

Геймификация образовательных процессов

Работа выполнена:

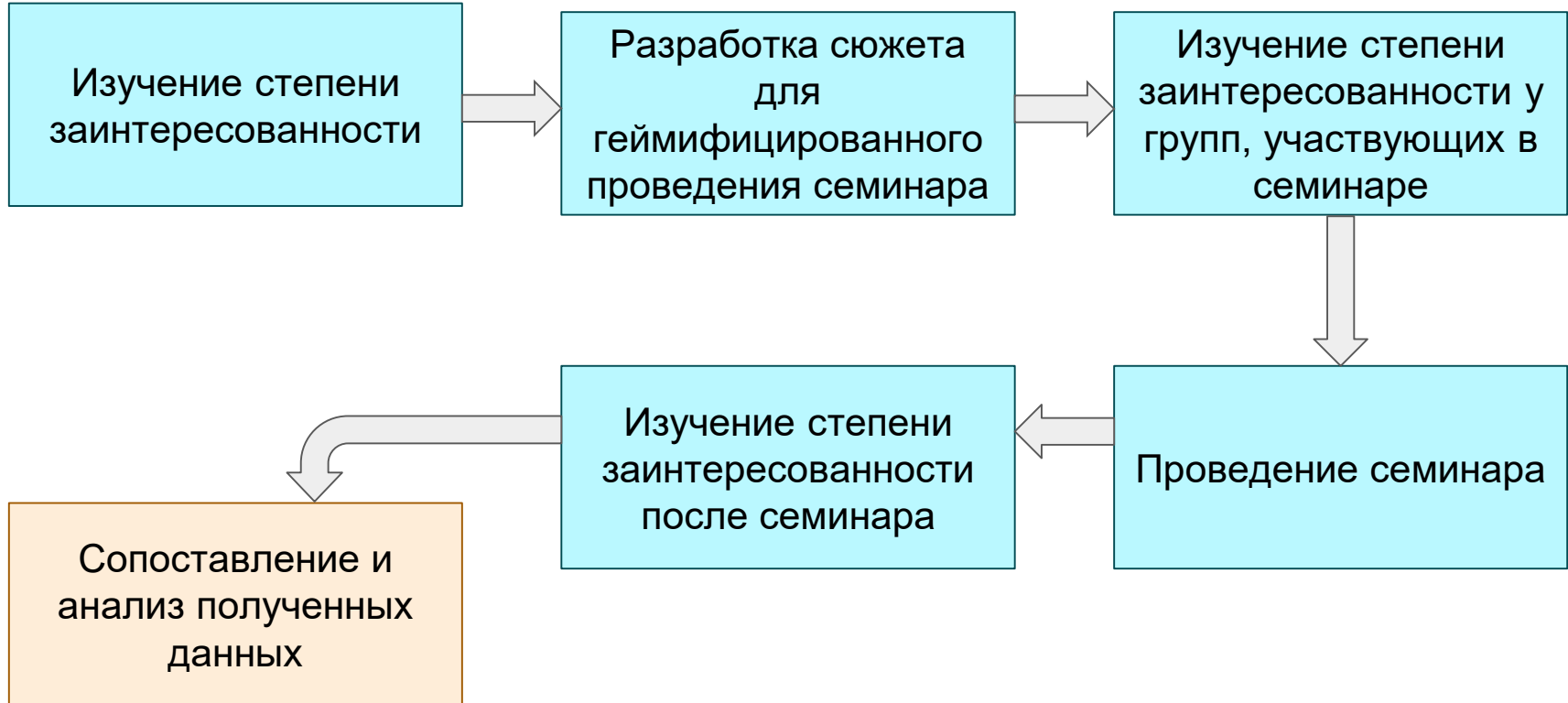
Рябчук Ярославом Романовичем

Научный руководитель: старший преподаватель Иванова Н.М., кафедра гуманитарных дисциплин СУНЦ МГУ

