

Серикова Р.М.

Магистр педагогических наук, учитель II категории, учитель физики,
Подстепновская №1 ОСОШ (Теректинский район, п. Подстепное)

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА КАК ОДИН ИЗ КОМПОНЕНТОВ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Аннотация

В данной статье рассматривается вопрос активизации познавательной деятельности учащихся на основе использования игровых образовательных приложений

Ключевые слова: образование, технология, игровая технология

Keywords: education, technology, gaming technology

В ежегодном Послании президента народу Казахстана, не маловажное место отводится системе образования. По инициативе Н. Назарбаева, начиная с 2005 года, в стране реализуется Государственная программа развития образования. Основные положения утвержденной стратегии затрагивают все ступени казахстанского образования. [1]

В настоящее время в Казахстане идет становление новой системы образования, ориентированного на вхождение в мировое образовательное пространство. Этот процесс сопровождается существенными изменениями в педагогической теории и практике учебно-воспитательного процесса.

Содержание образования обогащается новыми процессуальными умениями, развитием способностей оперированием информацией, творческим решением проблем. «На сегодня главной задачей является продолжение модернизации образования», - об этом сообщил Президент Республики Казахстан Н.А. Назарбаев в послании народу Казахстана.[1] Основным приоритетом, по мнению Президента страны, является повышения компьютерной грамотности и активное осваивание информационных технологий. Традиционные способы информации - устная и письменная речь, телефонная и радиосвязь уступают место компьютерным средствам обучения, использованию телекоммуникационных сетей глобального масштаба.

Для реализации данных целей в процесс обучения успешно вводятся современные методики и педагогические технологии, на основе которых успешно работает Назарбаев Университет и Интеллектуальные школы, развивается сеть передовых учреждений профессионально-технического образования.

Педагогическая технология - это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (В.М.Монахов). [2]

К сожалению, с ростом педагогических технологий падает интерес учащихся к обучению. Учащиеся большее время проводят в виртуальной реальности, проходя очередной этап игры, либо в хорошо иллюстрированных социальных сетях. Интернет – ключевая черта новой эпохи, в которой мы оказались. Информация теперь доступна где и когда угодно. Поэтому информация есть, а вот заинтересованности у учащихся отсутствует. Поэтому вопросы об активизации познавательной деятельности учащихся, учитель стал задавать себе все чаще и чаще.

Если говорить о выводах исследователей в самых общих чертах, то преимущества игр заключаются в следующем: геймплей имеет познавательную пользу, потому что, как выяснилось, игры улучшают внимание, способность сосредотачиваться и время реакции. Игры положительно влияют на мотивацию, потому что развитие с помощью игр происходит в рамках теории «возрастающего интеллекта», которая говорит о пользе постепенного обучения и наращивании достижений. Игры имеют эмоциональную выгоду, потому что они повышают настроение и укрепляют положительное эмоциональное состояние. С помощью обучающих компьютерных игр можно заинтересовать, активизировать познавательную деятельность учащегося, привлечь к изучению того или иного предмета.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. [2]

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Геймификация учебного процесса состоит в том, чтобы использовать склонность человека к игре, как ключ к вовлечению в процессы обмена и потребления информации. [3]

Всемирная паутина предлагает множество порталов для создания и онлайн участия в таких образовательных играх.

С помощью компьютерных образовательных игр, возможно решить множество проблем:

1. Активизация познавательной деятельности на уроках.
2. Принятие учащимся правильных решений выбора в той или иной ситуации, что лежит в основе функциональной грамотности школьника
3. Уверенность в достижении целей
4. Право на ошибку

Один из таких примеров интернет сайт Umaigra, которая предлагает множество оболочек для создания образовательных игр.

На самом деле геймификация — это просто набор правил, который преломляет уже существующую деятельность под новым углом.

При правильном внедрении геймификация становится таким же обычным и неотъемлемым атрибутом рабочей деятельности, как проведение совещаний или материальное премирование сотрудников за выдающиеся результаты. [4]

Основное отличие компьютерных игр и стандартного образования — это отношение к ошибкам. В школе за ошибки всегда наказывают, но редко когда учителя хвалят за правильные ответы или решения. Поэтому ученики знают только то, что они сделали неправильно. Это приводит к тому, что ученики концентрируются только на оценках, но никак на самих знаниях и содержании.

«На страницах журнала T+D есть интересная статья с наблюдениями известных гейм-дизайнеров о геймификации в обучении: в чем же заключается удовольствие от игры, почему именно игровая форма обучения считается наиболее эффективной?»

1. Удовольствие

Основная идея игры заключается в том, что **вы получаете удовольствие в результате решения игровых задач** и приобретении опыта в конкретной игре.

Получается, что игра удовлетворяет одну из важных врожденных психологических потребностей человека: уверенность в своих знаниях и опыте; в том, что мы что-то делаем лучше других.

Поэтому утомительное изучение теории на тренингах или просмотр бесконечных презентаций для многих учащихся очень тяжелый и мучительный процесс, не приносит никакой радости и положительных эмоций. Запоминаемость образовательного материала при этом близится к нулю.

2. Мотивация

Игру нужно не просто создать, но и продумать ее мотивационную структуру. Все задачи, выполняемые по ходу игры, должны продвигать игрока на следующий уровень, таким образом, чтобы он видел свой статус и достижения. Здесь же **важным фактором является обратная связь**, помогающая понять игроку, как улучшить свой успех.

Геймификация в обучении одним из ключевых факторов признает необходимость видеть свой прогресс – вот тогда и приходит чувство удовольствия и удовлетворения от игры.

3. Право на ошибку

Один из основных обучающих методов игры при воплощении геймификации в обучении – **создание и развитие игроком стратегий, как обойти, избежать и исправить ошибки.**

Кроме того, в игре все неудачи позиционируются в развлекательном разрезе, так как никаких серьезных последствий они не влекут.

Психологические исследования утверждают, что такое "учение на ошибках" довольно эффективно. Ведь страх и стресс из-за проваленного теста при стандартном тестировании демотивируют ученика и ведут к тому, что обучающийся будет избегать обучения или материал не будет усваиваться.» [4]

Геймификация сегодня — одна из самых актуальных тем электронного обучения. Её эффективность в качестве инструмента дополнительной мотивации и вовлечения сотрудников была не раз подтверждена на практике. Тем не менее, мода на геймификацию приносит не только пользу обучению, но и чревата неуместным её использованием — а это прямой путь к разочарованию в самой методике. Компьютерные образовательные игры на уроках уместно применять на определенных этапах урока- актуализации знаний, проверке усвоения нового материала.

Как показал практический опыт, обучающиеся с удовольствием участвуют в таких играх, преимущество которых в том, что во время игры участники занимают активную позицию, что способствует повышению мотивации к обучению и более эффективному закреплению знаний.

Литература:

1.Послание президента народу Казахстана Источник: <http://e-history.kz/ru/contents/view/1777>

2.Селевко Г.К. «Энциклопедия образовательных технологий» М., НИИ школьных технологий.2006 г.-450 с.

3. Определение геймификации <https://newtonew.com/overview/gamification-fails>

4.Статья «Кризисы мотивации» автор Наталья Андреева
руководитель центра смешанного обучения МГППУ, преподаватель ФПК
<https://newtonew.com/discussions/motivation-in-blended-learning>

4.Об эффективности игровой формы обучения
<http://competentum.ru/blog/geymifikaciya-v-obuchenii>