**Геймификация.**

Этот термин возник в 2008 году благодаря Бретту Териллу. Геймификация – это в широком смысле использование игр, игровых элементов и техник в неигровых условиях. А в более узком смысле это применение игровых элементов, приемов и визуальной игровой эстетики в неигровых условиях.

Однако геймификацию не стоит отождествлять с игровым обучением, ведь игра – это инструмент, а геймификация – это процесс, направленный на образовательные целевые действия.

Геймификация в образовании сосредоточена на использовании основных желаний учащихся, в целях более глубокого вовлечения в процесс и достижения сильных показателей и высоких результатов. Ученики предпочитают азарт, историю, игру, а значит – это естественный путь приобретения навыков. Одной из особенностей этой технологии является то, что геймифицированный игрок проявляет истинного себя, попадая в стрессовые или любопытные ситуации.

Можно выделить 4 основных принципа геймификации:

1. мотивацию;
2. открытие;
3. статус;
4. вознаграждение.

Мотивация является основой для всех видов игровой деятельности. Во время урока педагог может применять такие ее варианты, как соревновательный момент, поощрение, принятие учениками решений, определяющих исход игры.

Открытие. Геймификация помогает создавать интересное, неожиданное, позволяет открывать новые уровни. Это способствует большей вовлеченности участников в происходящее.

Статус. Участвуя в игре, школьник испытывает чувство собственной значимости. Эффективными стимулами для активности становятся признательность детского коллектива, похвала учителя.

Вознаграждение. Принцип награды – один из лучших инструментов рассматриваемой технологии. Привлекательный приз, который предстоит получить в финале, помогает усилить степень вовлеченности в игру.

**Квест – как элемент геймификации.**

Одним из элемнтов геймификации являются - квесты.

Сегодня понятие «квест» у подростков ассоциируется с компьютерной игрой, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры?

Образовательный веб-квест рассматривается как определенная поставленная задача c элементами ролевой игры для максимального внедрения ресурсов сети Интернет в образовательную сферу. В основном такие веб-квесты тематические и носят развлекательно-образовательный характер.

Именно такой вид деятельности мы и использовали на уроках литературы и русского языка. В качестве платформы для создания квеста использовался сайт: [www.learnis.ru](http://www.learnis.ru). Сервис Learnis.ru позволяет создавать квесты подвида жанра "выход из комнаты". В таких квестах перед игроками ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. Для создания образовательного квеста, подсказками могут быть ответы на задания, которые необходимо решить для продвижения по сюжету квеста.

Созданный нами квест посвящен сказке П. П. Бажова «Медной горы Хозяйка» и состоит из пяти вопросов. Перед учениками стоит задача – узнать секретный код от двери и выбраться из комнаты. Для этого нужно разгадать головоломки, исследовать тайники, использовать доступные предметы и ответить на пять вопросов, подготовленных учителем. Из полученных ответов ученики должны составить секретный код от двери.

Задания выглядят следующим образом, вы можете видеть это на слайде.

*1.Название камня, из которого сделано платье Хозяйки.
(Пятая буква ответа - первый элемент комбинации кода)
2.Что попросил Степан в обмен на малахитовые столбы.
(Вторая буква ответа - второй элемент комбинации кода).
3.Во что превратились слезы Хозяйки?
(Первая буква ответа - третий элемент комбинации кода).
4.Имя жены Степана.
(Последняя буква ответа - четвёртый элемент комбинации кода и добавь й).
5.В какое животное превращалась хозяйка?
(Две последние буквы ответа - пятый и шестой элементы комбинации кода).*

Выполнив все задания, учащиеся узнают код от двери: «Хозяйка». В видеофрагменте вы можете увидеть, как это происходит, а также попробовать пройти его самостоятельно, перейдя по ссылке: https://www.learnis.ru/659332/

Такую работу мы использовали не только на уроке литературы, но и на уроке русского языка. Квест также содержит головоломки, задания на развитие интуиции и 5 заданий по теме «Морфемика». Прежде чем выбраться из комнаты, в ней нужно навести порядок, решая логичекие задачки и головоломки, параллельно отыскивая карточки с заданиями. Задания вы можете видеть на слайде.

***Выберите вариант, где допущена ошибка в формулировке правила.*** *1.Окончание – значимая часть слова, которая образует формы слова.
2.Окончание имени существительного обозначает только число.
3.Окончание служит для связи слов в словосочетании и предложении.
4.Нулевое окончание не выражено звуками, его грамматическое значение обнаруживается при сравнении форм слов.
(Номер ответа - первый элемент комбинации кода)*

***В каком слове есть приставка, корень, суффикс и окончание?****1. Убегут,
2. Водяной,
3. Прибрежный,
4. Квартал.
(Номер ответа - второй элемент комбинации кода)*

***В каком ряду все слова являются однокоренными?****1. Полёт, лететь, лётчик,
2. Лыжи, на лыжах, с лыжами,
3. Суд, судить, судно,
4. Дождик, дождливый, дождаться.
(Номер ответа - третий элемент комбинации кода)*

***Укажите слово, которое оканчивается на букву А, но не имеет окончания - а.****1.Графика
2.Вчера
3.Азбука
4.Буква
(Номер ответа - четвертый элемент комбинации кода)*

***Укажите слово, которое состоит только из основы****.
1.Лиловый
2.Сияет
3.Завтра
4.Читает
(Номер ответа - пятый элемент комбинации кода)*

В данном случае, кодом будет являться комбинация цифр из правильных вариантов ответов на тестовые вопросы.

Таким образом, данный вид работы позволяет не только проверить усвоение учебного материала, но и способствует развитию логического мышления, повышению мотивации учащихся. Школьники были увлечены процессом и с удовольствием выполняли все задания.

**Итог.**

Сегодня геймификация становится все более популярной как среди детей, так и среди взрослых. Она помогает избавиться от угнетающей рутинности, предупреждает такое негативное явление, как психологическое выгорание. Многие образовательные заведения берут данный метод на вооружение, используют в обучении иностранным языкам, литературе, на уроках физики, математики и т.д.

Геймификация пробуждает интерес к учебе и в большинстве случаев дает положительные результаты. Этот метод импонирует подвижным и любознательным школьникам, которые быстро устают от однообразных уроков.

Такая методика пока менее развита в традиционных школах, но не потому что она менее эффективна. Дело в том, что учителя ещё не привыкли использовать телефоны и планшеты в процессе обучения. Но, возможно, ученики скоро будут слышать «Достаём гаджеты из рюкзаков, открываем приложение» вместо привычного «Уберите свои гаджеты, вы же на уроке!».

**Список литературы:**

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Книга для учителя М.: Просвещение, 1987. – 310 с.
2. Левада Ю.А. Игровые структуры в системах социального действия / Системные исследования. Методологические проблемы. М.: Прогресс, 1984. – 208 с.
3. Педагогическое мастерство: материалы VII Mеждунар. науч. конф. $\left[Текст\right]/$ — М.: Буки-Веди, 2015. — 116 с.