

УДК 37.02

***ВАРИАНТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВОГО МЕТОДА В ОБРАЗОВАНИИ ПРИ
ПОМОЩИ ВЕБ-РЕСУРСОВ***

Голикова А.А.,

Студент

Калужский Государственный Университет им. К.Э.Циолковского,

Калуга, Россия

Нечаева О.А.

К.п.н.

Калужский Государственный Университет им. К.Э.Циолковского

Калуга, Россия

Аннотация: В последние годы в сфере образования увеличилась популярность такого метода как игры, или же геймификации. В особенной мере это касается и возможности внедрения данного метода через виртуальные ресурсы. В данной статье мы попытаемся раскрыть эту тему, выявить особенности метода и с учетом этих аспектов подобрать подходящие форматы игр для некоторых образовательных ситуаций. Также будут представлены варианты таких игр, созданных на базе открытого интернет-ресурса <https://joyteka.com/ru>.

Ключевые слова: образование, учебная деятельность, игровая технология, интерактивное обучение, компьютерные технологии.

***OPTIONS FOR IMPLEMENTING THE GAME METHOD IN EDUCATION
USING WEB RESOURCES***

Golikova A.A.,

Student

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Nechaeva O.A.

Ph.D.

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky

Kaluga, Russia

Abstract: In recent years, the popularity of such a method as games, or gamification, has increased in the field of education. In particular, this also applies to the possibility of introducing this method through virtual resources. In this article, we will try to reveal this topic, identify the features of the method and, taking into account these aspects, select the appropriate game formats for some educational situations. Variants of such games created on the basis of the open Internet resource <https://joyteka.com/ru> will also be presented.

Key words: education, learning activities, game technology, interactive learning, computer technology.

Введение:

Игровая технология знакома педагогам и используется в образовании испокон веков, в истории каждой из культур найдется пример того, как игра проявлялась в процессе возвращения молодого поколения: греки, эскимосы, русские, голландцы и многие другие придумали свои формы, правила, но цель была одна. Игра была и остается средством воспитания, обучения и развлечения.

Игра есть основа работы организатора досуга, она является способом вовлечения присутствующих в массовое действие. Как активный вид культурно-досуговой деятельности игра способствует не только развитию смекалки, находчивости, логического мышления, воспитанию воли, выдержки, но и тренирует их, дает возможность поддерживать эти и многие другие качества в «рабочем состоянии». То же касается и знаний – игра поможет закрепить изученное, но и применить их на деле.

Если говорить об особенностях игры в образовании, можно прийти к некоторым закономерностям.

Так большинство исследователей пришли к выводу о наличии следующих черт у многих игр, используемых в образовании.[3]

Во-первых, это свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата. То есть основным толчком к деятельности будет именно желание и интерес самого ребенка, поэтому для успешного проведения игры педагогу просто необходимо обеспечить привлекательность данного вида деятельности для подавляющего большинства детей.

Во-вторых, это творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности.

В-третьих, в игре никак нельзя без эмоциональной приподнятости деятельности, обязательно должно иметь место соперничество, состязательность и т.п. Если вдруг проводится игра, не подразумевающая деление на команды или игру «сам за себя», за соперничество можно принять и соперничество с самим собой, когда ребенок справляется с заданием, которого

он раньше «боялся», или же с задачей нового, непривычного формата, требующего иного взгляда.

И в итоге это неизменное наличие правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития. Эти правила могут быть заданы учителем, так и согласованы с детьми.

Существует огромное множество групп игр, различных по характеру игровой методики - с жесткими, вольными или комбинированными правилами, - содержанию – предметные, спортивные, коррекционные, в том числе, естественно, и шуточные, - и форме – викторины, конкурсы, театральные инсценировки, даже игровые аукционы, - это далеко не все возможные формы того, какой может быть игра в образовании.

