

ГПМО учителей-логопедов и дефектологов города

Спич-сессия «Геймификация коррекционного
образовательного процесса»

Мастер-класс

**«Портфолио современного логопеда:
создаём геймифицированный урок»**

Подготовила:
учитель-логопед
МБОУ «Гимназия№1»
Викулина Людмила Викторовна

В настоящее время учителя-логопеды и дефектологи успешно внедряют в практику элементы компьютерных игр, делая коррекционный процесс увлекательным и интересным для ребенка.

Геймификация в коррекционном образовании — это применение игровых элементов в процессе обучения, направленное на достижение реальных целей. Контрольная работа, организованная в форме «урока-бродилки», является наглядным примером такой техники. Геймификация присутствует в большинстве школ страны, но не все преподаватели об этом знают. Школьный год обучения представляет собой игру: в течение года ученик, отвечая на уроках и выполняя домашние задания, получает «очки». В конце года данные «очки» внимательным образом подсчитываются и анализируются, школьники «сражаются с главным боссом» (итоговой контрольной работой за текущий год) и по результатам данного «сражения» либо переходят на новый уровень игры, либо возвращаются к самому ее началу и проходят ее заново, но уже с другими игроками.

Прием геймификации позволяет сделать учебный процесс действительно интересным и повысить вовлеченность всех учеников. Вместо молчаливого «отсиживания» уроков, школьники будут интерактивно взаимодействовать с учителем и друг другом за счет того, что в геймификации обязательно присутствуют нижеперечисленные элементы.

1. Динамика: урок представляет собой историю с продуманным сюжетом, который будет развиваться в зависимости от решений, принимаемых учениками. Ощущение причастности ко всем происходящим в истории поворотам не позволит даже самому тихому и скромному ребенку остаться в стороне.
2. Мотивация: поскольку в ходе такой игры дети будут приобретать новые навыки, каждое следующее задание должно быть сложнее предыдущего. В противном случае интерес к игре будет потерян.
3. Взаимодействие: ученикам необходимо постоянно получать обратную связь от своих одноклассников и преподавателя, чтобы корректировать свои действия и исправлять возникающие ошибки.

На данном этапе следует рассмотреть методы, которые можно использовать в целях геймификации учебного процесса — материализация, поощрение, соперничество. Поскольку многие люди относятся к классу «кинестетики», в процессе геймификации следует использовать как можно больше осязаемых объектов, что ускорит процесс обучения. Кроме того, необходимо поощрять учеников. В данном случае речь идет не только за материальное поощрение, получаемое в ходе выполнения тех задач, которые требуют мастерства, но и поощрение самостоятельности со стороны учителя. Не следует стремиться все подробно и в деталях объяснять детям, поскольку важно чтобы они учились на своих ошибках и умели исправлять ошибки других учеников. В некоторых случаях уместно использование здоровой конкуренции, для того чтобы развивать скорость и тактическое мышление в процессе борьбы со своим соперником. Из всего вышеперечисленного следует, что геймификация — это техника, значительно улучшающая качество обучения за счет привнесения в скучные серые будни нечто увлекательного и забавного. Однако все должно быть целесообразно.

Не стоит полагать, что геймификация должна присутствовать на каждом уроке, поскольку переизбыток такого инструмента понесет за собой трудно корректируемые последствия.

Среди негативных последствий чрезмерного применения геймификации можно выделить: потеря способности концентрироваться на предмете, в случае если школьника никто не привлекает; подмена внутренней мотивации на внешнюю, в результате которой у школьника сложится ассоциация «выполнил задание = получил приз», и в случае отсутствия награды ребенок просто не будет работать; постоянная конкуренция между учениками может привести к конфликтам за пределами школы.

