**13.10.21 обл. семинар**

**Геймефикация: как превратить обучение в интересную игру.**

**Слайд №1**

Здравствуйте Меня зовут Глухова Елена Валерьевна, я педагог Центра детского творчества №1 высшей квалификационной категории. Мое основное направление деятельности это хореография. Сегодня я познакомлю вас с обучением через игру, геймефикацией.

**Слайд №2**

Все мы живем в мире, где ежедневно нужно достигать новых результатов. Мы учимся работаем, общаемся с окружающими нас людьми, ставим цели и открываем новые горизонты, причем в этом нам сегодня помогают технологии. Заниматься какой либо деятельностью сейчас гораздо проще, чем раньше, но есть одна проблема, о которой в настоящее время можно услышать все чаще – это скука. Да, да вы не ошиблись – именно скука.

Сегодня, начиная с детского садика и заканчивая аспирантурой, в учебный процесс внедряются принципы геймификации. Например, изучение нового материала – это не просто скучное «надо», а уровень, который интересно пройти, чтобы получить награду или пропуск к новому квесту. Вообще применение в образовании методики квестов, когда учащиеся не просто зубрят материал, а пытаются разгадать какую-то загадку, головоломку – в разы повышает уровень знаний за счет вовлеченности.

итак

Геймификация или игрофикация — использование игровых элементов в любом неигровом контексте или образовании в форме игры. Самый знакомый для нас пример — это интерактивные игры-презентации, которые применяются в образовательном процессе.

**Слайд № 3**

Секреты моего успеха при использовании геймификации на занятиях:

Вы видите на экране. Хочу обратить внимание на пункт 3 читай скобки)

1. Вовлечение и мотивация (в занятие внедряется персонаж, который в чем-либо нуждается; использование наград (статусы, очки, виртуальные товары).
2. Понятные и визуализированные правила игры.
3. Особая организация игры (распределение игровых заданий по уровням сложности, каждое выполненное задание выводит учащегося или группу на новый уровень. Обратная связь с педагогом).
4. Дружелюбно организованное игровое пространство, несмотря на ситуацию соперничества.

**Слайд № 4**

Современная геймификация невозможна без внедрения в образовательный процесс элементов компьютерных игр и интернет-ресурсов.  Сейчас в сети много различных сервисов по геймификации.

Я же хочу вас познакомить с образовательной платформой Learnis

Learnis поможет провести учебное занятие или внеклассное мероприятие нестандартно.

**Слайд № 5**

Образовательный сервис дает электронный набор инструментов для эффективного обучения на основе игровых методов.

Не нужно устанавливать на компьютер программы или владеть навыками программирования. Просто выберите уже готовые квесты из каталога и адаптируйте задания для своего предмета.

Я создала некоторые игровые комнаты из которых нужно выйти решая образовательные задачи.

**https://www.learnis.ru/293484/**

**Слайд № 6**

Современные технологии помогают образованию идти в ногу со временем.

Геймификация очень расширяет возможности образовательного процесса, но не заменяет его.

Внедрить квесты можно на любом этапе обучения, за счет игровых технологий повысить мотивацию учащихся.

Как можно использовать эти игры вы можете видеть на экране.

Данные ресурсы применимы к любой направленности. Платформа адаптирована для детей с 1 до 11 класса и студентов.

***Спасибо за внимание!!!***