**Авторы: Фахуртдинова Светлана Вячеславовна (учитель русского языка и литературы), Чусовлянкина Елена Васильевна (учитель информатики), Галата Любовь Васильевна (учитель географии), Тютина Ольга Александровна (учитель русского языка и литературы), Куцерубова Ксения Михайловна (учитель истории и обществознания), Селянинова Татьяна Викторовна (учитель русского языка и литературы), Шипунова Наталья Владимировна (учитель химии), Мальцева Екатерина Владимировна (учитель биологии), Габдрахманова ЮльсияНаилевна (учитель физики), начальная школа - Ипанова Марина Владимировна, Губкина Татьяна Юрьевна (педагоги МАОУ «СОШ№79»).**

**Руководитель сессии- Тютина Ольга Александровна (учитель русского языка и литературы) 89223562366**

**Тематическое направление:**

**«Геймификация в школе: игровые методы и симуляторы как инструменты формирования новой грамотности»**

**Мастер-класс**

**«Геймификация на уроке русского языка»**

Цель: продемонстрировать, как при помощи геймификации повысить активность на уроке, превратить урок в увлекательный процесс.

**Целевая аудитория:**

Участники мастер-класса

**Время проведения:**

50 мин.

**Оборудование:**

- ПК (если у каждой команды будет координатор- 3 ноутбука;

если онлайн-игра, то наличие планшетов или смартфона)

- видеопроектор

**Минимальное и максимальное количество участников**- 8-16 человек

**Требования к уровню подготовленности участников**- нет

**Ключевые слова** - правила игры, групповая работа, соревнование, повторение и обобщение, вывод, игровая деятельность, уровень, умение принимать коллективное решение.

**Теоретическое обоснование презентуемого опыта**

Все мы знаем, какую большую роль в учебном процессе играет мотивация учащихся. Вызвать позитивные эмоции, познавательный интерес поможет нам игра. Именно в ней знания усваиваются лучше и прочнее, скучные задания превращаются в интересные, а сложные- в простые.

При разработке любой игры для урока следует учитывать три составляющие:

-элементы игры (выбрать персонажи, уровни, таблицы с рейтингами, баллы и тд.)

-механику игры (сценарий должен быть увлекательной историей)

- динамику игры (каждый участник игры должен быть вовлечён в процесс, чувствует себя сопричастным к общему делу, быстрая смена событий повысит интерес к игре)

Чаще всего нами используются Hart – игры.Ихособенностью является то, что ученики — не ученики, а носители какой-то роли. Они не учатся, а выполняют функцию, связанную с этой ролью.

**Краткая аннотация**

**Подробный план работы** **мастер-класса**

**Этапы мастер-класса:**

1. Подготовительно-организационный (10 минут):

**Вступительное слово Мастера**

Школа вступила в 21 век, век новых технологий и подходов к обучению.

Чтобы идти в ногу со временем, нам необходимо учитывать интересы детей, их увлечения. Анкетирование учащихся нашей школы показало, что 60% ребят любят играть в компьютерные игры. Их привлекает дух соперничества, желание действовать в команде ради достижения какой-то большой общей цели. В игре ребята ясно и чётко понимают, какими навыками они должны обладать и какой результат они ожидают в финале.

Поэтому мы решили для повышения мотивации и активности учащихся на уроке применить геймификацию при обобщении и повторении материала.

Всем нам известна фраза: «Когда я слушаю- узнаю, делаю- запоминаю». Предлагаем и вам включиться в нашу игру «Ключ знаний».

**Деление на группы**

Деление на группы по цвету жетона, который случайным образом выбрали участники перед мастер-классом.

