**Проблема:**  В настоящее время в педагогический лексикон прочно вошло понятие педагогической технологии. Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь). Сегодня насчитывается больше сотни  различных образовательных технологий. Но все ли они актуальны в современном мире, в 21 в.? Почему педагоги не готовы к принятию современных образовательных технологий?

Мы выделили несколько причин данного процесса:

* Нежелание включения педагога с инновационную деятельность, (в связи с информационной, технологической компетентностью);
* Нежелание саморазвиваться;
* Школа была и осталась сориентированной на усвоение научных истин, заложенных в программах, учебниках и учебных пособиях. Все подкреплено господством власти учителя;

У многих «дошколят» возникает нежелание идти в школу.

Возникает такая тенденция: мир школы и современный мир – это два разных полюса. Школьный мир включает: традиционную классно-урочную систему, домашние задания, «стандартные, обычные уроки», применение учебника, атласа, карт, презентация к уроку, применение на уроках неэффективных форм, методов обучения. Что же включает в себя современный мир? Это постиндустриальное общество, век информатизации, компьютеризации, глобализация, инновации, модернизация, практикоориентированное обучение и многое другое.

        В результате возникает противопоставление двух разных миров. Школа это отдельный мир, оторванный от современного мира.

В связи с этим возникает проблема. Отставание образовательного пространства школы от реального детского мира. Разрыв между реальностью и обучением. Школа создает искусственную среду, противоречащую детским интересам и ограничивающую их восприятие  и освоение окружающего мира.  Фактически учитель и ученик говорят на разных языках. ( Если раньше учитель находился выше ученика по уровню развития и компетенций, то в настоящее время учитель сильно отстает от детей, которые уже на интуитивном уровне владеют новыми технологиями и они вошли в их сознание, способы поведения и социализации). Поэтому возникает еще одна проблема - учитель не нравится детям, потому что он не современен. Педагоги оторваны от современного мира: не применение современных образовательных технологий, отсутствие ИКТ компетентности и т.д. Но, дети не учатся у тех, кто им не нравится.
Как следствие, недоверие детей к школе, потеря интереса к обучению.

**Цель:** внедрение игровых симуляторов (технологий) для повышения мотивации учащихся и как следствие качества образования.

**Гипотеза:** Применение игровых технологий, геймификации повышает мотивацию у учащихся к образовательному процессу.

**Задачи:**

 - объяснить понятие геймификация

- выяснить каким образом геймификация влияет на повышение качества образования

- применять игровые симуляторы, игровые технологии на уроках

**Описание имеющегося опыта:**

**Геймификация в информационных технологиях** – это использование подходов, характерных для компьютерных игр, игрового мышления в неигровом пространстве: образовательном, сетевом, прикладном программном обеспечении с целью повышения эффективности обучения, мотивации обучающихся и повышения их вовлечённости в образовательный процесс, формирования устойчивого интереса к решению прикладных задач[[1]](#footnote-1).

Игровая технология повышает интерес к занятиям, повышает мотивацию, поднимает конкуренцию в образовательном пространстве. Учащиеся в процессе игровой технологии активны, что способствует эффективному обучению и закреплению знания.

Поэтому, мы считаем, что переход на уровень обучения через обучающие игры, игровые симуляторы и т.д. способствуют повышению мотивации к предмету, а, следовательно, и повышения качества образования учащегося.

В июне 2012 г. в МАОУ «СОШ №84» были закуплены комплекты развивающих и обучающих игр для учащихся (с целью применения их на уроках и краткосрочных курсах): конструкторы для химии, конструктор юный физик, экономическая игра, tik-tak bummm, историческое лото, Россия – что вы знаете о ней, комплекты для английского языка и др.

Применяются такие элементы игровых технологий:

- ролевые игры

- «горячий стул» (представить себя в роли какой-нибудь исторической личности и объяснить)

- DAE (действие, рисунок, определение термина)

- игра-квест

- исторический суд

- метеор-кубик и др.

- игра ассоциации

- инсценировка

- ролевые игры

- путешествие-экскурссия

- лексический конструктор

- игра «правда или ложь» и др.