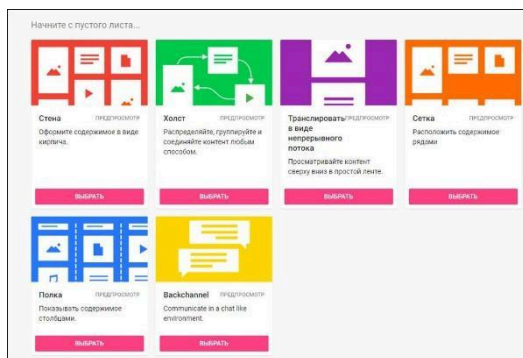
Обзор возможностей сервисов для создания геймифицированных уроков.

1. Доска **Padlet.com** (<https://padlet.com/>) — удобный инструмент для создания геймифицированных уроков. Его функционал похож на онлайн-доску, на которую можно прикреплять записи, фотографии, видео, файлы и ссылки на внешние ресурсы. Особенность платформы в том, что ей одновременно могут пользоваться несколько человек, например, все ученики в классе, и комментировать работу друг друга.

Удобство сервиса в том, что обсуждать задания можно в режиме реального времени: ученик вывесил свою работу на доску, а учитель её сразу увидел и смог оценить и прокомментировать, не собирая тетради и не скачивая документы на компьютер. Зарегистрироваться в Padlet просто — с помощью Google, Microsoft или Apple-аккаунта.

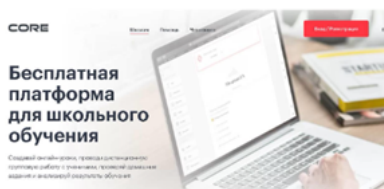
У доски Padlet обширный функционал, доску можно оформить в нескольких форматах, поэтому использовать Padlet можно на разных предметах.

Можно оформить доску в виде стены, холста, ленты, колонок, беседы или карты:



2. Платформа **CoreApp.ai** - позволяет создавать учителям образовательные материалы онлайн, делиться ими с учениками, отслеживать выполнение заданий и анализировать результаты обучения. Этот инструмент можно найти по адресу <https://coreapp.ai/>

CORE - интерактивный конструктор урока

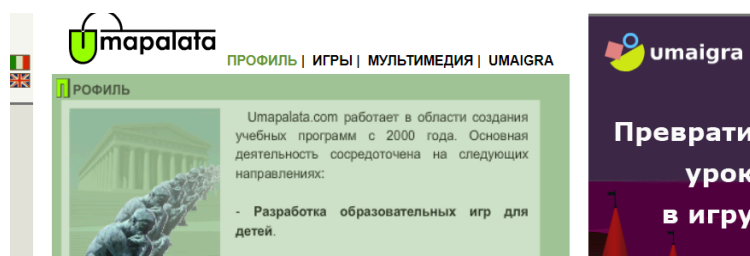


3. **LearningApps** (<https://learningapps.com/>) — полностью бесплатный онлайн-сервис, позволяющий создавать интерактивные упражнения для проверки знаний. Основная идея интерактивных заданий, которые могут быть созданы благодаря данному сервису, заключается в том, что учащиеся могут проверить и закрепить свои знания в игровой

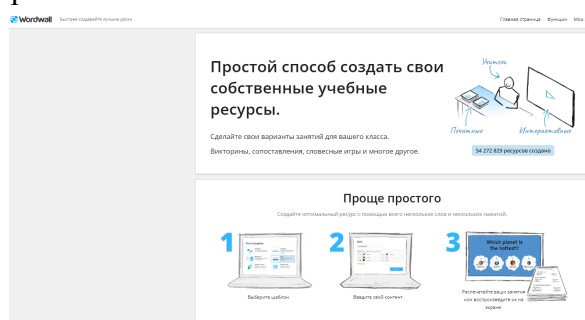
форме. Это способствует формированию их познавательного интереса к определенной учебной дисциплине.