В дошкольном детстве чаще используется сюжетно-ролевая игра; в младшем школьном – учебно-познавательная деятельность; для средней школы становится ближе общественно-полезная деятельность; старший школьный возраст же - с учебно-профессиональной деятельностью. Обучение как ведущая деятельность не вытесняет игру, а образуется некоторое сочетание. И найти баланс в этом сочетании – одно из самых сложных действий педагогов. Педагогическая ценность игры заключается в том, что она становится сильнейшим мотивационным фактором, ребенок руководствуется личностными установками и мотивами [6].

Также, говоря об особенностях использования игровых технологий, не стоит забывать о так называемых целях этих игр: чаще это закрепление материала, расширение кругозора, возможность проявления творческого аспекта. Еще при выборе формата игры стоит помнить о том, какой способ участия в этой игре планируется. Это может быть разделение класса на команды и проведение игры в классе на уроке, а, может, формат игры примет домашняя работа? Нельзя забывать и о личностных особенностях детей: Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМ И Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

элементарно, это дисциплина (так какой-то класс будет не так просто успокоить на соревновательной игре, что для учителя усложнит само проведение игры), развитие тех или иных навыков и талантов (логика или же креативность).

В целом, феномен игры и игровой деятельности увлекает многих ученых, но до сих пор нет крупных исследований, посвященных данной теме. В дополнение к этому в последние года появилась огромная группа игр виртуального характера, – все эти проблемы также требуют дополнительного изучения.

Все вышеупомянутые критерии мы и попытаемся учесть в практической части, где подберем для некоторых особенностей среды проведения игры наиболее уместные форматы этих самых игр.

Практическая часть

Так как основной целью является попытка найти подходящий формат интерактивной игры в зависимости от целей и вида урока, а также раскрытие потенциал этих вариантов, то будет представлено описание двух игр: квеста и викторины.

1. КВЕСТ «КАПИТАНСКАЯ ДОЧКА»

ТЕМА УРОКА: «Капитанская дочка» А.С. Пушкина (итоговый урок по произведению в 8 классе)

- **ЦЕЛЬ УРОКА:** обобщить и углубить знания детей о произведении, развивать навыки самостоятельной работы с текстом, умение высказывать и аргументировать свое мнение.

Задачи:

- **образовательные:** Умение анализировать произведение с учетом его жанрового своеобразия;

- **развивающие:** развивать творческие способности учащихся, их устную речь, находчивость и смекалку; навыки самостоятельной аналитической работы с художественным текстом;
- **воспитательные:** прививать любовь к русской литературе; интерес к историческому прошлому своей страны.

Детям предлагается интерактивная игра-квест (Рис.1) на базе образовательного сайта <https://joyteka.com/ru>, активная ссылка на квест, созданный для демонстрации в данной статье: <https://joyteka.com/100139243>.

Данная игра создана по теме «Капитанская дочка», так как данное произведение включено в программу в 8 классе. Данное задание более уместно будет предложить по завершении цикла уроков по данному тексту с целью закрепить материал. Может показаться, что виртуальный квест будет уже не так интересен подросткам 14-15 лет, однако, по личному опыту можно сказать, что дети сейчас открыты к игровому опыту в любом возрасте, особенно если речь идет о взаимодействии с компьютерными технологиями.



Рисунок.1 Скриншот стартового вида квеста

Данный квест включает в себя 5 заданий тестового формата – максимум, доступный на платформе без оформления подписки на платный контент. Уровень сложности: желтый, что соответствует среднему уровню.

Далее представлены скриншоты заданий и краткое пояснение.

1. В первом задании (Рис.2) ребенку предлагается обратиться к прошлым знаниям о тексте и к самому произведению. Ученику необходимо ответить на вопрос в формате теста о месте действия в данном произведении. Правильный ответ даст один балл, необходимый для открытия финальной двери.

