


От игровых образовательных технологий к геймификации обучения

Селиванова Ольга Геннадьевна,
кандидат педагогических наук, доцент,
научный руководитель инновационной площадки



**Игра – это вид человеческой активности,
отражающий виды его деятельности**

**Атрибутивные характеристики игровой
деятельности:**

- Наличие правил
- Добровольность участия
- Эмоциональный контекст



Виды интерактивных игр:

1. Имитационные игры

Имитация – это воспроизведение контекста групповой или индивидуальной деятельности человека

- Суть имитационной игры в моделировании ситуации: реальной, фантастической или экстремальной;
- Реальные участники заменяются исполнителями ролей;
- Сжимается масштаб времени и упрощается задача.

Пример имитационной игры

Урок-аукцион по теме «Лексика» в 6 классе

Учитель объясняет учащимся правила урока-аукциона (на уроке учащиеся делятся на две команды, с помощью своих знаний они должны «купить» лот, т.е. правильно выполнить задание; в конце урока подводится итог – учащиеся оцениваются по количеству лотов), отрабатывает новые термины:

Аукцион – публичная продажа имущества или способ продажи некоторых товаров.

Аукционер – участник аукциона.

Аукционист – человек, проводящий аукцион.

Лот – тот товар, который продается.

На уроке используется гонг (можно заменить деревянным молотком, колоколом). Каждый лот сопровождается ударом в гонг в начале торгов и по окончании. Задания лучше показывать через мультимедиа, не занимает много времени, кроме того, у некоторых учащихся может быть хорошо развита зрительная память и им легче будет ответить на вопросы.

- ▶ Лот: Дайте определение термину «синоним».
- ▶ Приведите примеры.
- ▶ Лот: Фразеологизмы – это...
- ▶ Приведите примеры (кто больше, тот и забирает лот).

Такую форму проведения урока можно использовать при закреплении темы, для подготовки к контрольной работе.

2. Деловая игра

- ▶ Цель - отработать модель взаимодействия людей в процессе достижения целей профессионального, экономического, политического характера для принятия решения.
- ▶ Этапы деловой игры: ориентировочный; исполнительный; итогово-оценочный.
- ▶ Деловая игра имеет сценарий или блок-структуру, в которые заложен более или менее жесткий алгоритм «правильности» и «неправильности» принимаемого решения.

Примеры деловых игр на уроках математики

► *Игра при формировании дочисловых понятий "Магазин игрушек"*

Цель: закрепить знания о свойстве предметов, отличающихся по размеру. Практически использовать в игре отношения: больше, меньше.

Материал: одинаковые, но разных размеров игрушки: зайчики, куклы, мальчики.

Ход игры: игрушки расставлены по полочке, около которой стоит продавец - один из детей. Рассказываем, как сделать покупку в магазине игрушек: выбрать игрушку, описать ее, не называя. Если покупатель правильно опишет предмет, он получает свою покупку. Следим за тем, чтобы участники правильно формировали высказывания.

► **Игры при закреплении приемов сложения и вычитания**

В классе, при закреплении приемов сложения и вычитания в пределах 10 эффективны такие дидактические игры, как "Математическая рыбалка", "Лучший летчик", "Самый лучший почтальон", "математический футбол" и другие.

При изучении нумерации чисел в пределах 20 - игра "Лучший следопыт", "Математическая эстафета".


При закреплении приемов вычитания в пределах 20 "Определи маршрут самолета", "Путешествие по городам".

3. Ролевая игра

- Цель ролевой игры – отработка вариантов поведения, продуктивного для определенной деятельности в процессе исполнения роли другого
- Важна четкость определения навыка, который отрабатывается в ролевой игре
- Распределение ролей активных участников и наблюдателей
- **Этапы ролевой игры:**
 - **подготовительный:** сообщается цель игры, ее смысл, определяется содержание деятельности участников игры, объясняются ее правила, распределяются обязанности участников;
 - **основной:** реализуется игровой сценарий
 - **заключительный:** организуется межгрупповая дискуссия, осуществляется подведение итогов игры

Пример ролевой игры «Интеллектуальный хоккей»

- ▶ На подготовительной стадии готовится необходимая атрибутика: «хоккеистам» - символические номера, ведущий — «главный судья», руководитель команды — «тренер»; «спортивный комментатор», который будет «освещать» ход игры.
- ▶ Основной этап. «Судья» задает обеим командам один вопрос, на него отвечают только учащиеся из «тройки нападающих». Кто быстрее ответит, тот и начнет игру. После «вбрасывания» команда начинает играть: первыми задают вопросы «нападающие» своим соперникам. Условие таково: совместно обсуждать вопрос, принимать коллективное или индивидуальное решение имеют право только «нападающие», между собой — «защитники», а «вратарь» принимает решение единолично. Подсказки исключены. Время на обдумывание строго регламентировано (30 секунд). В случае отсутствия ответа и «вратаря» команда, задавшая вопрос, получает первое очко — «шайба забита». В случае ответа право «вбрасывать» — задавать вопрос — предоставляется другой команде. Порядок «вбрасывания» — вначале задают вопросы «нападающие», затем «защитники» и «вратарь» «вратарю».
- ▶ Завершающий этап. Побеждает та команда, которая больше «забьет шайб».



Термин **геймификация** (от англ. Gamification - импровизация) впервые был использован в 2002 г. Ником Пеллингом (Nick Pelling), американским программистом и изобретателем.