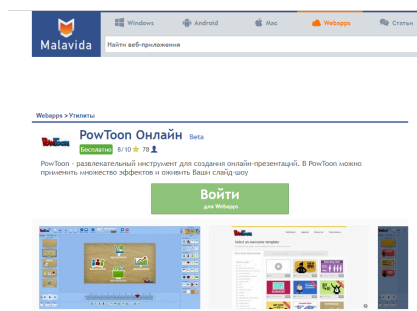
4. **Umapalata** (<https://www.umapalata.com/>) – это сервис для создания образовательных игр для детей, мультимедийных приложений к учебникам, проектирования и разработки систем электронного обучения через игру. Umapalata предоставляется как на платной, так и бесплатной основе.



5. Платформа **Wordwall** (<https://wordwall.net/>) позволяет педагогу “в один клик” разрабатывать игры в интерактивной и печатной версиях. Большинство шаблонов доступны как в интерактивной, так и в печатной версии. Печатный вариант можно загрузить в виде файла формата PDF. Многих учителей порадует тот факт, что сервис имеет русскоязычную версию.



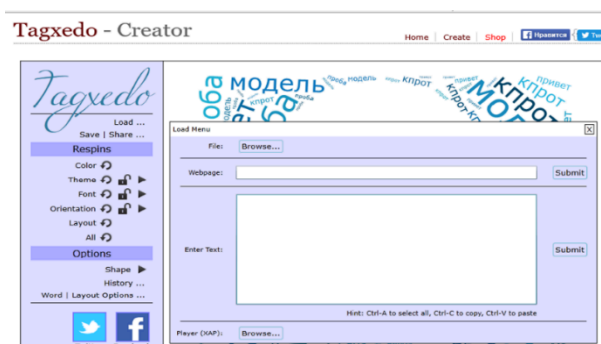
6. **PowToon** — это сервис, представляющий собой инструмент создания презентаций. Он позволяет создавать бесплатные и удивительные анимированные видео и позиционирует себя как альтернативу PowerPoint. Опции доступные в PowToon: возможность вставки обоев, изображений и звуков, способность изменять или добавлять новые тексты, а также их особенности. Несколько эффектов к тексту, доступных для применения: рукопись, слова, появляющийся один за другим, танцующие буквы и т.д. Включает статические или динамические символы, для проведения различных действий, таких как разговор, игра на гитаре, крик и др. Возможность применения закладок, форм или переходов, оригинальных презентаций и видео.



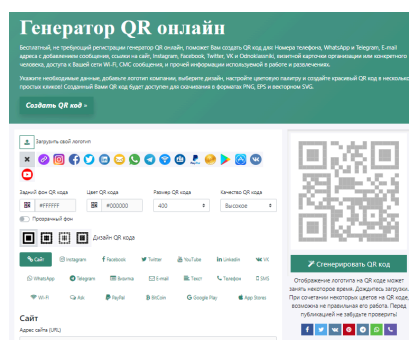
7. Один из сервисов, который позволяет создавать красивые облака ключевых слов, называется **Word It Out**. Этот инструмент можно найти по адресу <https://worditout.com/>. Он позволяет создать облако из текста, который вводит пользователь. Цвет фона, текста и размер слов легко меняется. Облако можно загрузить в компьютер как изображение.



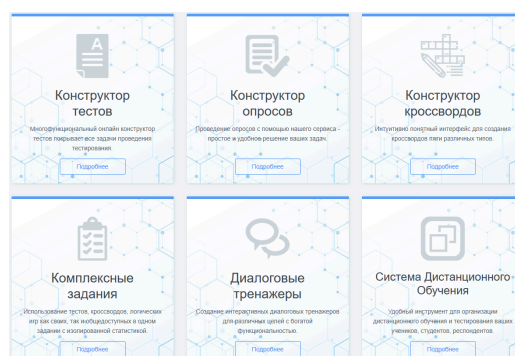
8. И еще один интересный сервис - **Tagxedo** (www.tagxedo.com). Здесь созданное облако можно представить в любом виде, например, портрета, дерева или карты. Есть возможность изменения цвета, размера, положения, формы, фона и расстояния между словами. Каждое слово в облаке при наведении на него курсора, также, как и у сервиса Tagul, выделяется и представляется как гиперссылка. Облако можно сохранить как изображение в компьютер.



