**Проектная работа по внедрению геймификации как инновационного метода повышения эффективности учебного процесса**

Выполнила учитель русского языка и литературы

МБОУ «Монашевская СОШ» Менделеевского района РТ

 Кузнецова Мальвина Александровна

**Введение**

Средние общеобразовательные школы, гимназии и лицеи призваны готовить выпускников, владеющих не только необходимыми знаниями, но и способными включаться в конкретную трудовую деятельность с первых дней самостоятельной жизни, приобретать новые знания через овладение имеющихся методов и через собственное умение разрабатывать их.

В поисках резервов литературного образования особое значение приобретает применение на уроках инновационных методов обучения, в число которых входит геймификация, когда игровые правила используют для достижения реальных целей. Не стоит путать её с игрой: геймификация направлена, прежде всего, на достижение результата. Тенденция перехода от информативно-репродуктивных форм обучения к активным игровым методам обучения наблюдается последние два десятилетия в школах Республики Татарстан. Однако с введением новых образовательных стандартов потребность в геймификации на уроках возрастает. В связи с этим **целью** данной проектной работы является исследование геймификации как инновационного метода повышения эффективности учебного процесса.

Объект исследования: современный образовательный процесс.

Предмет исследования: филологическое соревнование как метод геймификации образовательного процесса.

**I. Психолого-педагогические условия использования методов геймификации на уроках литературы**

В основе геймификации заложена теория имитационного моделирования производственных процессов (в широком смысле этого слова). Отсюда приемы геймификации представляют собой ветвь имитационного моделирования. Это означает, что их разработчики и учителя своей основной задачей считают создание содержания отдельных тем курса литературы в форме модельного представления в процессе геймификации.

При построении занятий, основанных на приемах геймификации, важно раскрыть психолого-педагогические и методические условия, приемы и способы включения и развертывания познавательной деятельности учащихся, имеющей форму игровой учебной работы. При этом обращается внимание на интенсификацию формирования читательских умений, которые при обучении традиционными методами трудно формируются.

Геймификация выступает как способ реализации последовательных и взаимосвязанных процедур и операций для достижения высокой эффективности в приобретении филологических умений учащихся.

Из многочисленных методов геймификации отбираются такие, которые наиболее гармонично вливаются в ход учебного процесса и не вносят существенных изменений в программный материал.

Как правило, выделяются следующие методы геймификации:

1. разыгрывание ролей;
2. проектирование;
3. соревнование.

Их общим характерным признаком является то, что учебные цели достигаются в совместной деятельности участников, организуемой учителем как диалогическое общение. Известно, что диалог и монолог невозможны без говорящего и слушающего, слова и действия которых взаимно предопределяются. Ответные слова и действия слушающего предопределяют действия говорящего. Внутренняя речь говорящего имитирует внутреннюю речь слушающего, а во внутренней речи слушающего анализируется внутренняя речь говорящего.

Диалогическая речь, общение создает возможности для обмена точками зрения, постановки вопросов, согласования или размежевания позиций при участии в общей дискуссии.

Взаимодействие принимающих участие в игре учащихся опосредствует взаимодействие с познавательным содержанием обучения, которое представлено в имитационной модели.

Метод разыгрывания ролей и проектирование можно использовать как самостоятельные методы, направленные на достижение определенных целей обучения и воспитания. Они выступают своеобразной подсистемой деловой филологической игры и в то же время являются ее компонентами. Это видно из рисунка, показывающего этапы применения методов геймификации в учебном процессе:

Геймификация включает в данный процесс всех, так как учителем используются следующие элементы:

1. динамика, создание легенды (например, история с неожиданными сюжетными поворотами, где от решения учеников зависит исход событий; у детей возникает ощущение сопричастности, вклада в общее дело);
2. мотивация, создаваемая поэтапным применением и усложнением целей по мере приобретения учащимися новых навыков и компетенций;
3. взаимодействие пользователей, проявляющееся в постоянном получении обратной связи от учителя или одноклассников (дети получают возможность получить оценку своих действий и скорректировать их, если была допущена ошибка).

Педагогически целесообразно вначале провести обучение учащихся, используя сначала более простые приемы геймификации. К примеру, разыгрывание ролей является более понятным для детей приемом геймификации. Учащиеся могут провести разовую ролевую игру, не требующую серьезной подготовки, а могут в течение определенного времени придумывать сценарий, репетировать и уже на открытом занятии представить результат своей работы. При этом разыгрывание ролей не обязательно происходит по определенному художественному произведению. Учащиеся могут самостоятельно придумать сценарий, сюжет которого основан на знаниях, полученных на уроках литературы.

Поэтапное применение методов и приемов геймификации необходимо для подготовки учащихся к работе в новой обстановке, когда от них требуется максимум активности в овладении материалом. Далее мы рассмотрим филологическое соревнование как один из наиболее сложных методов геймификации. Его сложность определяется тем, что анализ художественной действительности происходит в контексте реальной деятельности. Учащиеся получают возможность почувствовать себя в условиях литературного мира, хотя между игрой и реальной жизнью нельзя поставить знак равенства.

