Геймификация как средство развития коммуникативных учебных действий.

«Коммуникация» — процесс взаимодействия и способы общения, позволяющие создавать, передавать и принимать разнообразную информацию.

Сейчас все более актуальной в образовании становится геймификация. С 2015 года игровые технологии в образовании начали называть новым словом «геймификация». Хотя еще в 80-е годы  ХХ века профессор Эссекского университета Ричард Бартл дал первое определение слову «геймификация» (англ. gamification) — «превращение чего-то, что не является игрой, в игру». Геймификация в образовании- это применение игровых элементов и механик в процессе обучения для повышения вовлеченности и мотивации учащихся.

Применяя игровые технологии необходимо научить учащихся самостоятельно приобретать знания, мыслить и применять их в учебной деятельности.

Также современные дети любят играть на компьютере в виртуальные и онлайн-игры.

Вместе с тем социальные навыки играют важную роль в развитии личности и успешной адаптации в обществе. Они включают в себя умение эффективно общаться, сотрудничать, решать конфликты и строить отношения с окружающими.

Наши дети стали меньше общаться вживую, общение сводится к односложным ответам, обсуждению просмотренных видеоклипов в социальных сетях.

Современный урок, требования к уровню подготовки обучающихся предполагают высказывание детьми собственного мнения, доказательность, учет позиции собеседника, , кооперацию усилий во время парной и групповой работы для достижения поставленных целей. Как же научить детей строить взаимодействие друг с другом, учитывать мнение друг друга используя их привязанность к гаджетам, любовь к онлайн-играм. Я провела среди детей опрос. Выделила основные параметры онлайн-игр, привлекающие детей.

Что же нравится детям в онлайн-играх и электронных образовательных платформах?

-Баллы и рейтинги —баллы за выполнение заданий, например, за правильные ответы.

-Достижения и награды — например, виртуальный «орден знания».

-Уровни и квесты — прохождение и переход на уровни игры.

-Сюжеты и персонажи —процесс становится частью их истории.

Все эти элементы можно применить в школе. Для этого необходимо выделить механику игр. Она может быть основана на системах заданий и наград, символов прогресса, таких как баллы и достижения.

Карта прогресса.

В учебной программе вводятся различные уровни, каждый из которых соответствует определенной теме или тесту. Все ученики должны пройти через все уровни. С каждым уровнем ученики получают награды, и возможность соревноваться между собой.

Балльная система.

Ученики получают баллы за выполнение заданий, которые они могут обменять на различные награды или привилегии. Например, ученики могут получить дополнительные баллы за  самостоятельную подготовку к уроку, подготовку дополнительного материала к уроку, выполнение проекта по теме или разделу.

Рейтинги.

Ученики могут соревноваться в рейтингах по различным темам. Получая разнообразные поощрения («плюшки», если говорить современным языком), ученики получают удовольствие от учебы и достигают лучших результатов.

Двумя основами геймификации являются игровой сценарий и игровая механика.

Игровой сценарий — это набор предписанных правил и инструкций, которые определяют процесс игры и описывают активности в рамках игры. Он может быть разработан для любой игровой ситуации — от настольных игр до компьютерных игр, от симуляций до ролевых игр. Игровой сценарий содержит в себе ряд элементов, включая цель игры, правила, противников, задачи, механики, интерфейс, награды и штрафы. Все эти элементы объединены вместе, чтобы создать вдохновляющую и увлекательную игровую среду для игроков.

Примеры игровых сценариев:

Квесты-это один из самых распространенных игровых сценариев, который можно встретить в различных играх, от ролевых до симуляторов. Он привлекает игроков, поскольку позволяет им принять личное участие в истории персонажа, решать головоломки, проходить определенные испытания.

Конкурсы-также распространенный игровой сценарий, который применяется в различных контекстах, например, в социальных сетях или на мероприятиях. Они позволяют игрокам соперничать друг с другом за победу и награду.

Симуляции-это игровой сценарий, который часто используется в образовательных целях, техническом обучении или в медицине. Он позволяет игрокам вжиться в роль эксперта или специалиста и решать задачи, которые возникают в реальной жизни.

Игровые сценарии — это ключевой элемент геймификации, поскольку они создают естественный и увлекательный контекст для задач и целей, которые нужно достигнуть. Это позволяет улучшить мотивацию, вовлеченность и удовлетворенность игроков, заставляя их интересоваться проектом или задачами в течение долгого времени.

Игровая механика — это набор правил и интерактивных элементов, которые определяют основные игровые системы и механизмы в компьютерных играх, настольных играх, ролевых играх и других играх. Они могут быть использованы в других контекстах, когда применяется геймификация, как способ стимулирования мотивации и вовлеченности.Примеры игровой механики:

1.Уровни-это наиболее часто используемая игровая механика в компьютерных играх. Она позволяет игрокам разделить игру на отдельные части или уровни, каждый из которых имеет свою собственную цель и трудность. Пройдя все уровни, игроки получают награды и достижения.

2.Персонажи являются важным элементом игровой механики в ролевых играх. Они позволяют игрокам взаимодействовать со сценарием, совершать различные действия и участвовать в истории.