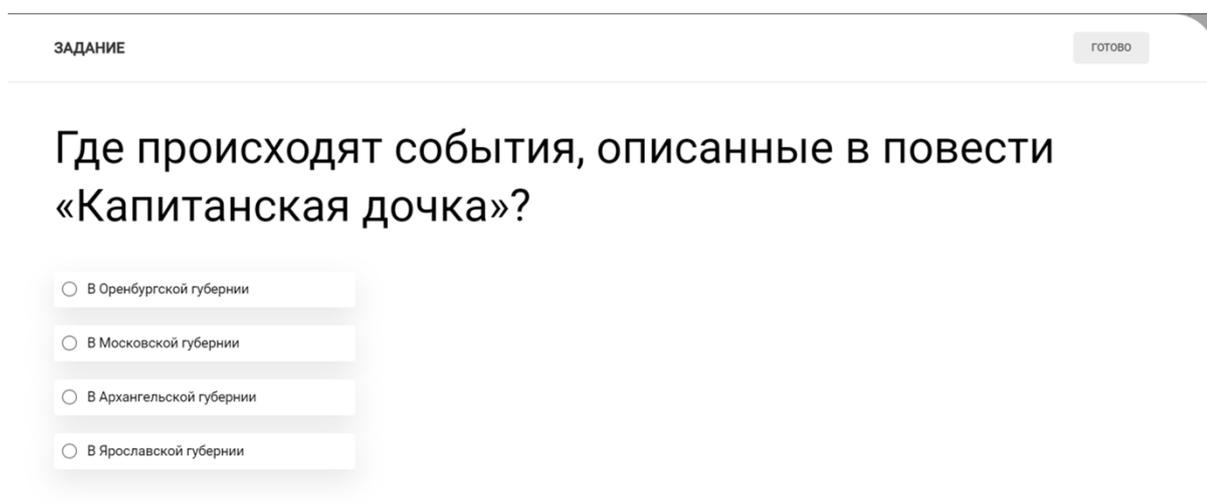


Рисунок.2 Задание №1 (Авторская разработка)

2. Второе задание аналогично связано с работой с текстом. Ученику необходимо вспомнить характеристику одного из персонажей и ответить на тестовый вопрос. Правильный ответ даст один балл, необходимый для открытия финальной двери.

ЗАДАНИЕ ГОТОВО

Кем по профессии был на самом деле учитель Петра Гринева?

- поваром
- музыкантом
- парикмахером
- портным

Рисунок.3 Задание №2 (Авторская разработка)

3. В данном вопросе (Рис.4) ребенок должен вспомнить один из решающих сюжетных моментов произведения. Правильный ответ также даст один балл, необходимый для открытия финальной двери.

ЗАДАНИЕ ГОТОВО

Как удалось спасти Петра Гринева от ссылки?

- Маша разыскала свидетеля, который подтвердил на суде невиновность Гринева
- Маша лично попросила у императрицы освободить возлюбленного
- Гринева в последний момент позвал на суд Машу для дачи показаний
- Савельич предоставил доказательства того, что Швабрин обманул Гринева

Рисунок.4 Задание №3 (Авторская разработка)

4. Вопрос №4 аналогично связан с сюжетным поворотом произведения, которое ребенку необходимо вспомнить, что правильно выбрать вариант ответа.

ЗАДАНИЕ

ГОТОВО

Из-за чего Гринев и Швабрин встретились на дуэли?

- Швабрин оскорбил Машу, сказав, что она падкая на материальные подношения
- Алексей оскорбил Петра, сказав, что он бездарный поэт
- Швабрин и Гринев повздорили, обсуждая политические вопросы
- Алексей подставил Петра на службе

Рисунок.5 Задание №4 (Авторская разработка)

5. Финальное задание (Рис.6) связано с работой с текстом, а именно с поиском информации. Сложность задания заключается в том, что вопрос связан с непервостепенной для сюжета информацией и нацелен на внимательность учащихся. Правильный ответ даст один балл, необходимый для открытия финальной двери.