Следует отметить, что у учащихся повысился интерес к предмету, каждый учащийся стремится быть первым, стать лидером, победить и т.д. Дух соперничества захватывает учеников. Применение игровых методов вызывает у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений, стимулируют познавательную активность. Кроме этого, применяются различные конструкторы на уроках физики, химии, в начальной школе. Учащиеся проводят опыты, применяют свои знания на практике.

**План реализации проекта (сроки, содержание деятельности)**

*1 этап: Организационный.*

Основной (декабрь 2013 г. по июнь 2014 г.).

Применение на уроках, краткосрочных курсах и во внеурочной деятельности обучающие игры. Обучение через игровые симуляторы, погружение в игры.

Кроме этого, учащиеся самостоятельно могут придумывать задания своим одноклассникам с применением игровых технологий, комплектов игр.

*2 этап: Основной*

Приобретение обучающих игр ([http://www.perm.mosigra.ru](http://www.perm.mosigra.ru/), [http://4fishki.ru](http://4fishki.ru/) – сайты магазинов), комплектов.

* Английский клуб
* Юный химик
* Юный физик
* Микромир в 3 D
* Эволюция
* Лексико
* Активити (тик-так бум)
* 7 на 9
* Siberia, Broken Sword
* The Longest Journey или The Secret of Monkey Island.

И др.

Предполагается создание учителями коллекции банков обучающих лекций, видеофильмов, заданий. Разработка конспектов уроков с применением геймификации, игровых симуляторов.

Проведение открытых уроков в данной технологии. Разбор урока, плюсы и минусы, рекомендации учителю.

**Ресурсное обеспечение проекта:**

 Материально-технические ресурсы

- оснащенность образовательного учреждения ПК и средствами мультимедиа – 100%;

- компьютерный класс

Дидактические пособия:

- видеолекции

- конструкторы

- игровые симуляторы

- видеофильмы

- обучающие игры

**Результаты диагностики, доказывающие эффективность выбранного пути:**

Для того, чтобы подтвердить гипотезу, необходимо провести сравнительный результат качества образования до применения данной технологии (2012-2013 учебный год и 2013-2014 г.).

**Ресурсы, используемые на практике:**

- <https://www.khanacademy.org/exercisedashboard> - игровой симулятор, видеолекции, видеосюжеты по гуманитарным и естественнонаучным предметам, тренажеры.

- национальный образовательный проект «Умная школа»

Образование сегодня// <http://www.ed-today.ru/poleznye-stati/218-10-primerov-ispolzovaniya-mmorpg-v-obuchenii>

-Российское общество геймификации// <http://ru-gamification.com/tag/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F-%D0%B2-%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B8/>

- Геймификация в образовании//<http://te-st.ru/2012/12/21/gamification-education/>

- [Khan Academy](http://khanacademy.org/) — некоммерческий стартап, основанный в 2006 году финансовым аналитиком Салманом Ханом. Khan Academy представляет собой крупнейшее в мире хранилище видеоматериалов и заданий по математике, физике, биологии, астрономии и другим, преимущественно естественным, наукам.
<http://www.forbes.ru/tehno/budushchee/82871-kak-tehnologii-izmenyat-obrazovanie-pyat-glavnyh-trendov>

- <http://www.forbes.ru/tehno/budushchee/82871-kak-tehnologii-izmenyat-obrazovanie-pyat-glavnyh-trendov>

На протяжении долгого времени видеоигры не воспринимались всерьез, тем более когда речь заходила об их пользе для образования. В лучшем случае их считали пустой тратой времени, в худшем — видели в них очередную причину «морального разложения» молодых поколений. Это было недальновидно. По мнению экспертов, компьютерные игры обладают уникальной для остальных типов медиа возможностью сообщать знания о реальном мире через интерактивное погружение в мир виртуальный.

<https://www.khanacademy.org/> -

<http://2u.com/> -

<http://www.chegg.com/> -

<https://www.inkling.com/> -

1. Стратегия развития системы образования г.Перми до 2030 г.

2 Национальный образовательный проект «Умная школа»// <http://xn----7sbb3bfchl3b4c4d.xn--p1ai/blog/1081/n1139/> [↑](#footnote-ref-1)