Наши ученики любят играть. Причем, если им придется выбирать между викториной а уроке и компьютерной игрой – выберут они второе. Почему? Игры позволяют принять на себя роль того, кем ты вряд ли станешь в реальном мире: эльф, пират, орк, колдун, спаситель или разрушитель мир. Дети обожают смену ролей, им не хочется быть просто учениками, а интересно стать чем-то большим.

Так почему бы не перенести игру в реальный мир? В школьный урок?

Методика, которую я использую на уроках и внеурочных мероприятих не нова. Термин «геймификация» (от англ. game - игра) появился в 2002 г. В научный оборот его ввёл программист и криптолог Ник Пеллинг. Первоначально термин использовался в среде разработчиков онлайн- игр как научное описание визуализации некоторых игровых персонажей.

Но в сфере образования игрофикация уроков стала пользоваться популярностью только в 2020 году.

Геймификация — это когда игровые правила используют для достижения реальных целей. Другими словами, за счет игры вы делаете скучные задания интересными, избегаемое — желанным, а сложное — простым.

Образование уже отчасти геймифицировано. В школе ученик правильно выполнил упражнение на уроке – получил хорошую оценку. Допустил ряд ошибок  — заработал плохую. В конце каждого учебного года  —  level up и переход на другой «уровень». Портреты лучших «геймеров» гордо смотрят с доски почета.

Как и у любой методики у игрофикации есть положительные и отрицательные стороны:

| Цели | Опасности |
| --- | --- |
| * + вовлечение;
	+ повышение мотивации;
	+ улучшение успеваемости ученика
 | * + возможная потеря внутренней мотивации у тех, кому интересен сам процесс;
	+ потеря эффекта при длительном применении.
 |

У урока есть две цели: игровая и образовательная

Игровая цель – то, чего должен добиться игрок.

Образовательная – то, какие знания он должен получить в течении урока.

Здесь обычно возникает проблема с формулировкой. «Изучить причины политической раздробленности Руси » — так себе игровая цель. Смахивает на пункт в учебном плане по истории. Фраза «в княжестве началась война» будоражит больше. Ставьте перед школьниками конкретные игровые цели. Например, «составьте список вещей, которые возьмете с собой в военный поход»

Очень важно на всех этапах организовывать обратную связь.

Благодаря обратной связи игрок может увидеть и понять:

* как его действия повлияли на игру;
* какую реакцию они вызвали у других;
* приблизился он к своей цели, стал от нее дальше или остался на месте;
* как изменить свое поведение, чтобы достичь желаемого.

Видеть результат своих действий — отрадно. Геймдизайнеры часто используют положительную обратную связь («У меня получилось вскрыть сейф, так что я попробую решить еще одну головоломку»).

Как работает петля обратной связи?

Игрок совершает какое-то действие и получает от игры «ответ», то есть обратную связь. Дальше игрок анализирует свои действия и меняет их, модифицирует с учетом обратной связи.

У геймификации есть особые приемы, привносящие особенность уроку.

**1. Рейтинги, баллы, бейджи**

Бейджи — отличительные знаки, которые выдаются за достижения.

Рейтинг — таблица лидеров. Такую таблицу можно выстроить, исходя из баллов, очков, которые набрал участник.

**2. История и обстановка**

Чтобы урок стал игрой, в первую очередь нужна увлекательная история. Это стержень квеста. Помните начальный курс математики? Чтобы дети не скучали, микросюжет заложен в основу каждой задачки: «Кролик Крош собрал 16 съедобных грибов и 9 поганок. Сколько всего грибов собрал кролик?»

**3. Прогресс и обратная связь**

Наглядная демонстрация того, где именно ты сейчас находишься и что конкретно делаешь.

Мы играем с рождения. Многие игры кажутся нам такими понятными, законченными и логичными, что нам сложно разобрать их на составляющие. Кажется, что они просто есть. Но если вы хотите научиться переделывать известные игры для своих уроков (заимствуя существующие механики) или придумывать собственные, полезно знать, из чего состоит игра.

**1. Динамика переживания и эмоции**

Динамика переживания заставляет игрока включиться в игру и продолжить ее. Динамика построена на игровом конфликте. Любая игра – это не рабочий шум, которым необходимо управлять при помощи специальных сигналов. Так же каждый этап игры сопровождается обратной связью. Необходимо заранее понять с каким настроением дети пришли на урок. Для этого можно использовать наглядные иллюстрации, схемы или таблицы.

**2. Механика игры**

Способ взаимодействия с элементами игры в рамках установленных ограничений (правил). Он меняет текущее состояние в игре и влияет на ее дальнейший ход (на принятие решений другими игроками).

**3. Сеттинг/обстановка**

**Сеттинг** — декорации игры, нарративная оболочка, в которой происходит действие. Сеттинг дополняет и поддерживает механику.

Пример: использование механики «Морской бой» на Периодической таблице Менделеева.

**4. Физические компоненты игры**

**Физические компоненты** — то, что нужно подготовить заранее:

* поле;
* фишки;
* кубики;
* бумага;
* шляпа и т. д.

**5. Правила игры**

Все компоненты игры и принципы их взаимодействия собраны в комплексе правил. **Создать правила — непростая задача.** Они должны четко передавать информацию, без которой игры не будет, но не перегружать игроков.

Немаловажную роль играет настрой на игру и демонстрация необычности урока. В этом могут помочь следующие приемы:

**Дизайн интерьера**

Даже небольшого изменения будет достаточно:

* повесьте на доску плакат из подходящей эпохи;
* занавесьте окна, чтобы создать таинственную атмосферу.

**Свет**

* Включайте и выключайте свет, чтобы показать смену дня и ночи, внезапное озарение и т.д.
* Торшер поможет создать приглушенное таинственное освещение.
* Проектор поможет вывести на экран подходящий для игры фон.

**Звук**

* Правильный музыкальный фон может погрузить учеников в медитативное состояние или создать настрой для шумной активной игры.

**Деталь костюма**

* Используйте некоторые детали одежды, чтобы ученики, просто посмотрев на вас, вынырнули из повседневности и поверили в игру.

**Ролевой отыгрыш**

* Используйте слова, подходящие к контексту игры. И — подходящие движения.
* Обращайтесь к сенсорному опыту игроков. Описывайте детали происходящего: звон клинков, запах дождя и т.д.

Геймификация образования помогает привить интерес к обучению как у детей, так и у взрослых. Это универсальный метод, который подходит для всех возрастов. При этом игровое обучение справляется со своей целью: при правильном подходе оно помогает получить знания и учиться применять их на практике. Единственный минус такого подхода — он не может полностью заменить все обучение и должен занимать только часть программы, особенно если речь идет о школьном образовании. От постоянных игр на уроках устанут даже самые активные дети.