

Пермское суворовское военное училище

*Мартюшева Надежда Николаевна,
преподаватель математики*

**Направления геймификации
современного
образовательного процесса
на уроках математики и
информатики и во
внеурочной деятельности**

Основные приёмы геймификации

- Динамика процесса
- Мотивация
- Взаимодействие участников



Преимущества и недостатки геймификации в образовании:

ПЛЮСЫ

- Игроки получают удовольствие в ходе игры.
- Проще происходит эмоциональное включение в процесс.
- В игре можно экспериментировать, осваивать новое.
- Нестандартные задания помогают раскрыть способности.
- Опыт работы в команде.

МИНУСЫ

- Традиционные формы обучения после игр воспринимаются неинтересными
- Конкуренция в игре может отрицательно влиять на климат в коллективе.
- Ожидание обучающимися вознаграждения за результат.
- Смещение внутренней мотивации обучения



Направления реализации игровых приемов и ситуаций на уроке :

- дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность учащихся подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве средства игры;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования;
- успешность выполнения дидактического задания связывается с игровым результатом.



Виды дидактических игр:

- **игры – упражнения** (краткосрочные: викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки)
- **игры – путешествия** (долгосрочные, многоэтапные)
- **сюжетные (ролевые) игры** (участники играют определенные роли в инсценированных условиях воображаемой ситуации)
- **игры – соревнования** (наличие в игре соревновательной борьбы и сотрудничества)
 - командные
 - парные
 - индивидуальные



НАПРАВЛЕНИЯ

1

Геймификация устной работы на уроках математики

2

Использование дидактических игр с военной составляющей во внеурочной деятельности

3

Геймификация контрольно-оценочной

деятельности на уроках математики
Геймификация образовательного процесса

4

Организация создания ЦОРов обучающих с использованием ИКТ для проведения дидактических игр

5

Геймификация образовательного процесса с использованием двигательной активности

6