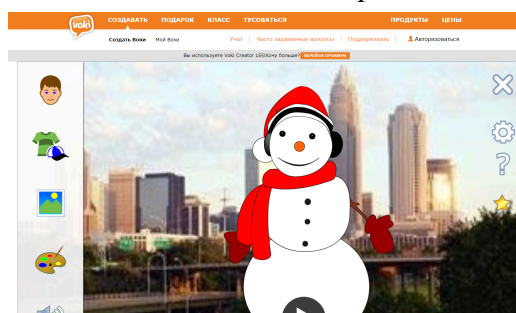
9. **Free-qr.com** (<https://free-qr.com/>) бесплатный генератор создания QR-кодов. QR-коды в образовании помогают учителям распространять учебные материалы и облегчают процесс обучения учащихся.



10. Online test pad (<https://onlinetestpad.com/>) – это инструмент для создания тестов, опросов, кроссвордов, диалогов и уроков. Все сервисы предоставляются абсолютно бесплатно зарегистрированным пользователям.



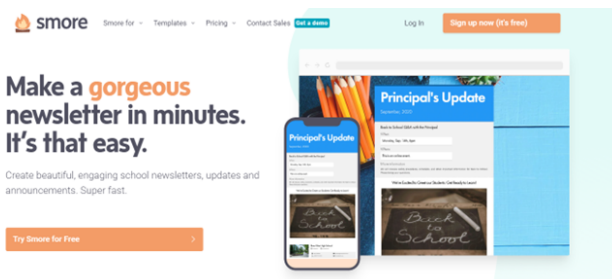
11. Сервис Voki.com (<https://www.voki.com/site/products>) позволяет пользователям создать анимированный говорящий аватар. В качестве мультяшного героя можно использовать из коллекции персонажа, похожего на вас, или выбрать образ животного, известного персонажа. Voki-герой может говорить вашим собственным голосом, который вы предварительно записали в виде файла на компьютер и добавили к изображению или электронным голосом. Электронный голос произносит тот текст, который вы введете в специальное поле на одном из шагов создания аватара.



Созданный аватар можно вставлять в блог, в интернет-профиль в качестве собственного аватара, пересылать по электронной почте или использовать на дистанционном уроке. С помощью Voki можно создавать различные интерактивные задания. На уроках иностранного языка практиковать говорение, на уроках литературы организовывать выразительное чтение, на других предметах побуждать учащихся к устным высказываниям. Для педагогов занимающихся дистанционным обучением Voki может стать отличным помощником в работе.

12. Еще один сервис Smore (<https://www.smore.com/>) – онлайн-инструмент для быстрого, удобного и бесплатного создания ярких буклетов, открыток, персональных страничек.

Интерфейс сайта представлен только на английском, но он очень визуальный и интуитивно понятен, так что вам не составит труда быстро сориентироваться. Для регистрации можно использовать свой аккаунт на Facebook, либо свой электронный ящик. После регистрации вы сразу попадаете в свой личный кабинет на сайте, подтверждать регистрацию не надо.

