

**КОУЧ-ШКОЛА**  
**«Современный урок в  
начальной школе.  
Использование новых  
информационных  
технологий»**

**Науменко Наталья Николаевна**  
**учитель начальных классов**  
**высшей категории**  
**лица «Спектр» города Тореза**



□ **Геймификация** – это применение методов проектирования игры для неигровых областей, таких как бизнес процессы, социальные проекты, обучение.





Вдохновитель  
идеи -

американский  
психолог  
Гейб Зихерман



# Геймификация в образовании –

- метод обучения и воспитания;
- форма воспитательной работы;
- средство организации целостного образовательного процесса.



# Игровые элементы, формирующие механику процесса геймификации –

- \* ВЫЗОВ;
- \* задания, тесты;
- \* сотрудничество;
- \* обратная связь;
- \* накопление ресурсов;
- \* вознаграждения;
- \* состояние победы.



# Игровая динамика геймификации

- ограничения (ограничение по времени на выполнение контрольных заданий);
- эмоции (любопытность, дух соперничества, разочарование, счастье, интерес);
- повествование (последовательная, непрерывная сюжетная линия);
- продвижение (рост игрока и его развитие, различные уровни сложности);
- отношения между игроками (работа в команде)



# Элементы игровых

## технологий:

- ролевые игры
- «горячий стул» (представить себя в роли какой-нибудь исторической личности и объяснить)
- игра «правда или ложь»
- лексический конструктор
- путешествие-экскурсия
- ролевые игры
- DAE (действие, рисунок, определение термина)
- игра-квест
- исторический суд
- метеор-кубик и др.
- игра ассоциации
- инсценировка



# Геймификация в образовательном процессе:

## *ПЛЮСЫ:*

- \* неподдельная заинтересованность;
- \* вовлеченность в процесс;
- \* активизируются психические процессы

## *МИНУСЫ:*

- \* подрывает поведение;
- \* снижает ответственность;
- \* сосредотачивает на получении наград, а не на самом обучении



# Знать и владеть – главная формула успеха!





2016/03/04 12:02 PM



**Спасибо  
за внимание!**











