

МАЙСТЕР-КЛАС

Гейміфікація навчання засобами LearningApps

Модератор:

Власій Олеся Орестівна, кандидат технічних наук, доцент

Навчайте граючись, а граючись навчайте

В.О.Сухомлинський

Анотація

Одним із основних трендів сучасної освіти визнана гейміфікація, тобто навчання цифрові ігри, зокрема. Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавими і захоплюючими не тільки роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, але й буденні кроки з вивчення різних предметів. Актуальність гри сьогодні підвищується і через перенасиченість сучасного школяра інформацією та доступністю цифрових технологій.

Чому саме гра?

- у дитячі роки гра є основним видом діяльності людини
- гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання
- ігри допомагають змодельовати різні життєві ситуації
- гра містить в собі всі необхідні передумови для природного розвитку особистості

Чому саме гейміфікація?

- входження в цифрове суспільство та доступність цифрових технологій
- гейміфікація розповсюджується на всі сфери життя - від професійної до освітньої
- сучасні діти пізнають світ багато в чому через призму комп'ютерних ігор
- прихований культурний, навчальний та виховний потенціал комп'ютерних ігор
- підвищення зацікавленості та мотивації

Можливості гейміфікації:

- використання у різних формах роботи (аудиторна, позаурочна, парна, групова, самостійна і...)
- для реалізації змішаного, адаптивного, персоналізованого, дистанційного навчання
- зближення педагогів та учнів, тобто зменшення розриву поколінь і цифрового розриву.

Недостатність україномовних навчальних онлайн ресурсів призводить до потреби вміння розробляти комп'ютерні ігрові елементи навчання та залучати їх в освітній процес.

Крок перший. Приклади освітніх онлайн ресурсів для створення ігрових ситуацій.

Крок другий. Знайомство з LearningApps як інструментом для гейміфікації.

Крок третій. Приклади готових вправ та їх модифікація.

Крок четвертий. Створення власної вправи.

Крок п'ятий. Створення ігрових ситуацій з LearningApps.

Приклад створеного з допомогою LearningApps інтернет-квесту студентами спеціальності “Середня освіта (Інформатика)” під керівництвом автора : <https://goo.gl/3VHVjR>