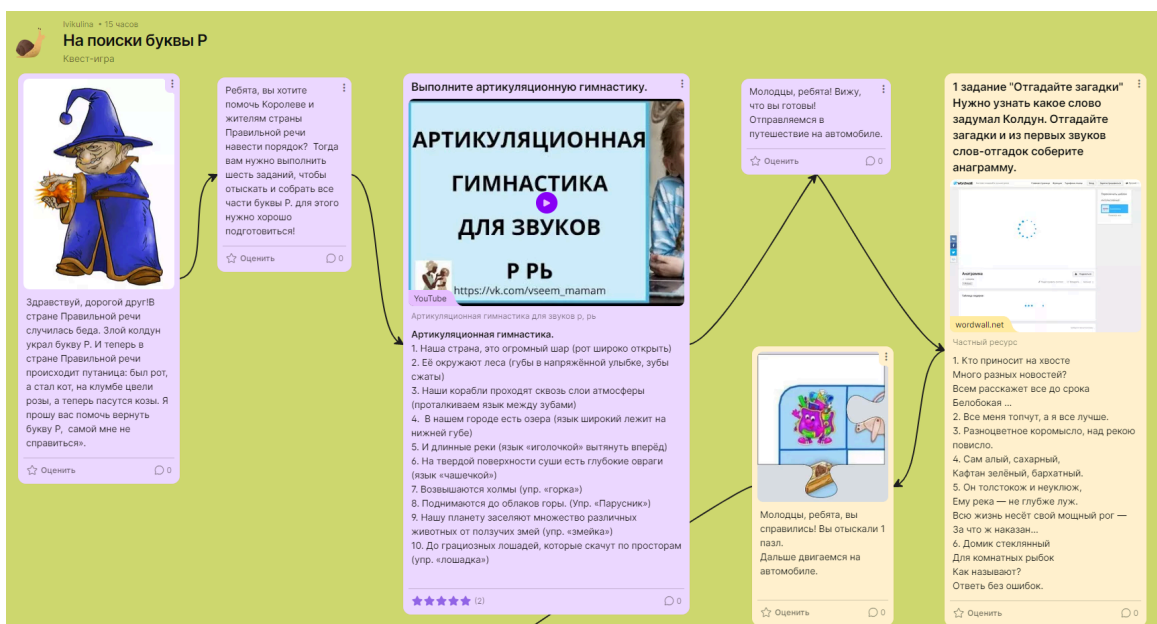


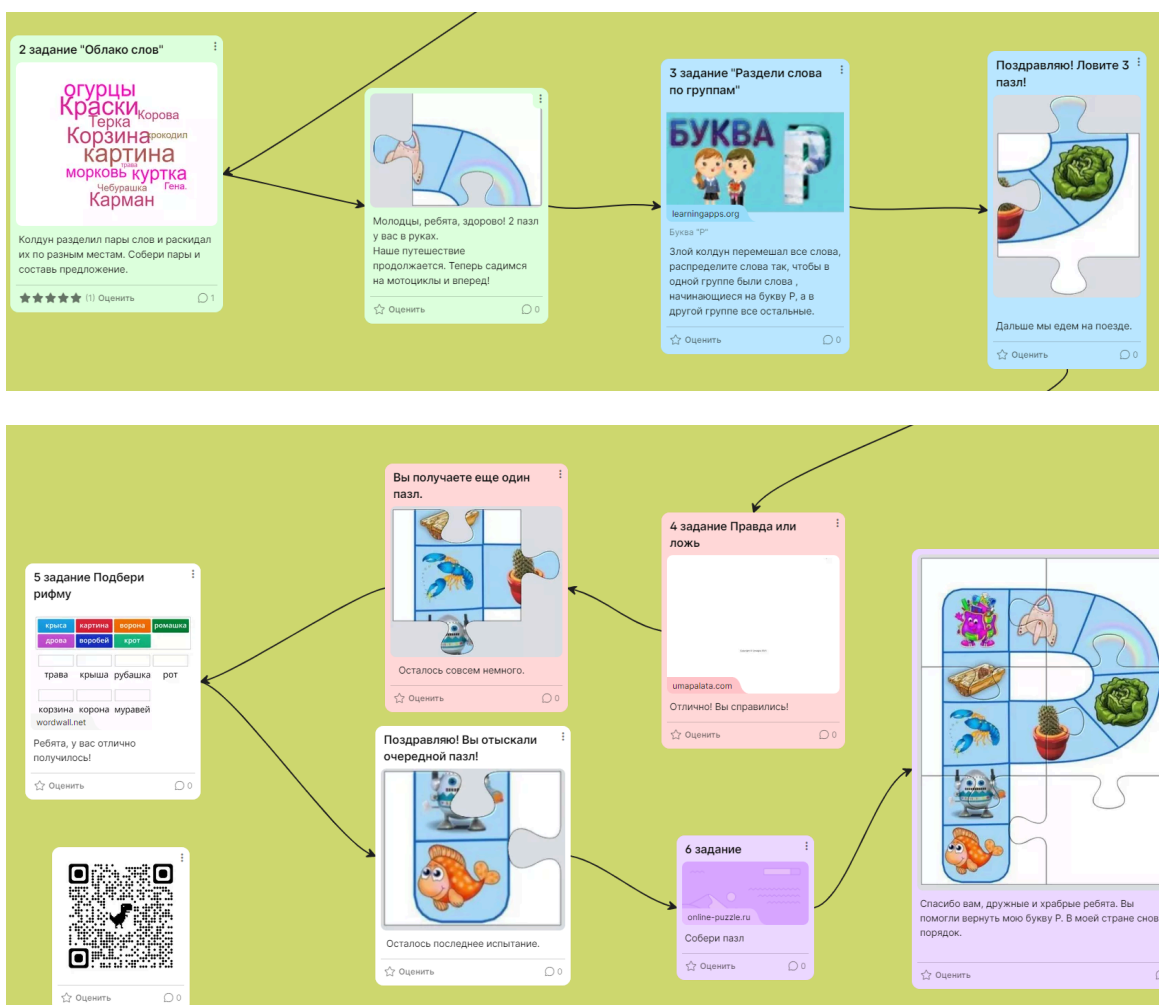
13. Сервис GFTO – это отличный сервис для создания открыток, баннеров, есть генератор логотипов и генератор текста. С помощью этого сервиса можно делать красивый текст с различными эффектами.



