**ГЕЙМИФИКАЦИЯ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ**

**Д. Б. Мырзабаева**

**Высший строительно-экономический колледж, г. Петропавловск.**

**Аңдатпа. Бұл жұмыста білім беру процесіндегі геймификация концепциясының тәсілдері қарастырылған. Геймификацияның негізгі ерекшеліктері мен оның білім беруде қолданылуы анықталған.**

**Аннотация. В данной работе рассмотрена концепция использования приемов геймификации в образовательном процессе.** **Выделены характерные особенности геймификации и условия ее использования в обучении.**

**Abstract. In this article, author explore the concept of gamification and how it can be used in educational process.** **The characteristic features of gamification and the conditions of its use are discussed.**

Глобализация, разработка новых технологий и переход в диджитал - всё это определяет тенденции в развитии не только общества будущего, но и системы образования в 21 веке. Соответственно достижения информационных технологий и постоянно обновляющиеся форматы обучения послужили основой для успешного внедрения элементов геймификации позволяющие разнообразить образовательный процесс.

Исходя из названия, геймификация (от англ. слова gamification) подразумевает деятельность, связанную с играми, хотя использование игр в образовании не является новшеством. Сегодня весь мир построен на информационных технологиях. Смартфоны, гаджеты, интернет, мобильные и компьютерные игры знакомятся нас с новой реальностью – интерактивной и цифровой. Геймификация - это выстраивание игровой системы, внутри которой обучающийся будет чувствовать себя персонажем, улучшать свои навыки, зарабатывать баллы, сталкиваться с челленджами, проходить квесты и, конечно, эффективно осваивать учебный материал. Играя в компьютерные игры, учащиеся многозадачны, общаются, сотрудничают. Мы можем определить геймификацию как один из трендов, которая внедряет игровые элементы в неигровую деятельность для повышения вовлеченности и мотивации. И задача современного образования - дать будущему поколению понимание того, что они в силах изменить мир вокруг себя [2].

Вовлечение через игру наиболее эффективно по двум причинам. С одной стороны, используя игру, мы формируем у ученика позитивный эмоциональный опыт. Он служит благоприятной средой для создания нейронных связей и формирования навыка. Игры адаптируются к потребностям учащегося, предоставляя соответствующую информацию, когда это необходимо, наряду с непосредственной возможностью применить ее на практике. Важнейшей механикой многих игр является логический прогресс обучения, в соответствии с которым для продвижения по игре требуется последовательное овладение всеми необходимыми навыками и компетенциями. Было доказано, что геймификация помогает учащимся сосредоточиться, сохранить информацию и улучшить их общую успеваемость. Это происходит главным образом благодаря тому факту, что молодое поколение настолько привыкло к динамике видеоигр, что просмотр их воссоздания в образовательно среде гарантированно повысит их вовлеченность. Мгновенная обратная связь, дедуктивное обучение методом проб и ошибок и веселый, более активный способ обучения - вот те аспекты, которые делают геймификацию такой привлекательной. Учащиеся чувствуют себя более уверенными в своем выборе, точно так же, как они чувствуют себя, играя за главного героя в игре. Этот инструмент подходит для работы с проблемами, вырастающими из низкой мотивации к обучению: незаинтересованность, отсутствие обратной связи, вечные опоздания и невыполненные задания.

В результате интерактивных игр, есть возможность вовлечь на 100% всех своих учащихся в образовательный процесс. Геймификация требует творчества и сотрудничества. Это помогает создать благоприятный среду для развития коммуникативных навыков [1].

Примеры игр и игровых механик, которые можно применять в обучении:

* подсчет очков, «зарабатывание» виртуальной валюты;
* присвоение уровней сложности и мастерства, которые открывают доступ к более сложным заданиям;
* ведение рейтинговых таблиц;
* работа в команде или конкуренция между учениками;
* таблички или экранные уведомления для обратной связи или поддержки учеников;
* материальное подтверждение победы (наклейки, значки, кубки, медали);
* создание пространства, где игроки могут рассказать о своих достижениях и пообщаться вне игры.

Внедрить геймификацию можно на весь урок, отдельно как элемент урока или в качестве домашнего задания. Высшее мастерство - когда учитель превращает целый цикл уроков в захватывающий квест.

Чтобы внедрить геймификацию в ваш урок, необходимо:

* творчески разработать актуальный игровой сюжет
* определить цель игры
* раздать роли и разделить учеников на группы по задачам
* обозначить правила
* продумать системы поощрений и мотивации
* выбрать платформу или приложения для заимодействия всех участников игры.

Одни из часто используемых приложений для работы на уроках английского языка: Genially, Blooket,, Quizlet Live, Quizizz, MinecraftEDU, Wordwall.net, Whiteboard.chat.

Kahoot - широко известная игровая платформа, используемая в образовательных целях. Отличный вариант для групповых занятий.  
На сайт данной платформы можно попасть через скачиваемое приложение или браузер. Для использования ресурсов Kahoot и создания своих игр необходима регистрация, если вы преподаватель. Для игроков - учащихся регистрация необязательна.

На платформе есть возможность: загрузить и использовать уже созданные игры другими участниками. Для создания своего игрового материала в бесплатной версии даётся на выбор 4 вида игр: Quiz, True or false, Type answer, Puzzle.

Выбор системы выставления баллов: стандартная или удвоение очков и опция выбора ответов (только один или несколько ответов).  
Каждый вопрос - отдельный слайд, куда можно прикрепить вопрос, ответы и картинки (есть возможность скачать из базы программы по ключевому слову или загрузить с рабочего устройства).После заполнения всех необходимых вопросов- слайдов вводим название игры (обычно это название темы или раздела учебного пособия, чтобы потом было проще найти) ➡️ кнопка ‘Save’ – и новая игра готова. Таким образом в игровой форме быстро и весело можно проверить новую лексику и грамматические структуры. На экране преподавателя вопрос с вариантами ответов, а у учащихся - экран для выбора ответа [3].  
 Игровые техники в обучении - это долгосрочный тренд, который доказывает свою эффективность в образовании. Геймификация также помогает сблизить онлайн и офлайн: Kahoot и ClassDojo отлично это демонстрируют. Практика геймификации учебного процесса вовлекает учащихся в обучение, помогает развивать креативное мышление, «гибкие навыки», или soft skills, которые так важны в современном мире, а также находить пути взаимодействия с другими участниками процесса.

**Список литературы**

1. Никитин С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой ученый. 2016 г. №9. -С.1159-1162. URL https://moluch.ru/archive/113/28806/.
2. Геймификация образовательного процесса / Методическое пособие под ред. Эйхорн М.В. г. Томск. 2015 г. –С.12.
3. https://www.futurelearn.com/info/blog/general/gamification-in-education.