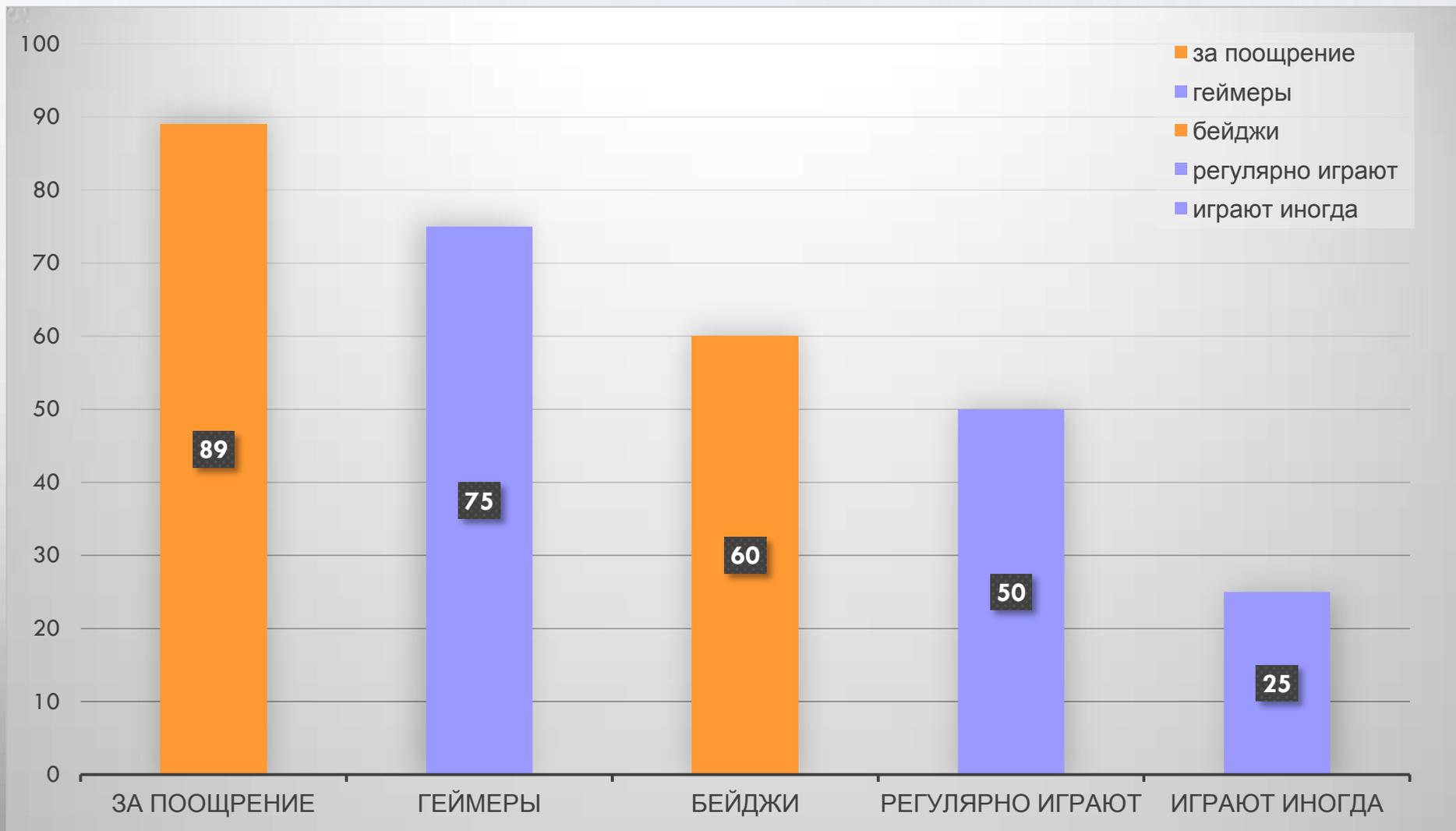


Геймификация в образовании – это *процесс распространения игры* на различные сферы образования, который позволяет рассматривать игру и как *метод* обучения и воспитания, и как *форму* воспитательной работы, и как *средство* организации целостного образовательного процесса.

Эта методика начала развиваться недавно, но уже сейчас можно сказать, что она произвела настоящую революцию.



Что думают люди о геймификации?



Эффективность геймификации в образовании



*10%
прочитанное*



*20%
услышанное*



*30%
с картинкой*



*90% информации, при самостоятельном
участии*

Edutainment



Зачем геймифицировать обучение?

Никто не хочет учиться – все хотят развлекаться!