Цель и актуальность работы

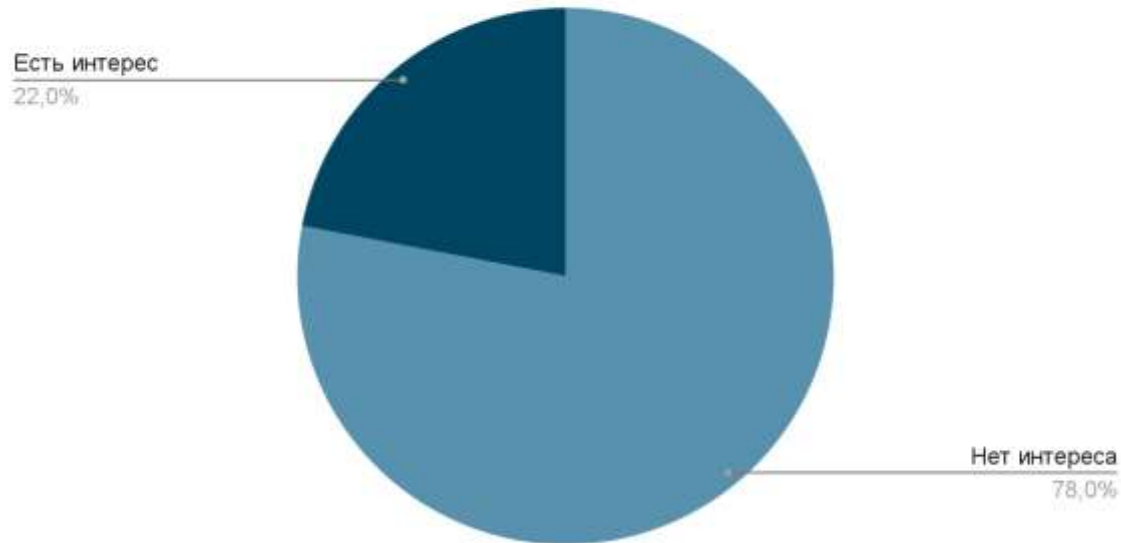
- Цель исследования: проверка эффективности способа геймифицированного повторения материала для повышения заинтересованности учеников в непрофильных областях знаний
- Актуальность работы объясняется слабым интересом старшеклассников к непрофильным областям знаний, изучаемых в школе, что делает уроки непродуктивными[2]

Задачи работы



Данные первого опроса

Первичный опрос на заинтересованность в непрофильных дисциплинах



Всего опрошено 50 человек. Из них:

39 - не имеют достаточной заинтересованности в материале

11 - заинтересованы в непрофильных дисциплинах

Данные второго опроса

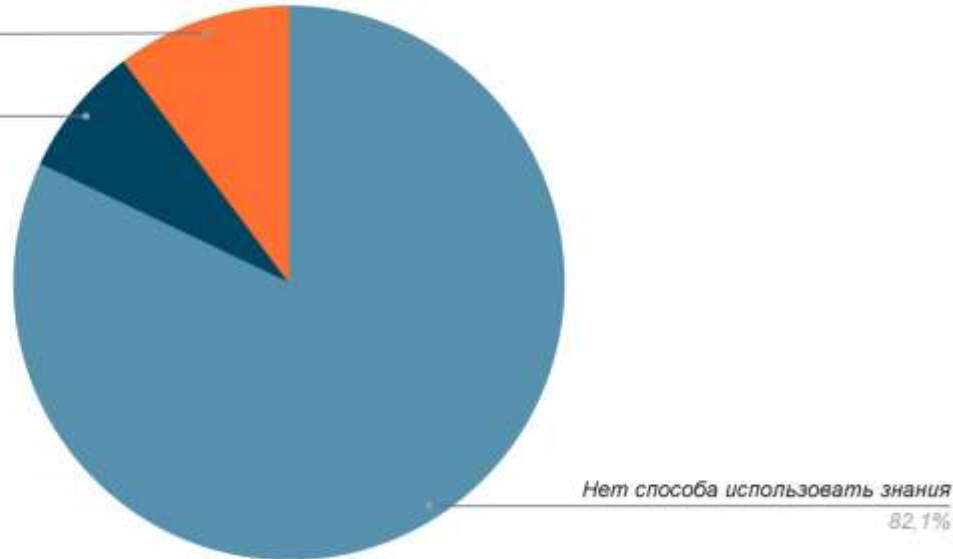
Второй опрос, среди незаинтересованных учеников

Не нравится предмет

10,3%

Не нравится преподаватель

7,7%



Всего опрошено 39 человек. Из них:

