



Школа
РОСАТОМА

Геймификация на уроках истории как средство индивидуализации обучения

Содылева Светлана Геннадьевна

МБОУ «СОШ №3»

г.Сосновый Бор Ленинградской области



Школа
РОСАТОМА

Что такое геймификация?

Геймификация подразумевает под собой активное использование педагогом игровой технологии в процессе обучения.





Школа
РОСАТОМА

Индивидуализация в игре

**Формирование
общеучебных
умений**

**Развитие
личностных
качеств**

**Развитие
индивидуальности**

**Предупреждение
неуспеваемости**





Школа
РОСАТОМА

Этапы геймификации

**Самостоятельное
создание игр**

**Ролевые игры,
квесты и т.д.**

**Простые
дидактические
игры**





Школа
РОСАТОМА

Результаты

Мотивация

Сплоченность

Ответственность



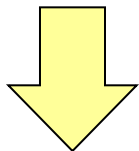
**Контроль и
диагностика**



Школа
РОСАТОМА

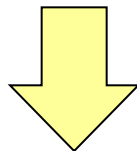
Роль учителя

Организатор



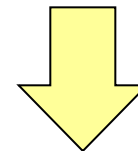
Ставит задачу,
объясняет правила,
дает импульс к игре,
регулирует ход игры,
контролирует
игровые действия,
подводит итоги

Судья



Поддерживает
ход игры,
контролирует
соблюдение
игровых правил,
оценивает
деятельность
ребят

Тренер



Дает задания,
делает подсказки,
оказывает помощь
по ходу игры,
подбадривает детей
и поддерживает
игровую ситуацию



Школа
РОСАТОМА

Педагогический эксперимент

Гипотеза: дидактические игры на уроках истории являются эффективным средством повышения учебной мотивации школьников.

- **В 7б классе** проведен урок в форме ролевой игры «Суд над Карлом I».

- **В 7а классе** проведен урок обобщения с помощью традиционных методик.

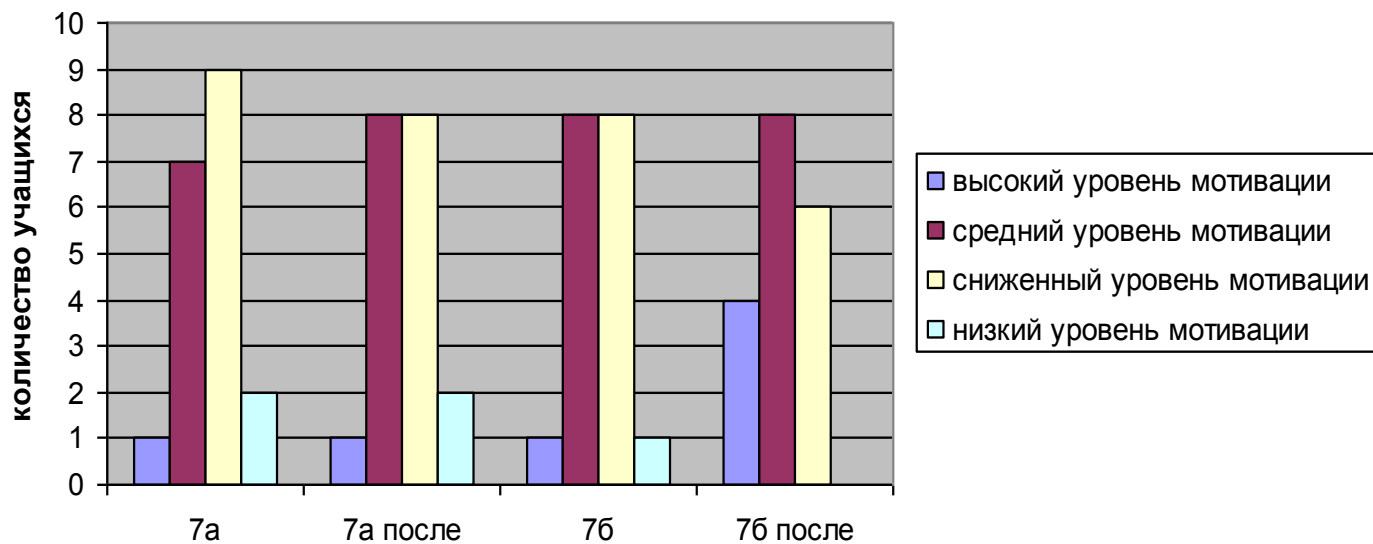




Школа
РОСАТОМА

Педагогический эксперимент

Диагностика мотивации учащихся до и после педагогического эксперимента





Школа
РОСАТОМА

Спасибо за внимание!