Мастер-класс

Создание геймифицированного урока «На поиски буквы Р» на платформе Padlet.com





Подводя итог, отмечу, что организация занятий с применением элементов геймификации в коррекционном образовательном процессе позволяет рассматривать эту технологию как фактор повышения мотивации к обучению.

Таким образом, можно сделать следующие выводы:

- 1) под геймификацией понимается использование элементов игры в неигровых контекстах, геймификация создает мотивирующую среду на логопедических занятиях;
- 2) прием геймификации на уроках создает ситуацию успеха, доставляет удовольствие обучающимся, способствует максимальной вовлеченности в процесс.
- 3) геймифицированный урок может быть внедрен в систему коррекционного образовательного процесса для поддержания интереса школьников к предмету, что достигается наглядностью такого урока и новизной подхода (геймификацией).

Литература:

1. Орлова В.О. Геймификация как способ организации обучения / В.О. Орлова, В. Н. Титова // Вестник ТГПУ, - 2015. - № 9(162). - С. 60-64.
2. Петюкевич, Т. В. Преимущества геймификации учебного процесса школы / Т. В. Петюкевич // 75-я научная конференция студентов и аспирантов Белорусского государственного университета: материалы конференции: в 3 частях. - Минск, 2018.-С. 428-432.
3. Романова Г.А. Проблемы геймификации в образовании / Г.А. Романова // Известия АСОУ.-2018. - № 6. - С. 52-55.

4. Геймификация: как превратить урок в игру и не перестараться // Мел. URL: <https://mel.fm/shkola/6783041-gamification>
5. «Геймифицируй это»: как превратить урок в игру // iSpring. URL: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool>
6. Никитин С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой ученый. — 2016. — № 9. — С. 1159–1162. — URL <https://moluch.ru/archive/113/28806/>

Интернет-ресурсы:

<https://www.yaklass.ru/webinars/webinary/portfolio-sovremennogo-uchitelya-sozdayom-gejmificirovannyj-urok>
<https://padlet.com/>
<https://onlinetestpad.com/>
<https://free-qr.com/>
www.tagxedo.com
<https://worditout.com/>
<https://wordwall.net/>
<https://www.umapalata.com/>
<https://learningapps.com/>