

# АНАЛИЗ ПРИЛОЖЕНИЙ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ В ИГРОВОЙ ФОРМЕ

КУДРЯШОВА А.Н.

ПЕТРУНЕВ Е.А.

НАУЧНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ: БЕЛЯЕВ П.В.

# ФЕНОМЕНОЛОГИЯ ИГРОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ИНФОРМАЦИОННЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ

- Игра как форма деятельности
- Игра как вид деятельности
- Виды развивающих игр



# ПОНЯТИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ И ПРИМЕРЫ ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

- Геймификация – это повышение уровня вовлечения и мотивации путем внедрения игровых механик или практик в неигровой процесс, такой как обучение.
- CSS Diner – визуальная игра для обучения работы с селекторами CSS.
- Madtest – программа для создания интерактивных викторин.
- Codecademy – обучение программированию.

# ОСНОВНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА ИГРОВОГО ПОДХОДА В ОБУЧЕНИИ

- Постановка целей – планирование – достижение целей – анализ результатов
- Развитие коммуникации
- Умение принимать самостоятельные решения
- Результат для ученика: вызвать интерес к проблеме и принести моральное удовлетворение; и учителя: показать степень усвоения знаний и норм
- Самостоятельное изучение предмета
- Соревновательный характер

# ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СТАНДАРТИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ

Геймификация применяется для облегчения выполнения рутинной работы или понимания точной науки. Привносится развлекательный элемент, повышая мотивацию к действию у обучаемых или работников. При этом нет строгой стандартизации обучения, что позволяет человеку максимально реализовать потенциал. В связи с чем если и появляется необходимость придумать новый стандарт для данного вида обучения, это достаточно трудоемкий процесс, в котором будет сложно учесть большую творческую составляющую. Поэтому данная проблема пока не имеет решения в плане стандартизации.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Суть обучения информационным технологиям состоит в том, что производимая на ее основе игра является деятельностью, поэтому и возможно формирование, развитие и обучение личности учащегося.

Главная особенность игрового подхода: появление возможности повысить мотивацию и ускорить достижение нужного результата.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!