**Геймификация: как игровой подход помогает в обучении**

Дети от природы любознательны, они хотят познавать мир, способны рассматривать серьезные вопросы и выдвигать оригинальные идеи. Использовать эту особенность во благо образовательного процесса поможет компьютерная дидактическая игра.

Применение дидактической игры в качестве метода обучения имеет несколько преимуществ. Так, с одной стороны решается конкретная дидактическая задача, то есть изучается новый материал, повторяется и закрепляется пройденный материал, осуществляется формирование умений и навыков, которые позволяют использовать полученные знания на практике. С другой стороны, дидактические игры направлены на формирование таких качеств личности, как наблюдательность, внимание, память. Происходит также и развитие мышления, удается выявить творческие наклонности школьников.

К дидактическим играм можно отнести и компьютерную игру, которая направлена на достижение определенной учебной цели. Особенность такой игры – наличие игрока-компьютера, который выступает не только в качестве оппонента обучающегося, но и отвечает за моделирование игровой ситуации и выполнение контроля над ходом игры.

Для того чтобы компьютерная игра была отнесена к дидактическим программным продуктам, проводится ее экспертиза, во время которой оцениваются следующие области игрового процесса:

* замысел игры. В частности, оцениваются идеи, принципы и ценности, которые заложены в основу игры, а также изучаются ее цели и задачи;
* представления о результатах, то есть необходимо оценить, какого образовательного, развивающего и воспитательного эффекта можно добиться во время игры;
* система оценивания игровых результатов;
* моделируемые игровые ситуации;
* моделирование поведения игрока.

Кроме того, при разработке критериев оценки дидактической компьютерной игры необходимо учитывать положения в сфере информатизации и управления качеством программного обеспечения. При этом, надо принимать во внимание, что образовательные и компьютерные технологии постоянно совершенствуются и появляются новые методы и формы игровой деятельности. В этой связи предложенный перечень критериев не является полным и может быть дополнен другими критериями оценки.

Данные критерии можно использовать и в качестве критериев оценки содержания и дидактически значимых компонентов, которые позволяют оценить возможности применяемых информационных технологий.

К таковым критериям можно отнести:

1. Играбельность или мотивационный компонент. Он ориентирован на поддержание у ребенка интереса к игре и привлечение его внимания к наиболее важным моментам игры. Использование данного критерия позволяет понять, каким стимулирующим эффектом обладает игра и как она влияет на эмоциональное состояние обучающегося.

В целом игровая форма подачи материала обладает рядом несомненных преимуществ:

* идея самой игры является привлекательной для аудитории всех возрастов. А за счет того, что игра содержит в себе объекты, понятные каждому обучающемуся, и учитывает возраст детей, то в игру удается привлечь практически всех обучающихся класса;
* активизация познавательной деятельности, однако для этого школьникам необходимо предоставить возможность самостоятельно управлять игровой ситуацией, выбирать оптимальный режим деятельности;
* создание благоприятной психологической атмосферы для принятия нового материала, так как сам игровой процесс способствует созданию положительного эмоционального настроя;
* присутствует оценка действий игрока, которая имеет важное значение для организации связи между игровой средой и игроком. С помощью той или иной оценки игрок получает информацию о правильности и эффективности своей деятельности во время игры, в результате чего положительная оценка способствует поддержанию неподдельного интереса к самой игре.

