

УДК 372.834

## ***ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СПОСОБ ПОДГОТОВКИ К ЕГЭ ПО ОБЩЕСТВОЗНАНИЮ***

***Фазлыева Р.А.***

*магистр,*

*Башкирский государственный Педагогический университет им. М. Акмуллы,  
Россия, г. Уфа*

**Аннотация:** На сегодняшний день прием геймификация на уроках гуманитарного цикла приобретает популярность среди педагогов. Новая технология интегрируется с процессом подготовки учащихся выпускных классов к единому государственному экзамену, которая зачастую приобретает негативный оттенок ввиду своей сложности. Игрофикация позволяет повысить мотивацию и познавательную активность среди учащихся образовательной школы.

**Ключевые слова:** обществознание, игровая технология, геймификация, ЕГЭ, эффективное усвоение знаний.

## ***GAMIFICATION AS A WAY TO PREPARE FOR THE UNIFIED STATE EXAM IN SOCIAL STUDIES***

***Fazlyeva R.A.***

*MA,*

*Bashkir State*

*Pedagogical University named after M. Akmulla. M. Akmulla,  
Russia, Ufa*

**Abstract:** To date, the gamification technique in the lessons of the humanities cycle is gaining popularity among teachers. The new technology is integrated with the process of preparing graduate students for the unified state exam, which often

takes on a negative connotation due to its complexity. Gamification allows you to increase motivation and cognitive activity among students of an educational school.

**Key words:** social studies, game technology, gamification, USE, effective learning.

В настоящее время происходит переход на новые (нетрадиционные) технологии обучения в связи с изменениями условий существования и развития общества. Одним из актуальных направлений развития образовательных технологий является геймификация. Внедрение игровых элементов в процесс обучения на уроках обществознания способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы.

Игра так или иначе всегда присутствовала в обучении. Но в последние годы произошел взрывной рост интереса к компьютерным играм, заставивший говорить о геймификации как об одном из ключевых трендов образования. Развивающая игровая среда постепенно становится реальным конкурентом традиционным учебным материалам. Современные школы уже сейчас активно используют в работе подобные компоненты.

Плюсы геймификации в образовательном процессе – это неподдельная заинтересованность обучаемого, его вовлеченность в процесс, в том числе и на самых «скучных» уроках. В игре активизируются психические процессы участников игровой деятельности: внимание, понимание, интерес, восприятие, мышление.

Согласно положению о государственной итоговой аттестации по образовательным программам основного общего образования школьников обществознание является предметом по выбору. Процесс подготовки к сдаче экзамена представляет серьезный и кропотливый, монотонный и объемный труд, зачастую оборачивающийся стрессами и страхом не набрать  
Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

порогового количества баллов. Ситуация намного осложняется, когда детям ежедневно напоминают о неминуемом приближении экзамена, о строгости его проверки и проведения, о комплексе мер, призванных пресечь использование любых вспомогательных для написания теста средств. Все это формирует негативные эмоции у школьников, постепенно снижая их мотивацию к изучению, закреплению и повторению входящих в состав экзамена тем.

С.М. Вишнякова раскрывает понятие игрового обучения как технологию, имеющую в качестве цели усвоение знаний и приобретение умений и навыков посредством активизации самостоятельной познавательной деятельности учащихся, направленную на работу с учебной информацией, с помощью игрового вовлечения детей в творческую деятельность [1]. Л.П. Варенина приводит аналогичное определение рассматриваемому понятию как процессу применения игровых методик в неигровых ситуациях. Таким образом, мы можем охарактеризовать игрофикацию как технику, служащую для улучшения обучения и повышения его качества и эффективности через внедрение игровых элементов [3].

Выделяют несколько способов геймификации по истории и обществознания [5]. Приведем некоторые из них: – внесение в процесс обучения элементов игрового характера, соответствующих заранее поставленным целям; – введение системы наград, служащей мотивацией детям к выполнению заданий; – разработка уровней сложности; – соблюдение принципов практикоориентированности и самостоятельности обучения; – введение соревновательной составляющей, благодаря чему у школьников появится мотивация к победе, выполнению заданий и изучению нового.

Рассмотрим их в условиях подготовки к ЕГЭ. Для этого необходимо выяснить, какими должны быть игры для подготовки старшеклассников к экзамену и в чем заключаются их ключевые особенности?

Во-первых, введение игровых элементов с позиции составления сюжета задач и их героев не является необходимым и полезным, так как это лишь введет школьников в заблуждение из-за разницы в текстовом представлении заданий в вариантах ЕГЭ и в предлагаемых для подготовки. В связи с этим необходимо отметить, что сюжетную и ролевою составляющие лучше не применять в рассматриваемой ситуации. Иными словами, геймификация обучения в данном случае должна реализовываться через дидактические игры, которые, подчиняясь некоторым введенным правилам, главной своей целью ставят достижение целей занятия через решение совокупности или системы задач в игровой ситуации. Примерами таких игр могут являться часто используемые аналоги телепередач: «Кто хочет стать миллионером?», «Что? Где? Когда?» и другие.

