

Что такое геймификация

Когда мы говорим о геймификации процесса обучения, обычно имеется в виду включение в урок элементов игры. Игровые практики внедряются в образование для повышения мотивации учащихся и лучшего усвоения материала. В младшем возрасте игровые практики позволяют органично доносить до ребёнка новую информацию, а в школе геймификация может стать полезным инструментом для работы с детьми, которые ещё не очень заинтересованы в обучении как таковом.

Метод геймификации может кое-что предложить даже взрослым. Использование игр в процессе обучения даёт человеку возможность проработать изученную информацию на практике, а также закрепить навыки в рамках своей профессии. Игра, отличающаяся от обычной рабочей и учебной рутины, скорее всего, станет ярким впечатлением, и это способствует лучшему запоминанию информации.

Как геймификация применяется в процессе обучения

Конечно, функции и характеристики геймификации разнятся в зависимости от возрастной группы ребёнка.

До школы

Можно смело сказать, что в дошкольном возрасте игровые практики на уроках необходимы. В этом возрасте всё обучение должно быть построено вокруг игры, потому что это ведущая деятельность ребёнка-дошкольника. Чем ближе занятия к ведущей деятельности ребёнка, тем эффективнее обучение. Уроки в школьном формате, без игровых техник, могут оказаться не только бесполезными, но и вредными: такой подход может отвлечь ребёнка от учёбы ещё до школы, что грозит проблемами в дальнейшем.

Младшая школа

В младшем школьном возрасте игра является дополнительным мотивационным подкреплением для ребёнка. Тяга к знаниям сама по себе может быть недостаточной мотивацией для некоторых детей. В таком случае геймификация в начальной школе здорово помогает привлечь детей к теме урока, представляя знания в более доступном и интересном формате.

Средняя и старшая школа

Игры также дополнительно мотивируют детей среднего и старшего школьного возраста, предлагая им новые возможности для социализации. Во время игр можно в новом и неочевидном формате взаимодействовать с одноклассниками, например объединяться в команды, пробовать себя в разных ролях, давать задачи и выполнять просьбы.

Любое школьное занятие — например, урок по знакомству с климатическими зонами России — можно подать в игровой форме. Одна из возможностей — внедрить героев и элементы квеста. Можно предложить ученикам отправиться в путешествие в поисках определённого региона вместе с героем.

Информация лучше запоминается, когда перед обучающимся стоит проблема, для решения которой нужно использовать материал урока.



Кроме того, легко поддаётся усвоению эмоционально окрашенная информация, а игры обычно вызывают у детей эмоциональные реакции.

Важно не забывать, что в школе ребёнку предстоит научиться понимать, запоминать и использовать информацию разной формы, чтобы быть готовым к задачам, которые встретятся ему в дальнейшей учёбе и работе. Например, геймификация часто стимулирует самостоятельность учеников, предлагая им пространство для освоения учебного материала в своём темпе. В то же время обучение в рамках уроков с преподавателем развивает социальные навыки ребёнка и способность воспринимать спикера. Поэтому идеальным вариантом остаётся баланс между игровым и более традиционными образовательными форматами.

Игровые практики в дистанционном обучении

Квесты, герои и возможность выбора

В рамках онлайн-курсов «Фоксфорда» игровые методики представлены в разных преломлениях в большинстве курсов. Это и интерактивные задания, и моменты игры непосредственно в структуре урока, и квесты, викторины и онлайн-тренажёры. Один из примеров — [игровой квест «Фоксфорда»](#) для дошкольников и младших школьников перед началом учебного года. Ребёнку предлагается подготовиться к школе вместе с мистером Фоксом. Так как квест полностью адаптирован под познавательные способности детей дошкольного или младшего школьного возраста, родители имеют возможность не включаться в подобные занятия: ребёнок чаще всего успешно проходит их самостоятельно. В образовательных онлайн-квестах есть привлекательный для ребёнка элемент схожести с компьютерной игрой. Возможность

совершать выбор и видеть изменения в ходе сюжета квеста также располагают детей к такому формату обучения.

Интерактивность и материальность

В дистанционном обучении важно учитывать тягу детей к интерактивности и материальности: например, с этим помогают интерактивные задачи с небольшой анимацией или использованием звуков.

Другой полезный инструмент — заранее распечатанные материалы к уроку. Эти задания родители могут распечатать самостоятельно, и ребёнок будет работать с ними в соответствии с инструкциями педагога. К [курсу «Фоксфорда» по подготовке к школе](#) все подготовительные материалы даны заранее — их можно распечатать на весь год. С такими материалами ребёнок может работать творчески: раскрашивать их, писать на них, вырезать фигурки и карточки.

Ссылка на статью <https://media.foxford.ru/gejmifikaciya-processa-obucheniya-v-shkole/>



Идеальный игровой урок-квест

1. **Ищем симпатичного и интересного ребёнку [героя](#).** Если в силу проблем с авторскими правами использовать стороннего героя (например, Гарри Поттера) не получается, тогда можно придумать своих оригинальных персонажей.
2. **Ставим перед учеником проблему, которую нужно будет решать в течение занятия.** Проблемную ситуацию важно адаптировать под возрастные интересы, чтобы она была адекватна знаниям ребёнка, а также предлагала небольшой вызов, требовала времени на решение.
3. **Урок разбиваем на этапы, которые будут постепенно приводить ребёнка к решению проблемы.** Отличный инструмент — мини-награды по завершению каждого этапа. Так учащиеся будут возвращаться к первоначальной проблеме, вспоминая о цели квеста.
4. **Кульминацией игры станет завершающее задание.** Оно должно быть сложнее всех предыдущих и обращаться ко всем освоенным ребёнком за урок знаниям. На этом этапе можно внедрять отрицательных героев — злодеев, которых нужно одолеть, чтобы победить в квесте.
5. **Финал важно сделать максимально понятным и чётко сформулированным.** Чтобы у ребёнка было чувство завершённости в конце занятия, можно подарить ему какую-то символическую награду.

Изображения: [Thunder Rockets](#) / Dribbble

Если вы нашли ошибку, пожалуйста, выделите фрагмент текста и нажмите *Ctrl+Enter*
1292