32 - не имеют достаточной заинтересованности в материале

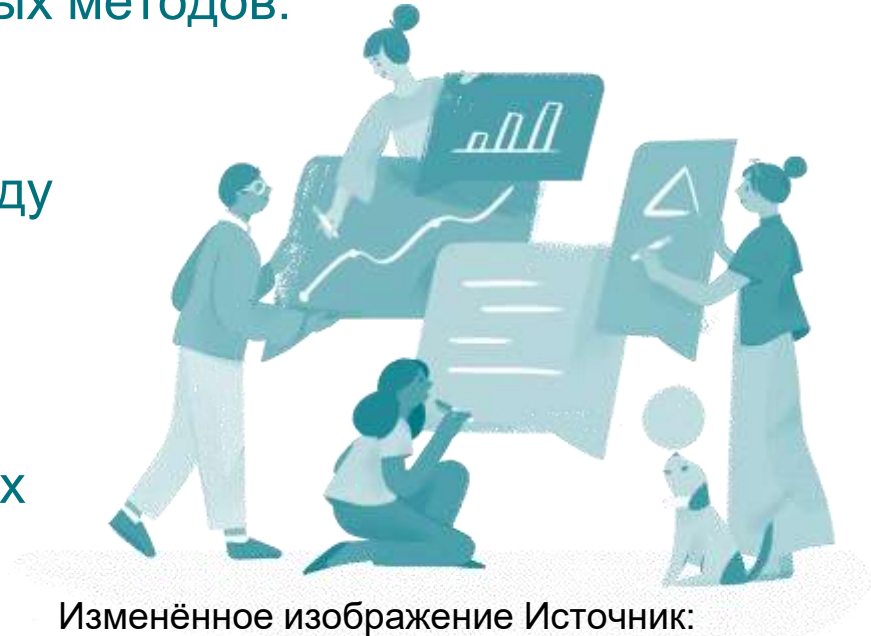
4 - не нравится предмет

3 - не нравится преподаватель

Введение в теорию

Решив узнать, как повысить заинтересованность учащихся по непрофильным школьным дисциплинам в литературе, я пришел к выводу, что есть несколько актуальных методов:

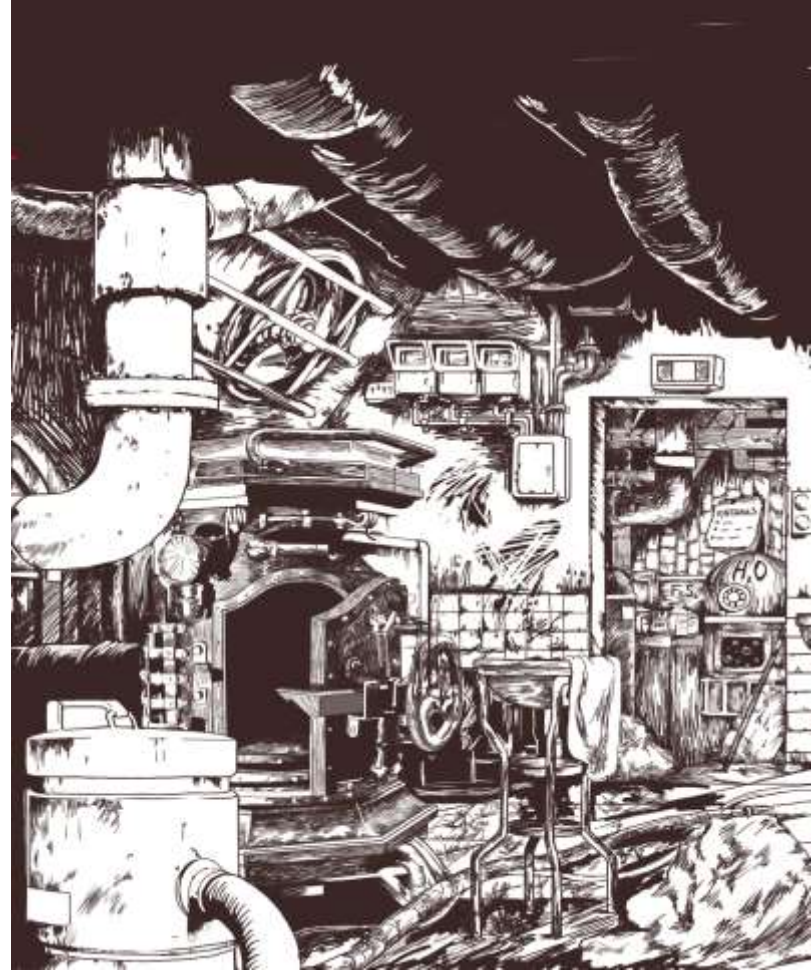
- Кейс-технологии [3]
- Интерактивные соревнования между учениками [3]
- Геймификация образовательных процессов [1]
- Использование имитаций реальных ситуаций [3]



