**Бикбаева Оксана Ивановна,**

учитель русского языка и литературы

МБОУ «СОШ №8»

**Геймификация в электронном обучении как**

**способ повышения познавательной активности учащихся на уроке**

Для того, чтобы обучение было разнообразным и отвечало интересам учащихся его элементы игрофицируют (или геймифицируют), то есть создается постоянная обратная связь с учащимися через игру с поэтапным погружением в тему без потери внимания.

В современном образовании на практике появился новый термин - «геймификация» («игрофикация»), который определяется как использование игровых элементов и методов игрового дизайна в неигровых контекстах; применение подходов, характерных для компьютерных игр в программных инструментах для неигровых процессов.

Геймификации подразумевает то, что внедрение в образовательный процесс элементов из других областей (игр,социальных сетей) позволяет создать более удобную среду для учащихся.

Игры – это очень гибкая форма обучения. Они обладают огромной силой и заставляют испытывать самые разные чувства. Игра увлекает, позволяет ощущать причастность к команде и удовлетворение от достигнутого результата. Как результат – мы получаем более прочное усвоение знаний учащимися. Дальше процесс обучения стимулирует сам себя – чем лучше человек разбирается в той или иной предметной области, тем более интересной она ему представляется. Поэтому игровая форма занятий выступает как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Геймификация оказывает значительное воздействие на участников учебного информационного взаимодействия. В первую очередь меняется педагогическая позиция учителя: он выступает как тьютор, организатор интерактивного взаимодействия субъектов информационно – образовательной среды.

Также в игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, понимание, интерес, восприятие, мышление. Игра является отличным способом формирования и освоения смежных компетенций: организационно-коммуникативных, личностных, познавательных.

В игре реализуются важнейшие функции образования - прогностическая: учащиеся учатся предвидеть возможные результаты своих действий, творческая – игра способствует самовыражению личности, мобилизации ее внутренних ресурсов; рекреационная функция, которая показывает важность опыта позитивного эмоционального переживания игровой ситуации.

Внедрение игровой динамики в обучение подразумевает изменение процесса образования к лучшему. Но если посмотреть глубже, приходится противостоять негативным последствиям применения психологии игр в образовании, так как геймификация может и психологически подрывать поведение. Поэтому наиболее важна внутренняя мотивация обучающихся к обучению. Многие обучающиеся могут сосредотачиваться на получении наград, но не на самом обучении.

Применение геймификации имеет свои особенности: акцент на мотивацию учащихся- возрастающий интерес приводит к накоплению знаний, положительные эмоции способствуют формированию стойкого интереса к учебному процессу; достижение цели –которое осуществляется благодаря обретению знаний; активность учащихся – игровая ситуация является одним из наиболее эффективных средств активизации; испытания: успешное прохождение испытаний закрепляет уверенность в своих силах и ощущение достижения цели; право на ошибку – учащиеся учатся на своих ошибках, что создает условия для их раскрепощения и проявление творческих способностей; уверенность в себе - сомнение в собственных силах появляется в сознании человека, когда он сталкивается с препятствиями и испытывает трудности. Игра же, как правило, начинается с довольно простых испытаний, которые потом постепенно усложняются в зависимости от успехов игрока; социальная поддержка – соревновательный аспект игры создает необходимость системы поддержки учащихся.

В настоящее время уже активно развиваются образовательные платформы, использующие игровые оболочки как вовлекающий и мотивирующий инструмент для учащихся.

Наиболее распространенными игровыми образовательными платформами являются проекты, содержащие элементы геймификации:http://lingualeo.ru,http://mersibo,https://learningapps.org,https://clevver.me (CastleQuiz),http://www.triventy.com.

В настоящее время разнообразие игровых образовательных ресурсов позволяет их использовать, учитывая возрастные особенности, интересы, уровень умений и знаний учащихся. Игры, как средство эффективного взаимодействия учителя и учащихся, могут дать нам возможность лучше развивать у детей коммуникативные навыки, повысить мотивацию, дать актуальные практические знания.

Конечный успех применения подобных технологий будет зависеть от того, насколько точно инновации будут решать задачи по устранению недостатков системы образования и удовлетворять все возрастающие потребности общества, а также работать над тем, чтобы влияние геймификации оказалось положительным. Игровые методики могут стать самой причиной, по которой учащиеся снова захотят учиться. Если использовать энергию, мотивацию и потенциал игрового процесса и направить учащихся к учебе, то можно дать им очень важные инструменты для достижения побед в реальной жизни.

**Список литературы:**

1. Белкин Ф.А. Геймификация в образовании//Современная зарубежная психология. – 2016. - №3

2. Олейник Ю.П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия //Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 3.;

3. Певзнер В.В., Погорелов В.И., Шуклин Д.А. Некоторые особенности применения геймификации в процессе обучения//Проблемы современного образования. – 2016. - №2