

Геймификация в начальной школе. Выступление на фестивале-конкурсе «Инноватика. Образование. Мастерство»

Практически каждый человек хотя бы раз в жизни увлекался какой-либо игрой, будь то футбол, шахматы или World of Warcraft. Все они имеют свойство затягивать, остановиться бывает непросто. Одних людей увлекает сам процесс, вторые любят чувство единения с командой, третьи получают удовлетворение от зарабатывания очков и побед.

Притягательные свойства игр, принципы их построения можно применять и в других сферах: управлении персоналом, маркетинге и образовании. Этот метод и называется геймификацией.

Геймификация (игрофикация) – это использование игровых элементов и методов игрового дизайна в неигровых контекстах; применение подходов, характерных для компьютерных игр для неигровых процессов

Почему образованию нужна игрофикация?

- Учёба – это труд. Игра же – сладкая приправа. Она делает обучение увлекательным и приятным, чтобы дети с охотой возвращались в класс.

- Человек лучше запоминает то, что вызывает эмоции. Неважно, положительные или отрицательные – любое сильное впечатление оставляет глубокий отпечаток в памяти.

- В игре дети раскрываются с неожиданной стороны. Становятся понятны их истинные желания и возможности. Например, тихоня, не блистающий способностями, в процессе игры оказывается хорошим стратегом. В итоге получает признание, повышает самооценку, как следствие – стремится к знаниям.

Психологи отмечают, что современная система образования ориентирована на получение прикладных знаний. Но при этом часто игнорируется развитие лидерских качеств, коммуникабельности, умения работать в команде, сотрудничать и вести переговоры. Внедрение геймификации позволит решить эту проблему.

Геймификация – это когда игровые правила используют для достижения образовательных целей. Другими словами, за счет игры вы делаете скучные задания интересными, избегаемое – желанным, а сложное – простым.

В чём же **суть геймификации**?

Цель: привлечение внимания обучаемых, повышение их заинтересованности в решении учебных задач и дальнейшем применении полученных знаний.

Текущее состояние: важнейшее направление развития информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в образовании.

Основной принцип: постоянная обратная связь с обучающимся для корректировки процесса обучения через игру с поэтапным погружением в тему без потери внимания.

Основные приемы:

1. Динамика (Создание легенды – истории, снабжённой драматическими приёмами, которая сопровождает процесс, требует внимание пользователя и реакции в реальном времени).

2. Механика (Использование сценарных элементов, характерных для геймплея, таких как награды, статусы, очки, виртуальные товары).

3. Элементы (баллы, уровни, аватары, турнирные таблицы, достижения, награды).

Также приемы: Эстетика (Создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости) и Социальное взаимодействие (Широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр).

При помощи игры можно обеспечить легкую и удобную обратную связь. Преподаватель сможет оперативно объяснять учащемуся, почему не удалось пройти тот или иной уровень, какая ошибка была допущена. В то же время у ученика сохраняется его автономность и независимость в принятии решений.

Как же грамотно использовать геймификацию в образовании?

1. Проработайте сюжет

Чтобы урок стал игрой, в первую очередь нужна увлекательная история.

2. Определите цели

Ставьте перед школьниками конкретные игровые цели. Например, «составьте список вещей, которые возьмете с собой во время путешествия». За счет такого подхода дети больше запомнят из теории. Все потому что знания, которые они черпают на уроке, тут же помогают решить конкретную игровую задачу.

3. Распределите роли между учениками

Поделите класс на группы и каждой присвойте конкретную роль. Так в мире математики одни могут владеть методами решения, другие—данными. Дети не будут скучать и научатся работать в команде.

4. Придумайте испытания и правила игрового мира

Это может быть любая математическая задачка, ребус, шарада или языковая анаграмма. Главное—придать задаче интересный контекст. Важно: каждое испытание должно стать условием для продвижения вперед.

Например, с каждым пройденным испытанием игроки обретают новые способности. Или для продвижения вперед нужно собрать определенное количество ресурсов.

5. Используйте на уроке телефоны и планшеты

У детей есть потребность в телефоне? Тем лучше. Придумайте, как можно задействовать их в игре. К примеру, установите на телефоны и планшеты приложение, которое станет ключом к выполнению «миссии».

Какие элементы игры можно использовать на уроке?

