|  |
| --- |
| Почему возникла необходимость работы над проектом?  По итогам анкетирования «Отношение к предметам, преподаваемым в школе» отметила, что предмет русского языка интересен и нравится только 23% анкетируемых. Стало ясно, что необходимо что-то менять в преподавании предмета, чтобы повысить мотивацию. Проанализировав технические средства, имеющиеся в моем распоряжении (ноутбуки, ИАК, документ-камеру, обеспеченность школьников телефонами и планшетами), я наряду с традиционными дидактическими играми решила включить в образовательный процесс более современные геймер-технологии. Тем более ученики были еще в начальной школе приучены работать на образовательной платформе «Учи.ру», поэтому использование новой технологии могло заинтересовать ребят, тем самым дать толчок к повышению мотивации к учебному процессу.  Проблема проекта  Применение на уроках геймер-технологий  1) мотивация  2) интереса  3) формированию  метапредметных компетенций  Создание особенной среды развития (игрового пространства), где хорошо  ученикам и учителю, в основе которой лежит организация исследовательской и творческой деятельности на уроке.   В игровом поле реализуются все современные образовательные подходы |

|  |
| --- |
| Актуальность и новизна проекта.  Геймификация – одно из актуальных направлений педагогических технологий. Это не просто игровая технология, названная иностранным словом. Такое название наделяет эту технологию свойством суперсовременности, иновационности и интерактивности. Да это одна из составляющих игровой технологии, но геймификация сейчас более близка нашим «цифровым», «флеш» детям.     Одной из центральных задач современной школы является формирование у учащихся положительной устойчивой мотивации учебной деятельности, такой мотивации, которая побуждала бы их к упорной, систематической учебной работе. И использование близких ребятам приемов помогает им без труда усваивать учебный материал.  Игру можно переиграть, вернуться на пройденный с ошибкой уровень или перейти на более сложный. Что дает геймер-технология? Радость в процессе обучения, хорошее настроение, позитивизм.   Если для ученика цель – непосредственно в самой игре, то для педагога, организующего игру, есть более важная цель - развитие детей, эффективное усвоение ими определенных знаний, формирование у учеников необходимых умений и выработка тех или иных положительных личностных качеств. Это и явилось толчком к созданию заданий и упражнений в рамках данной технологии. |

|  |
| --- |
| Цели проекта - Формирование мотивации к учению и повышение уровня обученности школьников.  - Поиск средств активизации учебной деятельности. - Внедрение ИКТ и современных ТСО в образовательный процесс.  Для реализации проекта необходимо решить следующие задачи.  На первом этапе работы над проектом пришлось анализировать геймер-технологии, их структуру, типы и соответствие уровню психологического развития школьников, представить возможность использования новой технологии на уроках и обсуждение этого вопроса с коллегами.  Сейчас я перешла к практическому этапу и внедряю геймер-технологии в образовательном процессе через уроки и внеклассные мероприятия. Есть уже промежуточный результат. Интерес и удовлетворенность предметом русский язык выросла с 23% до 35%. Подтверждением тому активное результативное участие в конкурсах различного уровня.  Так же сейчас в рамках аттестации готовится к печати брошюра по этой теме с перечнем игр и рекомендациями их использования в учебном процессе.  В качестве приложения вы видите на слайде геймер-технологии, которые я использую в своей практике. |

|  |
| --- |
| Виды геймер-технологий   1. Квесты 2. Интерактивные задания с помощью комплекса (ИАК) 3. Использование новостных каналов для анализа речевых средств, экономической и политической обстановки в стране, цифры, графики, системы 4. Использование современных гаджетов (планшеты, телефоны) 5. Сканер (рентген) методика 6. Батлфилд 7. Контр страйк 8. Колл оф дьюти 9. Овервоч   Уже после двух лет работы над проектом я вижу положительный результат. Делюсь информацией о новой технологии со своими коллегами на семинарах и мастер-классах.  Геймификация – не просто прививка от скуки, а правила, используемые для достижения реальных целей. Это сладкая приправа. Она делает обучение увлекательным и приятным, чтобы дети с охотой возвращались в класс. |