1. Содержательный компонент. Применяемые показатели данного критерия направлены на оценку качества компонентов, посредством которых моделируется игровой мир:

* уровень агрессивности игровой среды по отношению к игроку. Этот параметр нужен для того, чтобы понять оказывает ли игра какое-либо негативное воздействие на психику ребенка. По этой причине необходимо, чтобы в игре не допускались ситуации, способные оказать деструктивное влияние;
* целью игры должно быть достижение конкретных учебных навыков и умений. Именно в этом и заключается основное отличие дидактической компьютерной игры от классической игры, которая создается исключительно в развлекательных целях;
* с помощью игрового материала должна решаться конкретная дидактическая задача, поэтому требуется адекватно оценивать качество используемого материала. Также необходимо смотреть степень загрузки игровой среды различными игровыми действиями и объектами, ведь их количество не должно влиять на достижение поставленных учебных целей;
* правила изменения условий игровой среды должны быть понятны игроку, что позволит существенно сократить время, нужное для достижения обозначенного результата. Кроме того, если игрок понимает, что от него требуется, то это способствует появлению положительной мотивации, а предлагаемый игровой материал не вызывает у него неприятия или отторжения;
* игроку предоставляются четкие указания по цели игры и условий, при достижении которых игра будет завершена. С помощью данных указаний составляется оперативный план игры, они также определяют способность игрока понимать, что еще необходимо предпринять для достижения поставленной игровой цели;
* выражение учебных и игровых действий осуществляется в одной операции. В дидактической компьютерной игре выражение учебных действий осуществляется через игровые действия. В большинстве случаев они включают в себя ориентировочный, информационный, контролирующий и исполнительский компоненты.

1. Процессуальный компонент. В состав данного компонента входят показатели, которые применяются для характеристики игрового процесса и особенностей организации взаимодействия игрока с игровой средой:

* игрок в своем распоряжении обладает необходимыми средствами для изменения игровой среды. Это достигается за счет интерактивности игры и наличия выбора нескольких вариантов содержания изучаемого материала, а также возможности оказывать непосредственное влияние на игровой процесс за счет изменения параметров игровой среды или за счет изменения отдельных элементов игры;
* игровая среда изменяется в соответствии с поданной игроком командой;
* в любой момент пользователь может получить объективную информацию о текущем состоянии игры. Это означает, что игроку предоставляются подробные сведения о набранном количестве очков, ходе выполнения учебно-игровой задачи, вероятных направлениях развития дальнейших событий, а также об условиях завершения каждого этапа и всей игры в целом;
* возможность прерывания игры в любой момент. Данная опция должна быть предусмотрена в любой игре, что требуется для соблюдения санитарно-гигиенических правил, а также недопущения формирования игровой зависимости у обучающегося;
* наличие возможности задать темп развития событий. С помощью этого показателя определяется сложность игры, от которой, в свою очередь, зависит играбельность и возможность индивидуализировать процесс обучения;
* фиксирование всех пользовательских реакций во время игры, что позволяет оценивать уровень интерактивности игровой среды.

1. Регулирующий компонент. Для оценки по данному критерию используется набор показателей, которые регламентируют действия игрока:

* наличие у игрока возможности ознакомиться с правилами игры в любое время. Такая опция позволяет снять психологическую напряженность игрока и осуществлять контроль над своими действиями в ходе игры;
* при наличии затруднений игрок может получить необходимые консультации. Данный показатель определяет оперативность системы помощи;
* в процессе игры игрок может получить нужные инструкции. В то же время основной задачей системы помощи является напоминание, предоставление совета или наведение на правильную мысль. А также необходимо предусмотреть возможность разбивки игрового процесса на несколько этапов, что позволяет сформировать у обучающегося умения действовать по алгоритму;
* наличие системы регистрации, что предполагает возможность разделения игры на несколько этапов или же возможность участия в игре сразу нескольких человек;
* автоматический учет системой точки, в которой игрок приостановил игру. Этот пункт позволяет обучающемуся вернуться в игру в то место, откуда был совершен выход. Кроме того, данная функция позволяет педагогу отслеживать, на каком сейчас этапе находится обучающийся;
* предоставление обучающемуся достаточного объема времени для совершения всех игровых действий. Поэтому дидактические компьютерные игры разрабатываются с таким учетом, чтобы не ограничивать игрока во времени, а смена экранов осуществляется только после определенных пользовательских команд. Такой подход предполагает учет того времени, которое потребовалось обучающемуся на прохождение всей игры.