Во-вторых, как было отмечено выше, необходимо соблюдать принципы дифференцированного обучения, т.е. разделять предлагаемые задачи по уровням сложности. Допустим, при закреплении текстовых задач целесообразно в самом начале дать старшеклассникам сюжетные задания на знание базовых определений и терминов, переходя к работе с текстом, сложным планом и вопросами на соответствие.

В-третьих, особую роль необходимо уделить командной и соревновательной составляющей. В условиях школьного обучения, когда к экзамену нужно готовить весь класс, коллектив учащихся необходимо разделить на несколько групп, которые впоследствии должны будут соревноваться друг с другом во время игры. Причем объединение обучающихся в команды можно проводить, используя следующие подходы: - дать возможность детям самим выбрать тех, с кем они вместе хотят участвовать в игре; - на основе общего мнения отобрать капитанов, которые по очереди будут выбирать людей в свои команды; - объединение учеников по нестандартным критериям: дню рождения, знаку зодиака; - создание команд по критерию успеваемости; - проведение жеребьевки.

Большой интерес у учащихся вызывают веб-квесты, которые используются в учебном процессе. Веб-квест - это современная образовательная технология, предполагающая целенаправленную поисковую деятельность обучающихся с использованием информационных ресурсов Интернета для выполнения определенного учебного задания. Технология «веб-квест» позволяет успешно интегрировать пространство сети Интернет в образовательную среду; способствует расширению сферы творческой деятельности учащихся, прививает навыки коллективной работы, предлагает попробовать проиграть множество социальных ролей, развивая тем самым информационную и коммуникативную компетентность.

Цель технологии квест-урока заключается в изменении привычных стереотипов организации традиционного урока. Учащиеся получают доступ к поисковым системам, возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, привлекать более современные научные концепции, открывая новый иллюстративный ряд, отсутствующий в академических учебниках. Скучные занятия в формате веб-квест становятся для учащихся живыми и увлекательными.

Сценарий информационных взаимодействий участников веб-квеста разрабатывается учителем, он формулирует проблему, которую учащимся необходимо решить в ходе работы с квестом. Хорошо структурированный, интересно оформленный сценарий инициирует рассмотрение проблем с различных точек зрения, заставляет думать, требует от школьников креативного мышления.

Работа в команде, осознание себя необходимой частью целого накладывает на учащегося ответственность перед остальными представителями класса. На этапе работы в команде происходит трансформация полученных из Интернета фактов в новое знание, участники

обмениваются материалами для достижения общей цели, совместно подводят итоги выполнения каждого задания.

На завершающем этапе работы в проектной технологии квест – урока учащиеся представляют свой результат работы, выполненный в форме презентационного материала. В оценке результатов принимают участие, как учитель, так и учащиеся путем обсуждения.

Изучим сценарий веб-квеста «Свобода в деятельности человека», который может быть творчески реализован учителями, исходя из собственного видения темы и степени ее раскрытия. Данный педагогический веб-квест имеет теоретическую направленность и открывает возможность изучения таких учебных предметов как история, обществоведение, искусство (отечественная и мировая художественная культура) в новом образовательном формате, широко используя межпредметные связи.

Данный материал можно применять в рамках учебного предмета «обществознание» на обобщающих уроках по теме «Свобода и необходимость человека в деятельности».

Таким образом, проведенное исследование позволяет заключить о необходимости использования геймификации при подготовке к ЕГЭ, поскольку игровой подход снимает напряжение обучающихся, вызванное утомительной и монотонной работой, а также повышает эффективность закрепления изученных тем. Отметим, что составление игр с рассматриваемой целью должно учитывать определенные особенности – отсутствие сюжетных и ролевых составляющих, корректный подбор соответствующих заданий, соблюдение принципов дифференцированного обучения и т.д.

### **Библиографический список:**

1. Вишнякова С.М. Профессиональное образование: Словарь: Ключевые понятия, актуал. лексика / С. М. Вишнякова; М-во общ.и проф.

образования РФ. Упр. сред.проф. образования, Науч.-метод. центр сред. проф. образования. - М.: Новь, 1999. – 535 с.

2. Варенина Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2018. – № 6–2. – С. 314-317.

3. Гончарова М.А. Образовательные технологии в школьном обучении математике: учебное пособие / М.А. Гончарова, Н.В. Решетникова. – Ростов н/Д: Феникс, 2019. – 264 с.

4. Корнилов, Ю.В. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе / Ю.В. Корнилов // Современные проблемы науки и образования. 2017. № 5. С. 27-34.

5. Никитин, С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе / С.И. Никитин // Молодой ученый. 2016. №9. С. 1159-1162.

6. Тамазян, А.Г. О подготовке к ЕГЭ в общеобразовательной школе / А.Г. Тамазян, Т.П. Фомина // Вестник научных конференций. Вопросы образования и науки (по материалам Международной научно-практической конференции 31 марта 2017 г. Часть 4). – Тамбов: ООО «Юком». – 2017. – № 3-4 (19). – С. 93-94.

*Оригинальность 80%*