ЗАДАНИЕ

ГОТОВО

В какой полк был записан Петр Гринев еще до своего рождения?

- Преображенский
- Семеновский
- Измайловский
- Павловский

Рисунок.6 Задание №5 (Авторская разработка)

Если вернуться к вопросу об учебной ситуации, в которой данный вид игры будет реализован максимально полно, то можно предположить следующее. Этот формат будет весьма неудобен для использования непосредственно на

уроке. Во-первых, для прохождения ученику необходимо контактировать непосредственно с интерактивными элементами в квесте, что невозможно при работе «с места». Также неизвестно, сколько времени может занять прохождение: дети могут пройти его как за 5 минут, так и решать целый урок, потому что задания в квесте необходимо сначала найти, а они находятся в несколько необычных местах. Также стоит поставить вопрос о дисциплине, потому что нельзя будет избежать выкриков с мест с предложениями своих вариантов решения.

Возможно, данный формат лучше себя реализует в качестве домашнего задания. Так каждый ребенок будет работать сам, он будет так или иначе вовлечен в процесс. Так как квест подразумевает логическое мышление для поиска загадок, то предпочтительнее будет работать в тишине, без ощущения «гонки», что можно встретить на уроке. Но вкус «вызова» все равно остается, так как ребенок будет увлечен поиском хорошо спрятанных заданий.

Таким образом, форма квеста является более персонализированным вариантом, то есть подходит для самостоятельного прохождения.

2. ВИКТОРИНА: «ЧТО МЫ ЗНАЕМ О ПУШКИНЕ?»

ТЕМА УРОКА: «Что мы знаем о Пушкине?» (итоговый урок блоку творчества Пушкина в 8 классе)

ЦЕЛЬ УРОКА: обобщить знания детей о творчестве и биографии А.С. Пушкина.

Задачи:

- **образовательные:** вспомнить теоретическую базу о биографии и творчестве А.С. Пушкина, активизировать познавательную активность;

- **развивающие:** учить выражать свои мысли (устно и письменно) ясно, уверенно и корректно по отношению к окружающим, аргументировать свою точку зрения и учитывать точки зрения других, продолжить развитие умения сопоставлять, выделять главное, приводить примеры;
- **воспитательные:** вырабатывать способность брать на себя ответственность, участвовать в совместном принятии решения, выстраивать конструктивные взаимоотношения с другими людьми, умение сотрудничать и работать в группе, воспитанию у детей доброжелательности, внимания, чуткости по отношению друг к другу.

Форматом второй игры была выбрана викторина.

Ссылка на демонстрационный вариант созданной для данной публикации викторины: <https://joyteka.com/100139510>

На начальной странице игрока встречает поле (Рис.7), знакомое по «Своей игре», где представлены различные категории вопросов, объединенных одной темой, которые ранжированы по степени сложности, что отражено в баллах.

Также можно заметить, что возможно онлайн-подключение к игре.

Вариант игры, представленный сейчас, включает в себя 3 категории: «Биография», «Угадай стихотворение» и «По страницам книг». Всего имеется 5 уровней сложности вопросов, которые отмечены ценностью от 100 до 500 баллов.