**Постановка целей и задач мастер-класса**:

***Цель: повторить и обобщить материал по темам, изученным в 5 классе***

**Задачи**:

 - повторить корни с чередованием гласных

- повторить приставки на з-, с-

- повторить знании препинания в сложном предложении и при однородных членах

- повторить фонетику

- повторить словообразование

2. Представление интегрированного занятия (5 минут):

1. Занятие может проходить в онлайн-режиме, для этого сконструирована игра на информационной платформе Realm Crafter Professional 2.40 (учащиеся будут работать в смартфонах и планшетах), а может проходить с применением проектора, компьютера, созданной заранее презентацией и использованием на определённых этапах интернет-ресурсов (Kid-mama > Тренажеры > Онлайн тренажеры по русскому языку, «Школьный помощник» и тд.), определение основных приемов работы, которые Мастер будет демонстрировать слушателям (групповая работа, игровая деятельность, умение работать в команде)

3. **Имитационное занятие (25 минут):**

Проведение «занятия» с участниками с демонстрацией геймификации на уроке. Желательно, чтобы каждую команду сопровождал свой координатор, тогда каждая команда будет работать в своём режиме.

**Знакомство с правилами игры «Ключ знаний»:**

В Стране Знаний процветал город Орф, его жители: орфы, морфы, фоны,- были людьми одарёнными, творческими, образованными, они с радостью делились своими познаниями со всеми. Но Орф захватил могущественный волшебник ОШ. Он поработил жителей города, а ключ спрятал в крепости, которую охраняли его подданные – оши. Страну охватили темнота и безграмотность.

Сегодня вы будете случайно спасшимися орфами, морфами, фонами, которым предстоит добыть ключ знаний и освободить ни в чём не повинных жителей.

Перед вами карта испытаний, через которые вам предстоит преодолеть. Каждое правильно выполненное задание сделает вас сильнее: вы приобретёте волшебные свойства.

Итак, в путь!

**Групповое преодоление препятствий**.

**1-й уровень. «Болото».**

**Мастер:** Первое испытание- топкое болото. Вас могут спасти только кочки. Если вы даёте правильный ответ (слово с корнем с чередованием гласной в корне), то двигаетесь вперёд. Если ответ неверный, то вам предлагается другое слово.

За 5 правильных последовательных ответов команда получает волшебные свойства - может перепрыгнуть оставшийся путь и не отвечать на оставшиеся вопросы.

**2-й уровень. «Горы».**

Каждый выступ горы – это фонетическая загадка.

За 5 правильных последовательных ответов команда получает волшебный сноуборд, на котором скатывается вниз. Если ответы ошибочные, то команда отвечает на все 7 вопросов.

**3-й уровень. «Река ошибок» (**Kid-mama > Тренажеры > Онлайн тренажеры по русскому языку)

Задание: найти и удалить все слова с ошибками (на правило «Приставки на з- и с- »).

5 правильно последовательно удалённых слов - у команды появляются круги спасения, которые выносят их на новый уровень.

**4-й уровень. «Ров».**

Команды составляют из морфем слова, за каждое слово – у команды появляется часть моста. 5 правильно последовательно составленных слов- мост появляется полностью.

**5-й уровень. «Замок с секретом» (использовать можно «Школьный помощник»)**

За дверью находится ключ знаний. Необходимо совершить 3 поворота в замке, и дверь откроется. Каждый поворот- это правильная расстановка знаков препинания в сложном предложении.

**Подведение итогов.**

Мастер: Сегодня мы вернули заветный ключ, преодолели много опасностей, и в этом нам помогли наши знания!

4. Рефлексия (5 минут):

дискуссия по результатам совместной деятельности Мастера и участников мастер-класса.

**Ожидаемые результаты мастер-класса:**

заинтересовать участников мастер-класса геймификацией

**Список используемой литературы:**

1. Kid-mama > Тренажеры > Онлайн тренажеры по русскому языку
2. <https://www.kakprosto.ru/kak-727-kak-sozdat-onlayn-igru#ixzz5djiUkANZ>
3. «Геймифицируй это! - Как превратить урок в игру»

iSpring.ru›elearning-insights/gameschool

1. "Использование технологии «Геймификация» на занятиях английского языка». Копилка уроков.