- В цифровом обществе игра как вид человеческой активности стала привлекательной: понятная, достижимая и желанная цель, правила достижения этой цели и пошаговая структура прохождения пути к поставленной цели.
- Игры удовлетворяют трем основным потребностям: потребности в автономии, потребности в компетентности и потребности в отношениях.
- «Негативное влияние компьютерных игр сильно преувеличено, а позитивное не изучено».
- Причина успеха геймификации совершенно очевидна: играть гораздо веселее, чем учиться.



Основные характеристики геймификации:

- **Ясные правила**, представленные в инструкции, доступная с любого этапа, описывающая прохождение простым языком
- **Баллы** – игровая валюта, когда школьник понимает за что они даются: точность, правильность
- **Коллекция** - это значки, трофеи или статусы, которые присваиваются за комплекс действий – освоение темы, прохождение итогового теста, решение задачи
- **Соревнование** как возможность сравнить свой результат с другими
- **Чат** и другие виды коммуникации
- **Время** – период прохождения всех этапов

Сравнительная характеристика игровых технологий и геймификации

| | Имитационная | Ролевая | Деловая | Геймификация |
|--------------|--|---|---|--------------------------------|
| Цель | Воспроизведение контекста (смысла) деятельности человека | Апробация вариантов поведения, продуктивного для определенной деятельности в процессе исполнения роли другого | Отработка модели взаимодействия людей в процессе достижения целей различного характера для принятия решения | Достижение лично-значимой цели |
| Этапы | Этап мотивации Этап действий Рефлексия | Подготовительный; Основной; Заключительный | Ориентировочный; Исполнительный; Итогово-оценочный | Прохождение этапов или уровней |
| Итог | Осознание контекста деятельности | Опыт решения ситуаций | Принятие решения | Личный результат |

Пример использования игровых образовательных технологий и геймификации в обучении.

История. 5-й класс. Тема Древний Египет

- 1. Государство на берегах Нила
- 2. Как жили земледельцы и ремесленники в Египте
- 3. Жизнь египетского вельможи
- 4. Военные походы фараонов
- 5. Религия древних египтян
- 6. Искусство Древнего Египта
- 7. Письменность и знания древних египтян

Имитационная игра

«Жизнь земледельцев и ремесленников.
Кто знает лучше?»

Этап мотивации: объясняем ученикам, что сегодня изучаем жизнь земледельцев и ремесленников в Египте и определим, кто знает лучше. Ученики, сидящие справа, изучают жизнь земледельцев, сидящие слева – ремесленников. За каждый правильный ответ – золотой жетон, дополнение – серебряный. От количества жетонов зависит отметка.

Этап осмысления учебного материала: школьникам предлагаются вопросы, на которые надо найти ответ в учебнике или домыслить.

- Как жители Египта становились земледельцами и ремесленниками?
- Какие работы выполняли земледельцы и ремесленники?
- Где жили земледельцы и ремесленники?
- Чем питались земледельцы и ремесленники?

Имитационная игра

«Жизнь земледельцев и ремесленников.
Кто знает лучше?»

Этап действий: школьникам предлагаются вопросы, на которые надо найти ответ в учебнике или домыслить.

- Как современные люди узнали о жизни земледельцев и ремесленников в Древнем Египте?
- Почему земледельцы и ремесленники платили налоги?
- Какую роль играли земледельцы и ремесленники в жизни египетского общества?

Рефлексия: делаем выводы по учебному материалу. Определяем, кто больше набрал жетонов, выставляем отметки.

Ролевая игра

«Опиши день жизни древнего египтянина: земледельца, ремесленника, вельможи, фараона, воина, писца»

- **Подготовительный:** предлагаем школьникам выбрать (или предлагаем сами) героя рассказа. Определяем план описания. Вырабатываем критерии оценки: использование исторических фактов, логичность, эмоциональность. Формулируем требования: объем работы, время выполнения, аккуратность.
- **Основной:** организуем выполнение задания. Можно устроить взаимопроверку.
- **Заключительный:** подводим итог, чьи работы получились самыми интересными, выставляем отметки.

Деловая игра

«Военные походы фараонов. Куда и зачем совершались военные походы фараонов?»

Ориентировочный этап: объясняем школьникам, что наша задача на уроке заключается в поиске ответа на вопрос: Куда и зачем совершались военные походы фараонов? Для этого изучаем состав египетского войска: пехотинцы, лучники, боевые колесницы с возничими. Рисуем или рассматриваем готовые иллюстрации.

Исполнительный: работаем индивидуально, либо в парах, либо в группах. Побеждает тот, кто правильно выполнит задания:

1. Опишите, как происходили крупные сражения? 6-8 предложений. Сравни с текстом учебника.
2. Рассмотрите географическую карту и определите, куда отправлялись фараоны в военные походы?
3. Предположите, зачем фараоны отправлялись в военные походы? Назовите не менее 5-ти причин.

Итогово-оценочный: анализируем результаты работы, выставляем отметки

Геймификация обучения по теме Древний Египет

| Дата | Тема урока | Обязательные задания | Задания по выбору ученика | Баллы |
|------|--|----------------------|---------------------------|-------|
| | 1. Государство на берегах Нила | | | |
| | 2. Как жили земледельцы и ремесленники в Египте | | | |
| | 3. Жизнь египетского вельможи | | | |
| | 4. Военные походы фараонов | | | |
| | 5. Религия древних египтян | | | |
| | 6. Искусство Древнего Египта 7. Письменность и знания древних египтян | | | |



Домашнее задание:

- Разработать и апробировать уроки на основе игровых образовательных технологий и геймификации.

Желаю всем удачи!

