

Выступление на педагогическом совете «Новые педагогические технологии обучения как способ повышения качества знаний»

Докладчик – Карташова Т.С., учитель английского языка

«Геймификация как средство достижения цели и высоких результатов на уроках английского языка».

Как вы знаете, при овладении любым видом деятельности особую важность имеет то, насколько обучающиеся мотивированы к совершению действий. Мотивация не появляется сама по себе. Учитель постоянно ищет новые пути и способы «разбудить» скрытый потенциал ребят и нацелить их на достижение новых уровней в обучении.

Начнем мы с того что, я вам расскажу что такое геймификация. Термин «Gamification», так активно входящий в наш обиход в переводе с английского означает – игрофикация. Простыми словами это - использование игровых методов в неигровых контекстах, когда серьезные сервисы и приложения используют наработки из игровой индустрии (игровые механики) для вовлечения, удержания пользователей и многого другого

Чтобы разглядеть потенциал игрофикации в сфере обучения и образования, нужно просто взглянуть на играющего ребенка. Играя, дети познают мир, развивают воображение и приобретают полезные и необходимые в жизни навыки. Игра - это легкий способ усвоить материал.

Почему геймификация работает?

Потому что поколение Y (это те, у кого с раннего детства был дома компьютер и, конечно же, игры) не просто выросло, но и заняло ключевые позиции во всех сферах жизни. Их мотивация с раннего детства строилась **не** на долге и правильности, а на увлеченности и вознаграждении.

Говоря об игровых методах, вспомним, что дарит нам любая игра?

- эмоциональную разрядку;
- безопасную симуляцию серьезных задач;
- четкое понимание конечной и промежуточных целей;
- предоставляет реальную возможности удовлетворения амбиций.

Целью геймификации образования является создание такой системы, в которой успешность игры участника зависит от его навыков и знаний, которые можно перенести в реальный мир

Задачи геймификации на уроке:

- придать смысл рутинным действиям;
- задать правильный ритм работе на уроке через показатели деятельности;
- помочь прочувствовать свой прогресс и свою уникальность.

Игровые элементы (три самых важных инструмента)

Динамика- сюжет, прогресс, правила эмоции и отношения;

Механика- соревнование, награды, обратная связь;

Компоненты-«бейджи», уровни,рейтинги

Lingualeo- один из самых известных подобных проектов в России

Это популярный образовательный портал для изучения и практики иностранных языков, полностью построенный на игровой механике. При первом посещении портала пользователь знакомится с львенком Лео, который символизирует ученика-новичка, потерянного в джунглях новой информации.

Методика изучения LinguaLeo основана на «умном» освоении живого контента от носителей языка. Обучение строится на последовательном выполнении ряда заданий, за которыми следуют награды (используем в обучении принцип «игра и награда»).

Лео сопровождает пользователя в обучении: пройденные тренировки и упражнения, активность на портале помогают зарабатывать мотивирующие очки — «фрикадельки» для львенка. Регулярно получая их, Лео повышает свой уровень и делает доступными пользователю новые интересные упражнения.

Lingualeo называет свой подход «семь секретов изучения иностранного языка». Это понимание цели обучения, удовольствие от регулярных занятий, работа с живым языком, подражание носителям языка и доведение умений до автоматизма за счёт использования зрительной, слуховой и моторной памяти.

В процессе пользователь может самостоятельно выбирать незнакомые слова для упражнений или использовать тематические подборки. Доступны тренировки грамматики и произношения, игры, личный словарь с ассоциациями и журнал, в котором отмечается прогресс обучения.

Приведу пример игрофикации образовательного курса, разработанной учителем физики одной из школ США. Ресурс Classcraft под девизом «Сделай обучение приключением!» призывает педагогов подключиться самим и подключить учащихся к мотивирующей игре, которая станет оболочкой для любого курса в течение целого семестра или учебного года.

Цель игры: учащиеся должны справиться с заданием (ответить на вопрос или выполнить упражнение на лексику или грамматику), и тогда они получают очки опыта и могут повысить уровень своего персонажа, а также получить специальные способности.

Перед началом игры в Classcraft каждый ученик должен выбрать персонажа из трех представленных классов: Целителя, Мага или Воина. Каждый из классов обладает своими уникальными свойствами и способностями, разработанными для разных типов учеников.

Classcraft встраивается в учебный процесс.

- выдача заданий, тестов, и учебных материалов организуется с помощью интерактивных форумов, представленных на ресурсе;
- учитель начисляет очки опыта героям игры (а значит и ученикам) прямо на форумах, когда они отвечают на вопросы и помогают друг другу;
- аналитика успеваемости, обеспечиваемая также этим ресурсом, позволяет родителям получать полную информацию об успехах своего ребенка.

Каждый класс имеет 2 команды, объединенные общим названием (5б – Супер- герои, 6б - Школьные гангстеры, 7а – Яблочный пирог, 8б - Бельчата). Каждое занятие начинается с выдачи случайного задания (например, нужно ответить на вопросы и таким образом заработать очки опыта или лишиться их). Можно использовать способности, чтобы получить больше очков. За каждое выполненное задание начисляются очки опыта, что позволяет ученикам повышать свой уровень.

При наборе 1000 очков, игрок переходит на следующий уровень. Плохое поведение на уроке, опоздание или не выполнение домашнего задания также отражается на персонаже – он лишается очков силы. Если очков не остается, то персонаж погибает в бою, а это значит, что у учащегося будет дополнительное домашнее задание. Если погибает один игрок, то у каждого члена команды вычитаются очки. Это побуждает их работать в команде: объяснять материал самостоятельно тем, у кого есть сложности, следить за своим поведением, активно работать на уроке.

Для меня, как для учителя это хороший инструмент для оказания влияния на поведение отдельных учащихся, на мотивацию детей выполнять домашнее задание. Своим молодым коллегам я советую использовать данную игру для контроля выполнения домашних заданий, а также как один из способов работы с трудными детьми. Ведь известно, что именно учащихся с «трудным» поведением сложнее всего замотивировать к обучению.

- Также важно, что работа в команде учащихся с разным уровнем владения английским языком дает возможность как слабым, так и сильным ученикам проявить себя и добиться результатов.
- Такие игры использую 2 раза в месяц, когда основной материал пройден и остались резервные часы. Учащимся очень нравятся и домашние задания такого формата, поэтому во время каникул они могут встретиться в сети Интернет и поиграть.

Планируемые результаты:

- повышается мотивация учащихся с помощью реальных рисков и наград;

- учатся осмысленному взаимодействию, разделяя учеников на команды, где успех каждого зависит от товарищей по команде;
улучшается поведение на уроках, геймифицируя образовательное пространство и делая саму учебу весел

Так что нет ничего удивительного в том, что игрофикация в образовательной сфере сейчас применяется очень широко, особенно в интернете. Приобщиться к ней может каждый.

Элементы геймификации легко применимы как для групповой, так и для индивидуальной деятельности.