Изменённое изображение Источник:
<https://ru.pinterest.com/pin/699254279632293772>

Проведение семинара и подготовка к нему

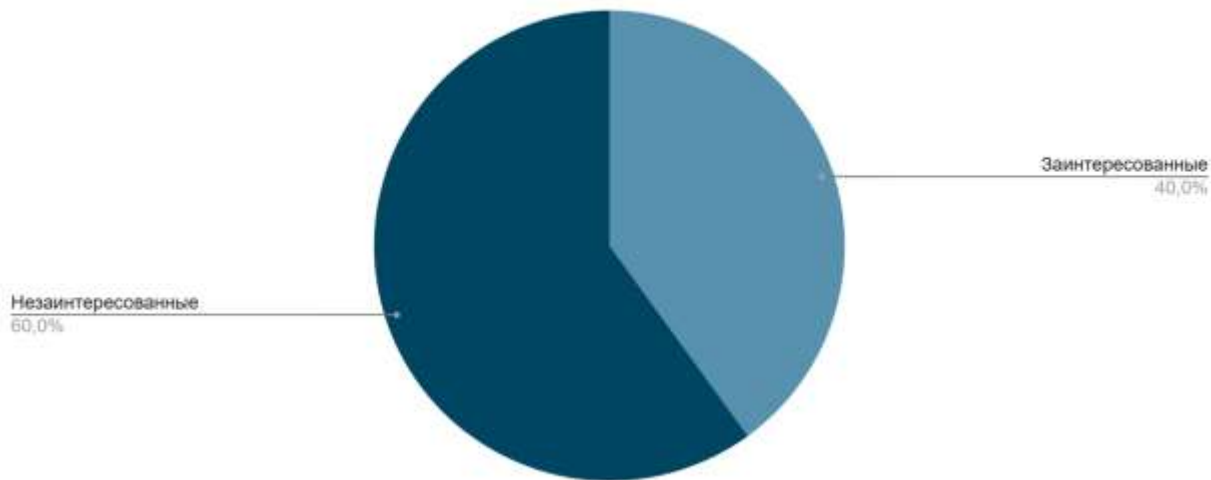
- Написание сюжета
- Подготовка изображений для визуализации
- Опрос у двух групп перед семинаром
- Семинар
- Опрос после семинара



Огромная благодарность за рисунки
Зверевой Ольге из 11Х

Опрос в двух группах до (рис.1) и после семинара (рис.2)