***Основные критерии оценки содержания дидактических компьютерных игр***

Данная группа критериев используется для оценки содержания игровой среды и отдельных игровых объектов (оценивание осуществляется с точки зрения дидактической ценности объектов).

1. Педагогическая целесообразность. Используемые показатели позволяют оценить возможность достижения поставленных учебных целей в процессе освоения содержания дидактических компьютерных игр:

* в процессе игры обучающийся может применять усвоенные ранее знания и умения. Показатель используется для определения дидактической ценности игры;
* при достижении игровых целей одновременно осуществляется достижение и поставленных учебных целей, что позволяет оценить уровень эффективность игры.

1. Наличие методического аппарата. Этот критерий используется для грамотной организации процесса обучения с применением дидактических компьютерных игр:

* наличие методических рекомендаций. Показатель применяется для оценки качества игры, так как и педагогам, и родителям важно располагать объективной информацией и границах применимости дидактической компьютерной игры;
* полнота и доступность методических материалов.

1. Эмоциональная насыщенность игры. Критерий используется для характеристики различных аспектов игры, связанных с эмоциональными переживаниями обучающихся:

* игра не содержит жесткости, насилия и соответствует моральным и нравственным принципам;
* проигрыш игрока объясняется только тем, что он не до конца разобрался с игрой. Поэтому в игре не допускается создание таких ситуаций, когда игроку могут потребоваться новые знания. При этом, игрок должен быть уверен в том, что он может справиться со всеми предлагаемыми в игре заданиями;
* применение разнообразных вариантов демонстрации реакции типа «правильно/неправильно».

1. Достижение поставленного обучающего эффекта:

* игра должна соответствовать изучаемой тематике в рамках учебной школьной программы. При этом, должна быть предусмотрена возможность по-разному смоделировать одну и ту же ситуацию;
* дидактическая компьютерная игра должна обеспечивать формирование у детей умений принимать оптимальное решение в определенной ситуации, а также обеспечивать развитие мышления;
* через игровую задачу осуществляется постановка дидактической задачи;
* игровые действия детей определяются игровой и дидактической задачами, в результате чего игра позволяет отвлечь внимание детей от решения основной поставленной учебной задачи;
* наличие обратной связи, что предполагает наличие возможности у ученика самостоятельно оценивать правильность своих действий и осуществлять их контроль;
* игра предполагает использование со стороны обучающегося только тех знаний, которые он ранее приобрел при изучении школьной программы;
* содержание игры имеет четырехкомпонентную структуру, включающую ориентировочный, информационный, контролирующий и исполнительский компоненты.

1. Интерактивность игры. В этот критерий входят показатели, которые характеризуют уровень самостоятельности игрока при его контакте с игрой:

* возможность влиять на игровой процесс за счет изменения отдельных элементов и параметров игровой среды;
* наличие возможности организовать прямое управление действиями игровых персонажей.

Использование компьютерных дидактических игр в образовательном процессе способствует созданию условий для развития положительной мотивации к учебной деятельности, проявлению осознанного интереса к учебной деятельности, является стимулом в освоении новых знаний.

**Литература.**

1. Абдульменова З.З. Игра – способ развития пытливости и любознательности // Начальная школа. 2003. № 11
2. Амонашвили Ш.А. Развитие познавательной активности учащихся в начальной школе. / Вопросы психологии. - 1984. - № 5. - С.36-40.
3. Белавина И.Г. Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр // Вопрос психологии. – 1993. – №3.
4. Грамолин В.В. Обучающие компьютерные игры // Информатика и образование. – 1994. – №4.
5. Маркова А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте: Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1983.
6. Миронова Р.М. Игра в развитии ребенка. - Минск, 1989
7. Сиденко А. Игровой подход в обучении // Народное образование. 2000, №8 – 352 с.
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978.