**Геймификация в образовании: как играя учить русскому языку ли литературе.**

***Аннотация:****В статье исследуется, как элементы геймификации могут обогатить уроки русского языка и литературы в средней школе. Автор объясняет основные подходы к геймификации и её значительный потенциал для повышения эффективности обучения. Представлены практические примеры игр и заданий, которые помогут сделать изучение русского языка и литературы более захватывающим и продуктивным для школьников. Подчеркивается, как игровые приемы способны повысить мотивацию и вовлеченность учащихся, способствуя лучшему усвоению знаний и раскрытию их творческого потенциала.*

***Ключевые слова:*** *геймификация, эффективность, образовательный квест, гаджеты, образование, мотивация.*

Ханжина Арина Евгеньевна,

учитель русского языка и литературы

МАОУ «Лицей № 114» г. Новокунецк

**Геймификация.**

Бретт Терилл в 2008 году предложил термин «геймификация», который означает применение игровых механик и элементов в неигровых сферах. Это может быть как широкое использование игровых принципов, так и более узкое – внедрение игровых приемов и визуальной эстетики.

Важно понимать, что геймификация отличается от игрового обучения: игра – это средство, а геймификация – это процесс, направленный на достижение конкретных целей, в том числе образовательных. В образовании геймификация эффективно использует естественные потребности учащихся в азарте, сюжете и игре, чтобы повысить их вовлеченность и улучшить учебные показатели.

Эта технология позволяет увидеть истинную природу ученика, когда он оказывается в ситуациях, требующих решения или вызывающих интерес.

В основе геймификации лежат четыре фундаментальных принципа, способствующих более эффективному обучению:

1. **Стимулирование интереса (мотивация):** Это ядро игровой деятельности. Педагоги могут использовать соревновательный дух, поощрения, а также давать ученикам возможность влиять на развитие событий в игре, чтобы поддерживать их вовлеченность.
2. **Создание интриги и новизны (открытие):** Геймификация делает процесс обучения увлекательным и непредсказуемым, предлагая новые горизонты и уровни для исследования. Это помогает глубже погрузить участников в учебный материал.
3. **Повышение самооценки (статус):** Участие в игровых активностях формирует у школьников чувство собственной значимости. Положительная оценка со стороны одноклассников и учителя выступает как сильный мотиватор.
4. **Поощрение достижений (вознаграждение):** Система наград является одним из самых действенных инструментов геймификации. Обещание привлекательного приза в конце игры значительно усиливает желание участвовать и стремиться к цели.

**Квест – как элемент геймификации.**

Квесты являются неотъемлемой частью геймификации. Сегодня подростки, слыша слово «квест», обычно представляют себе компьютерную игру, где они управляют героем, следуют сюжету, взаимодействуют с миром через предметы, диалоги и логические задачи.

Образовательный квест – это новаторский формат обучения и досуга, который полностью захватывает детей, дарит им яркие эмоции и стимулирует активное участие. Ведь нет ничего более захватывающего, чем увлекательная игра!

Образовательные веб-квесты же – это специально разработанные задания, включающие ролевые элементы, с целью активного использования интернет-ресурсов в образовательных целях. Чаще всего они имеют определенную тематику и сочетают в себе развлекательную и познавательную составляющие.

В рамках уроков литературы и русского языка мы успешно реализовали интерактивный формат обучения, основанный на создании квестов. В качестве инструмента для разработки мы использовали онлайн-платформу www.learnis.ru. Сервис Learnis.ru позволяет создавать квесты, имитирующие жанр "выход из комнаты", где игроки должны найти путь к решению задачи, используя логику, подсказки и доступные предметы. В контексте образования, ответы на задания служат ключом к продвижению по сюжету квеста.

Разработанный нами образовательный квест посвящен сказке П. П. Бажова «Медной горы Хозяйка» и включает в себя пять этапов, представленных в виде вопросов. Цель учеников – получить секретный код, открывающий «дверь» к завершению квеста. Для достижения этой цели им потребуется проявить смекалку, исследовать виртуальные тайники, использовать предложенные предметы и дать ответы на пять вопросов, подготовленных преподавателем. Итоговый секретный код формируется из этих ответов.

Задания выглядят следующим образом:

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).*

Успешное завершение всех заданий откроет учащимся доступ к коду от двери – «Хозяйка». Пройти тест самостоятельно можно по ссылке: <https://www.learnis.ru/659332/>.

Мы успешно интегрировали этот квест в уроки как литературы, так и русского языка. Он предлагает разнообразные испытания: головоломки, задачи на развитие интуиции и пять заданий, посвященных морфемике. Перед тем как покинуть комнату, участникам предстоит навести порядок, решая логические задачи и головоломки, одновременно разыскивая карточки с заданиями, которые вы видите 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 этой задаче кодом служит последовательность номеров правильных ответов на вопросы теста.

Такой подход позволяет оценить знания учащихся и стимулирует развитие логического мышления. Кроме того, он повышает мотивацию к обучению. Ученики проявили заинтересованность и с энтузиазмом выполняли задания.

**Итог.**

Геймификация набирает обороты, привлекая как детей, так и взрослых. Этот подход эффективно борется с монотонностью и предотвращает выгорание.

Образовательные учреждения активно внедряют геймификацию в преподавание различных дисциплин, от языков до точных наук, пробуждая интерес к учебе и демонстрируя положительные результаты.

Особенно она придется по душе активным и любознательным ученикам, которым быстро надоедают стандартные уроки. Хотя в традиционных школах геймификация пока не так распространена, это связано не с ее низкой эффективностью, а с привычкой учителей к традиционным методам и нежеланием использовать гаджеты.

В будущем, возможно, мы увидим, как учителя будут призывать учеников доставать устройства для обучения, а не прятать их.

**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. — М.: Буки-Веди, 2015. — 116 с.