Очки, уровни, шкала прогресса, рейтинговая система —эти и другие элементы, заложенные в основу любой компьютерной аркады. Кроме очков и турнирных таблиц, есть и другие примеры игровых механик, которые сделают игру более веселой:

- Коллекционирование — собирать значки и другие объекты, имеющие отношение к игре;
- Сюрприз и неожиданная радость — получать незапланированные награды;
- Организация и порядок — расставлять элементы в правильной последовательности;
- Подарки — дарить очки другим игрокам;
- Признание и достижения — получать похвалу за свои успехи;
- Возможность вести других — показывать другим игрокам, как справиться с задачей;
- Шанс быть героем — спасти провальную игру или придумывать, как улучшить результат;

Чтобы обеспечить игроку «право на ошибку», используйте следующее:

- Дайте игроку несколько попыток;
- Когда игрок ошибается в первый раз, обеспечьте ему обратную связь: объясните, в чем его ошибка и как ее исправить. После этого, дайте игроку возможность попробовать снова.
- Введите систему баллов, которая продемонстрирует, насколько хорошо учащийся достигает поставленных учебных целей.

Ошибки при создании игрового урока:

Вы придумали яркую историю, задания, сказочный мир, показали игру ученикам, символично нажали на «play» и... Нет искры. Есть ошибки, которые чаще всего допускают при создании игры:

1. Фокус на соревнованиях. Используйте соревнование, если хотите заинтриговать. Оно должно длиться ровно столько, чтобы дети окунулись в игру и накопили запал.

2. Перебор с наградами. Если вы подкидываете ученикам бейджи и медальки по поводу и без, то вскоре они обесценятся.

3. Заигрались. Ударившись в геймификацию, велик риск «заиграться» и позабыть о сути – в школе дети должны учиться. Урок превратится в бесполезную забаву.

4. Сбой в игровой механике. Если одни ученики получают уровень за уровнем, а другие сидят в аутсайдерах, несмотря на все усилия, возможно, вы плохо проработали правила игрового мира.

Возможные негативные последствия использования геймификации:

1) геймификация психологически подрывает поведение обучающихся, многие дети могут сосредотачиваться на получении наград, но не на самом обучении. Идеальный вариант – выдавать награды лишь тем «игрокам», достижение которых признают даже конкуренты.

2) Увлечение играми связано с азартом и соревновательным эффектом. У образовательного процесса иная мотивация – познавательная. При исчезновении азарта резко пропадает и интерес к учебе

Решить эту проблему возможно, если удачно комбинировать такую методику с классической. Геймификация не должна играть главную роль в

создании учебных процессов или программ. Она должна мотивировать учащихся открывать для себя новое, а не только получать награды.

3) Возможность совершать ошибки часто, что поощряется в обучающих играх, может привести к безответственному отношению в будущем

Эта идея полезна для образовательного процесса. Неправильный выбор ответа не будет восприниматься как страшный провал, если будет шанс избавиться от его последствий. Поэтому ученики будут легче идти на риск, а отсутствие страха совершить ошибку улучшает образовательный процесс.

4) Успешность одних учеников и неуспешность других, приводит к антимотивации в обучении. Возможно плохо проработали правила игрового мира, необходим анализ механизма игры.

Поделите класс на группы и каждой присвойте конкретную роль. Так в мире математики одни могут владеть методами решения, другие – данными. Дети не будут скучать и научатся работать в команде.

Существуют противники игрового обучения. Одна из главных претензий к этой методике связана с тем, что увлечение играми связано с азартом и соревновательным эффектом. У образовательного процесса же иная мотивация – познавательная. Критики утверждают, что при исчезновении азарта резко пропадает и интерес к учебе.

Решить эту проблему возможно, если удачно комбинировать такую методику с классической. Геймификация не должна играть главную роль в создании учебных процессов или программ. Она должна мотивировать учащихся открывать для себя новое, а не только получать награды.

Если проводить геймификацию с научно-исследовательской позиции, то мы должны работать над тем, чтобы ее влияние оказалось положительным. Если мы сможем использовать энергию, мотивацию и потенциал игрового процесса и направить его к учебе, то сможем дать обучающимся очень важные инструменты для достижения побед в реальной жизни.

«Важно не то, проигрываем ли мы в игре, важно, как мы проигрываем и как мы благодаря этому изменяемся, что нового вынесем для себя, как сможем применить это в других ситуациях»

Ричард Бах