3.Игровые монеты являются еще одним примером игровой механики. Они позволяют игрокам приобретать различные предметы, улучшения и снаряжение в игре, что способствует повышению мотивации и улучшению игрового опыта.В курсе окружающего мира по образовательной системе « Школа России» используется сказочные авторские персонажи-помощники. Муравей Вопросик и Мудрая Черепаха помогают обучающимся раскрыть темы. Это может быть элементом геймификации.

Пример легенды игры.

Каждая большая тема или раздел это определенный уровень. Преодолеть его можно выполнив определенные задания. В образовательной системе «Школа России»- это тест или задание по теме или разделу. За пройденный тест ребенок набирает определенное количество баллов. В результате такой игры ребенок набирает баллы. Я назвала их «моники». Мы с детьми вместе придумали как выглядят «моники». Я отмечала их в рейтинговой таблице и рисовала кривую роста для каждого ребенка на отдельном листе. Таким образом, каждый ребенок видел свой индивидуальный рост. Можно было также за «моники» получить подсказку. Можно было заработать дополнительные «моники», выполняя уже задания на онлайн-платформе «Учи.ру». Это пример применения геймификации на электронных образовательных платформах. Задания даются в игровой форме, есть свой сказочный персонаж, сопровождающий ребенка в обучении. Также ведется рейтинг обучающегося в классе, школе и т.д. Результат используемой платформы:

•  Изучение материала в комфортном темпе

•  Глубокое понимание учебного материала

•  Отсутствие пробелов в знаниях

•  Развитие интереса ко всем предметам.

В урочной деятельности если ребенок не справлялся с темой урока с первого раза, то количество баллов за прохождение уровня снижается. Таким образом, все баллы складываются в рейтинг обучающегося. Количество баллов за определенное задание или тест учитель продумывает самостоятельно.

Есть определенный «разбег» в количестве набранных баллов. И ребята получают звания:

«Магистр науки»

«Ученый 1 степени»

«Ученый 2 ступени»

«Ученый 3 ступени»

«Исследователь»

Такие звания не обижают ребята, а лишь стимулируют подниматься по рейтинговой лестнице.

Варианты могут быть различные. Можно зарабатывать алмазы, граниты и т.д.

Другим игровым сценарием геймификации на уроках окружающего мира являются симуляторы. Этот прием  позволяет игрокам вжиться в роль эксперта или специалиста и решать задачи, которые возникают в реальной жизни.

Вариант использования геймификации на уроке окружающего мира во 2 классе.

Тема урока «Если хочешь быть здоров». На этом уроке все ребята были докторами и апробировали различные варианты лечения больного. Выполняли задания на уроке и получали баллы. В итоге по количеству набранных баллов каждый ребенок получил отметку за урок.

Геймификацию использую для развития коммуникативных универсальных учебных действий таких как:

планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками — определение цели, функций участников, способов взаимодействия;

• постановка вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;

• разрешение конфликтов — выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;

• управление поведением партнѐра — контроль, коррекция, оценка его действий;

• умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации; владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка, современных средств коммуникации.

Для решения этих задач подходят следующие формы игровых сценариев: квесты и симуляции.

Квесты.

Детям они очень нравятся. Я делаю квесты на урок. Придумываю легенду из любимых мультиков или персонажей фильмов и книг. Хорошо проходит Гарри Поттер, Смешарики, богатыри.

Можно разделить класс на группы. Придумать названия соответствующие сюжета фильма или урока. Здесь будет формироваться умение кооперировать свои действия для достижения результата.

Затем в течение урока мы выполняем задания. Они могут соответствовать заданиям учебника, тетради. В итоге мы преодолеваем препятствия и получаем открытие нового знания ( в виде свитка, карты сокровищ и т.д.)

Сложность составляет лишь придумать легенду и формы работы на уроке.

Либо делаю наоборот. Предлагаю проблему, решить которую поможет консилиум специалистов, например, разных врачей. На уроке каждый специалист доказывает свою гипотезу, высказывает свое мнение. Здесь формируются коммуникативные навыки интериоризации. Сложность данной формы проведения в больших затратах по времени. Часто мы не успеваем уложиться в урок, поэтому можно сделать урок интегрированным.

Данная технология не отменяет применение других технологий, методов обучения и воспитания в процессе урока, а лишь дополняет их.

Плюсы применения геймификации:

1. Повышается учебная и познавательная мотивация.

2. Снижается уровень тревожности обучающихся, страха оказаться неуспешным, некомпетентным в решении каких-то задач.

3. Повышается обучаемость, эффективность усвоения знаний.

4. Улучшается психологический климат в классе.

5. Развиваются коммуникативные универсальные учебные действия

Минусы.

1.Эффективность во многом зависит от усилий и мастерства учителя.

2.Затраты по времени на продумывание легенды игры или игрового сценария.

3.Дополнительное время на ведение рейтинга детей в процессе игры, время на подведение итогов, подсчеты результатов квеста, игры.

 Современные исследования расходятся во влиянии геймификации на образование Считаю, что важно найти баланс между игрой и обучением, чтобы геймификация не стала основным фокусом учащихся, а лишь дополняла традиционные методы обучения.