

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!





**Спасибо
за внимание!**











