Современный образовательный процесс – это безграничное поле возможностей как для учеников, так и для преподавателей. На сегодняшний день существует огромное количество технологий, направленных на повышение качества образования. Мне бы хотелось остановиться более подробнее на одной из них. Поговорим о технологии геймификации.

Каждый согласится с тем, что современные дети проводят достаточно много времени за компьютерными играми. Как только появляется свободная минута, ребенок тут же погружается в виртуальный мир на своем гаджете.

Такое явление вполне объяснимо. Любая игра – это ключевое действие в жизни каждого ребенка. Этот процесс является приятным, увлекательным и интересным. Дети сами тянутся к нему, без каких-либо принуждений. Учитывая этот факт, можно значительно упростить жизнь преподавателя и получить результаты гораздо выше ожидаемых.

Внедрение игровых элементов в образовательный процесс способствует повышению качества образования и уровня познавательной активности учеников, а также формированию интереса к знаниям и развитию учебной мотивации. Что, безусловно, не может не радовать.

Что же такое геймификация в образовании? В первую очередь, это процесс распространения игры на различные сферы образования. В данном случае игра является методом воспитания и обучения, а также средством организации целостного образовательного процесса. Рассматриваемый подход существует достаточно давно, но набирает свою популярность только сегодня. Это связано с тем, что нарастает необходимость в изменение системы мотивации, которая перестает давать нужные показатели.

Что мы получаем в результате применения игры? Во-первых, непрерывную обратную связь с учениками, а также высокий показатель заинтересованности и мотивации. Во-вторых, приобретение новых знаний через игровые технологии. В-третьих, проявление творческой инициативы обучающихся в решении поставленных задач.

Абсолютно любой урок в школе можно геймифицировать и устроить настоящий праздник для учеников. Для этого необходимо четко определить цели игры, озвучить правила и распределить роли между участниками. Когда мы играем, то мы переключаем внимание детей с традиционного процесса обучения. Ребенок думает, что он играет, а на самом деле усваивает необходимый материал. Такой метод позволяет использовать полученные знания на практике, а также активизировать познавательный интерес детей.

Для меня, как для учителя начальной школы всегда стояла и стоит одна цель – сделать процесс обучения максимально интересным и понятным для детей. Все мы когда-то были детьми и прекрасно понимаем, чего может хотеть ребенок в определенном возрасте. Почему не воспользоваться этими знаниями и не сделать так, чтобы ребенок любил школу и называл ее своим «вторым домом»? Ведь это вполне реально и возможно, если проявить нестандартный подход и любовь к детям. Сейчас расскажу о нем более подробно.

Учащиеся моего класса имеют устойчивый интерес к играм, в которых необходимо выполнять различные задания и увеличивать собственный доход. Исходя из этого, мною была придумана игра под названием «Юный бизнесмен». Дети с удовольствием согласились включиться в игру. Сказать, что у них горели глаза – это ничего не сказать!

Продолжительность игры – учебная четверть. Цель игры – заработать наибольшее количество игровых монет. Нами был придуман виртуальный мир, в котором дети являются сотрудниками фирмы «School office». У каждого участника есть свои права и обязанности. В конце каждой рабочей недели ребенок подсчитывает свои баллы и получает зарплату в виде игровых монет. Хочу отметить, что это был период, когда мы усиленно изучали таблицу умножения. Нами было введено правило, что ребенок подходит с дневником и применяет навыки табличного счета для подсчета собственного дохода.

За что дети получают игровые монеты? В первую очередь за хорошие оценки, за дополнительные задания по различным предметам, за подготовку докладов и сообщений, за хорошее дежурство в классе и столовой. Помимо этого, у нас была введена система штрафов, которую мы придумали совместными усилиями. Ребенок лишался монет за следующие действия: невыполненное домашнее задание, плохие оценки, разговоры во время урока, замечания со стороны сотрудников учебного заведения, конфликтные ситуации со своими одноклассниками.

В конце четверти мы с родителями нашего класса предоставили возможность детям обменять игровые монеты на настоящий товар. Ученикам было предложены следующие позиции: канцелярия, сладости, игрушки и книги. Кто занял призовые места были награждены небольшими подарками и грамотами.

Подводя итог, могу сказать о том, что данная игра позволила повысить интерес детей к учебной деятельности, улучшить дисциплину в классе и межличностные отношения, повысить уровень мотивации для получения хороших отметок, а также повысить показатель качества образования в нашем классе. После такого опыта технология геймификации стала занимать неотъемлемую часть в нашем образовательном процессе. Хочу закончить словами известного писателя и драматурга Д.Б. Шоу «Мы не потому перестаем играть, что постарели, - мы стареем, потому что перестаем играть».