УЧИТЬСЯ



РАЗВЛЕКАТЬСЯ



Геймификация способствует:



Активному вовлечению в процесс обучения, помогает изменить негативное отношение к этому процессу

Организация электронного неформального, творческого обучения в игровой доступной форме



Наглядной демонстрации результатов: формирование профиля достижений, установление наград, уровней, внесение элементов соревновательности

**Особое внимание уделяем обратной связи!!!!
Игровые механизмы позволяют сделать ее более эффективной за счет
быстрой скорости получения и точности.**



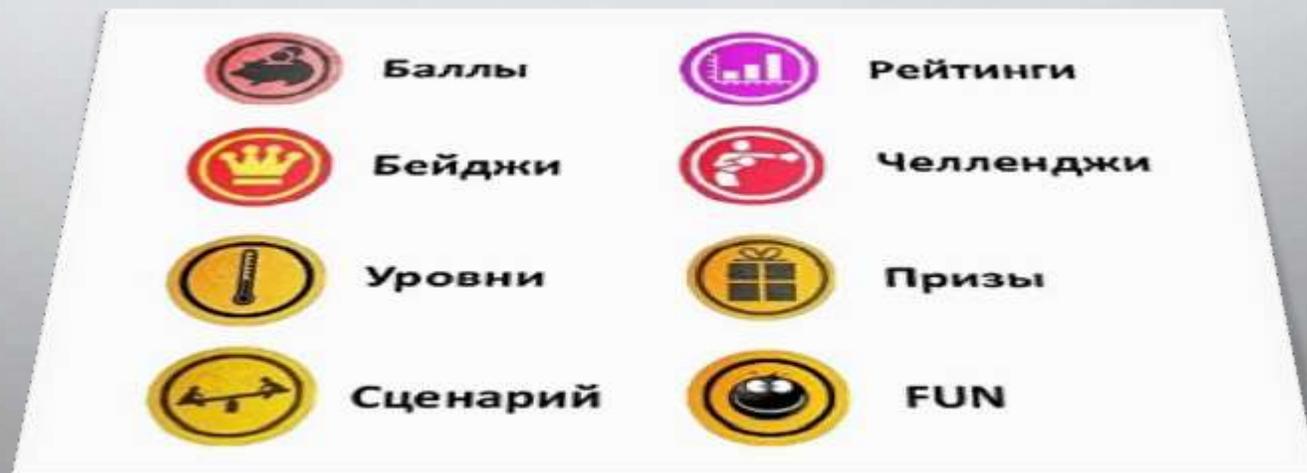
Приемы в геймификации:

- **Динамика** (Создание легенды - истории, снабжённой драматическими приёмами, которая сопровождает процесс использования приложения. Это способствует созданию у пользователей ощущения сопричастности, вклада в общее дело, интереса к достижению каких-либо вымышленных целей)
- **Мотивация** (Применение поэтапного изменения и усложнения целей и задач по мере приобретения пользователями новых навыков и компетенций, что обеспечивает развитие эксплуатационных результатов при сохранении пользовательской вовлечённости)
- **Взаимодействие пользователей** (Обеспечение получения постоянной, измеримой обратной связи от пользователя, обеспечивающей возможность динамичной корректировки пользовательского поведения и, как следствие, быстрое освоение всех функциональных возможностей приложения и поэтапное погружение пользователя в более тонкие моменты).



Элементы геймификации в обучении:

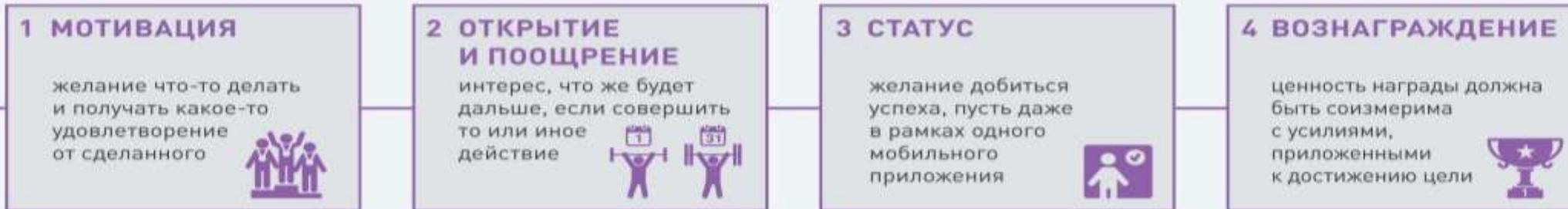
- *дробление информации на "уровни";*
- *доступ к новому уровню только после прохождения и закрепления предыдущего материала;*
 - *визуальное отображение прогресса – медали, баллы, бейджи, графики;*
 - *соревновательный элемент или наоборот, необходимость объединения в команду;*
- *синтез новых навыков – задания, для выполнения которых нужно использовать сразу несколько более простых умений; и т.д.*



Геймификация – это придание игрового мышления для того, чтобы усилить вовлеченность и улучшить результат выполнения того или иного действия.



ПРИНЦИПЫ, на которых основана геймификация, относятся к психологии, именно поэтому она хорошо работает и применима практически к любому человеку.



Квест Собери книгу «Народной мудрости»



ВЫВОД:

Геймификация развивает скорость мышления, расширяет кругозор, визуальное внимание, склонность к разумному риску, последовательность в достижении цели, настроенность на победу.