Опрос в двух группах до семинара



Опрос в двух группах после семинара

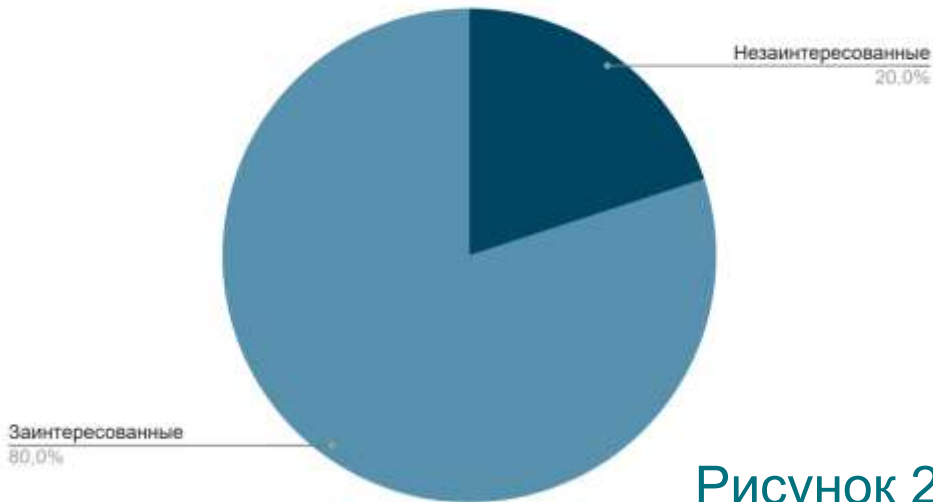
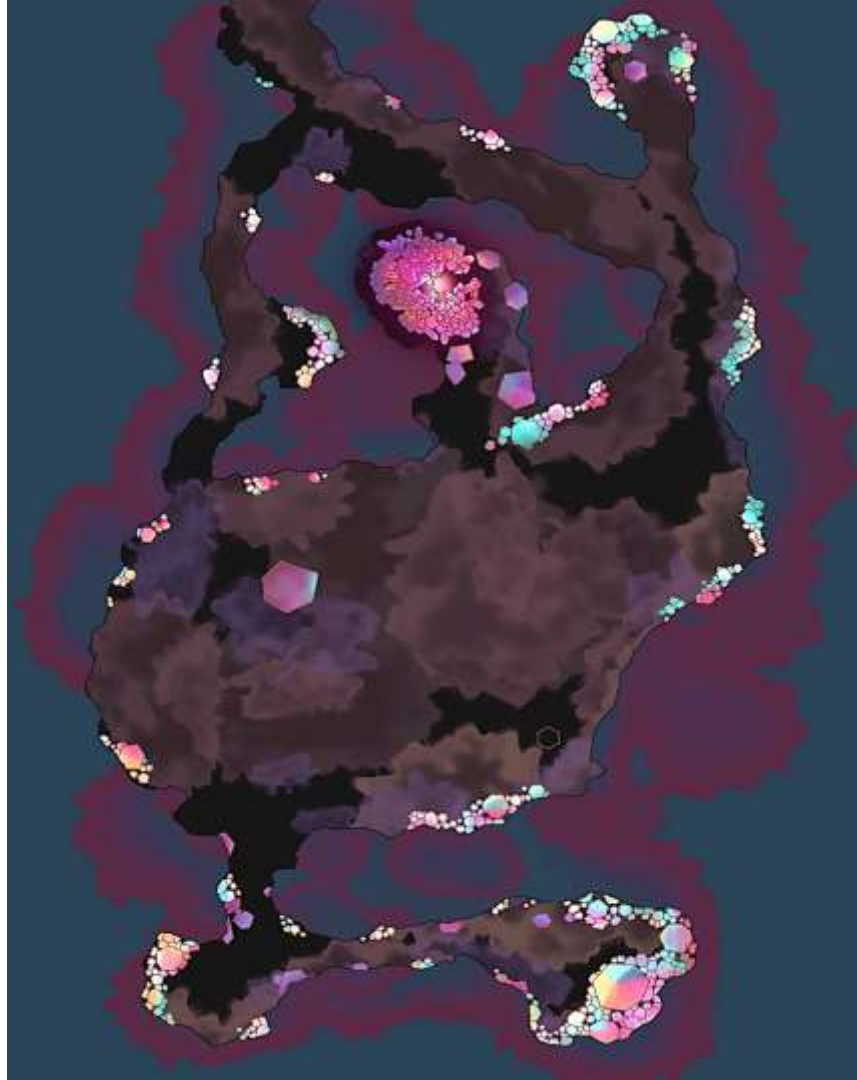


Рисунок 2

Вывод

Геймификация образовательных процессов с помощью настольно-ролевых игр подходит для усиления заинтересованности учеников в непрофильных предметах. Однако данный процесс отнимает много времени. Нельзя точно сказать можно ли с помощью данного метода эффективно изучать школьные дисциплины, но с целью повышения заинтересованности учащихся он может быть полезным.



Используемая литература

- Быстрова Наталья Васильевна, Бакулина Наталья Александровна, Гнездин Андрей Владимирович, Угарова Анна Владимировна ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ // Журнал прикладных исследований. 2022. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-sovremennom-obrazovatelnom-protsesse>
- Фомина Татьяна Геннадьевна, Потанина Анна Михайловна, Моросанова Варвара Ильинична ВЗАИМОСВЯЗЬ ШКОЛЬНОЙ ВОВЛЕЧЕННОСТИ И САМОРЕГУЛЯЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: СОСТОЯНИЕ ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ ИССЛЕДОВАНИЙ В РОССИИ И ЗА РУБЕЖОМ // Вестник РУДН. Серия: Психология и педагогика. 2020. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vzaimosvyaz-shkolnoy-vovlechennosti-i-samoregulyatsii-uchebnoy-deyatelnosti-sostoyanie-problemy-i-perspektivy-issledovaniy-v-rossii>
- Иванченко М. А. Активные и интерактивные методы обучения в высшей школе // Гуманитарные и социальные науки. 2014. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/aktivnye-i-interaktivnye-metody-obucheniya-v-vysshey-shkole>
- Онлайн-справочник DND 5-e URL: <https://dnd.su/>

Благодарность

Зверевой Ольге за отрисовку необходимых визуализаций

Ивановой Наталье Михайловне за предоставление
возможности участия в заседании круглого стола на тему
«Геймификация в обучении»

Спасибо вам большое!