**II. Филологическое соревнование как один из методов геймификации на уроках литературы в 8 классе**

Стоит отметить, что в 8 классе реализуется следующая концепция: построить изучение литературы в школе в системе — от мифов к устному народному творчеству, от него к древнерусской литературе, от древнерусской литературы к литературе XVIII, XIX, XX веков.

Все произведения, которые изучаются за курс литературы 8 класса, можно объединить в одну игру-соревнование. Учитель в начале года раздает учащимся карту, по которой они изучают произведения литературы и получают баллы за каждое из них. Количество баллов зависит от оценок, которые учащийся получает за все время изучения произведения. При этом каждый учащийся берет себе никнейм (имя литературного персонажа), которым подписывает свою карту и от имени которого дает оценку словам и поступкам определенных персонажей.

Игровую карту можно представить в форме следующей таблицы:

«Игровая карта учащегося 8 класса  *Ильи Муромца* » (фрагмент)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Автор произве-дения | Название  | Краткий обзор (от имени персонажа, выбранного в качестве никнейма) | Баллы за работу на уроках | Баллы за итого-вую работу  | Общий балл по произве-дению |
| А.П. Чехов | «О любви» | *Негоже людям отказываться от любви своей. Молодец Павел должен был смелость проявить, не трусить перед злыми преградами. Одолел бы свою робость, может и красна девица Анна не стала бы мучиться в болезнях, а пошла бы против воли народной. Вот тогда вместе любо жили бы добрый молодец и красна девица. Ох, как жалко, что не смогли они вместе жить-поживать.*  | *4+5+5=14* | *5* | *19* |

Названия произведений прописываются учителем изначально. Поэтому учащиеся видят, какая работа им предстоит в течение года.

Для того, чтобы интерес к заполнению карты не пропал, произведения изучаются по разделам, по итогам изучения которых ученику присваивается новый «Уровень»:

А) уровень 1 – мифы и устное народное творчество;

Б) уровень 2 – древнерусская литература;

В) уровень 3 – литература XVIII века;

Г) уровень 4 – литература XIX века;

Д) уровень 5 – литература XX века;

Е) уровень 6 – зарубежная литература;

Ж) уровень 7 – итоговый тест по литературе за курс 8 класса.

Учителем подсчитывается примерное количество баллов, которое является порогом для перехода на следующий уровень. Учащимся не хочется пропустить уровень. Они заранее видят, какие произведения им нужны для изучения. Это обеспечивает читательский интерес и желание понять произведение.

В конце учебного года проводится итоговый тест (возможны другие варианты итоговой работы: проектная или курсовая работа, презентация видеоролика, составление творческого альбома и т.д.), по итогам которого учащиеся получают баллы и проходят последний, седьмой уровень. Подсчитывается количество баллов за все время ведения карты – определяются лидеры, которые награждаются дипломами, все остальные учащиеся получают похвальные грамоты.

Кроме этого, учитель может ввести «нулевой уровень», который отобразит результаты входного среза. Однако «нулевой уровень» не рекомендуется использовать, если у учителя есть сомнения в уровне знаний детей, так как неудовлетворительное количество баллов может оказать негативное воздействие на заинтересованность учебным процессом. А мотивация учащихся – это одно из требований современных образовательных стандартов.

Опыт учителей показывает, что формирование филологических умений и усиление мотивов к учебной деятельности у учащихся проходит более успешно, если на занятиях наряду с лекционными и семинарскими занятиями будут использованы методы и приемы геймификации.

В связи с переходом на ФГОС особое значение в рабочих программах по русскому языку и литературе приобретает отработка новых разделов. Содержание новых программ рекомендуется проиграть, то есть проверить игровой системой стимулирования учащихся изучать учебный материал. Только при таких условиях возможно развивать реальные читательские интересы обучающихся.

**Заключение**

Включение методов геймификации позволяет реализовать неиспользованные резервы педагогического процесса, так как они имеют специфическое содержание и особенности.

Геймификация своими основными признаками имеет такие, как вынужденная (побуждаемая) активность учащихся, сопоставимость активности его во времени, самостоятельность решения, прямые и обратные связи между обучающими системами и обучаемым, прямое воздействие на аудиторию. Она способствует самоконтролю в компетентности и профессионализме учителя, установлению уровня знаний и умений учащихся.

Мы считаем, что использование метода филологического соревнования делает процесс обучения более автономным. Данный метод значительно повышает интерес к занятиям, повышает мотивацию, поднимает конкуренцию в образовательном пространстве. Учащиеся в процессе изучения произведений активны в течение всего учебного года, что способствует эффективному обучению и закреплению знания.

Планирование уроков с элементами геймификации – процесс сложный. Содержание и система стимулирования учащихся в данном процессе требует модели. Там, где нет выработанной модели, нет и геймификации.

**Список использованной литературы.**

1. Кавтарадзе, Д.Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д.Н. Кавтарадзе. -М.: Просвещение, 2014.– 200 с.
2. Управление качеством образования: Практикоориентированная монография и методическое пособие / Под ред. М.М. Поташника. – М.: Педагогическое общество России, 2016. – 448 с.
3. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994. – 182 с.