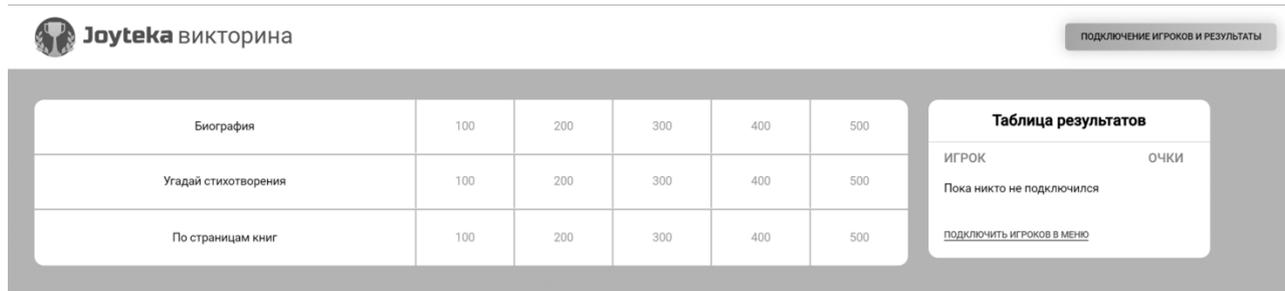


Рисунок.7 Скриншот стартового вида викторины

1. Первая категория вопросов (Рис.8) связана с фактами из жизни А.С.Пушкина. На экране представляются вопросы в зависимости от выбранной «цены». Ученикам необходимо после короткого совещания в команде дать окончательный ответ.

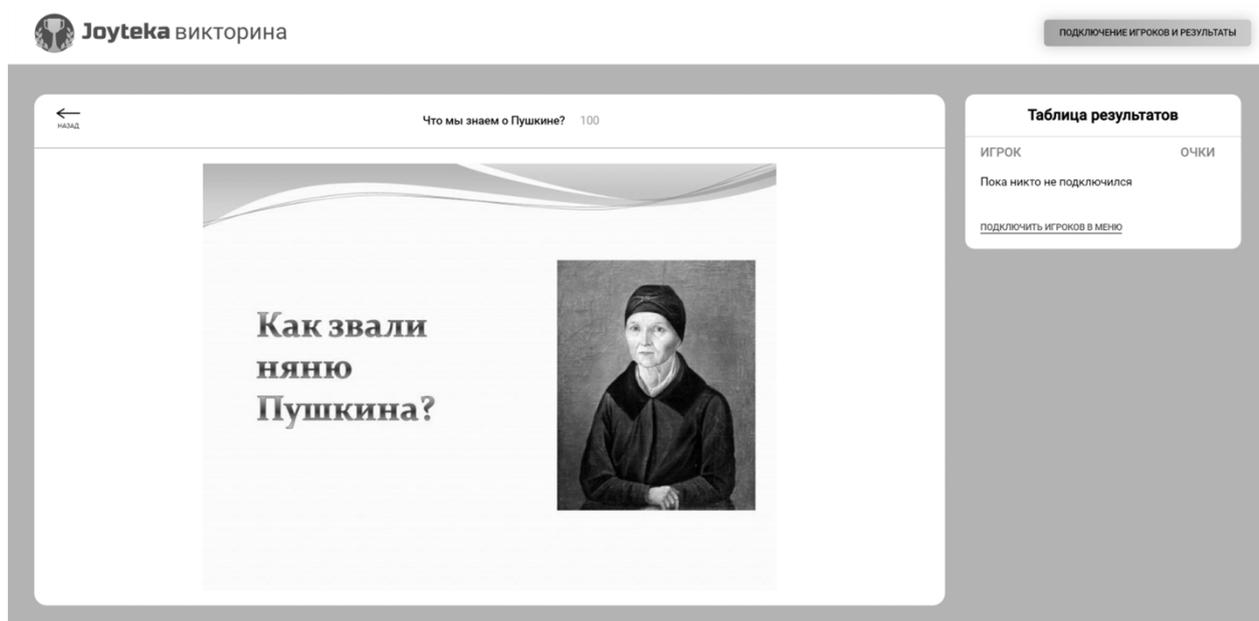


Рисунок.8 Пример вопроса из блока «Биография» (Авторская разработка)

2. В категории «Угадай стихотворения» (Рис.9) собраны вопросы, предлагающие ученикам попробовать себя в решении ребусов, в которых спрятаны первые строки самых известных стихотворений А.С.Пушкина. Посовещавшись в команде, капитан должен озвучить эту строку.

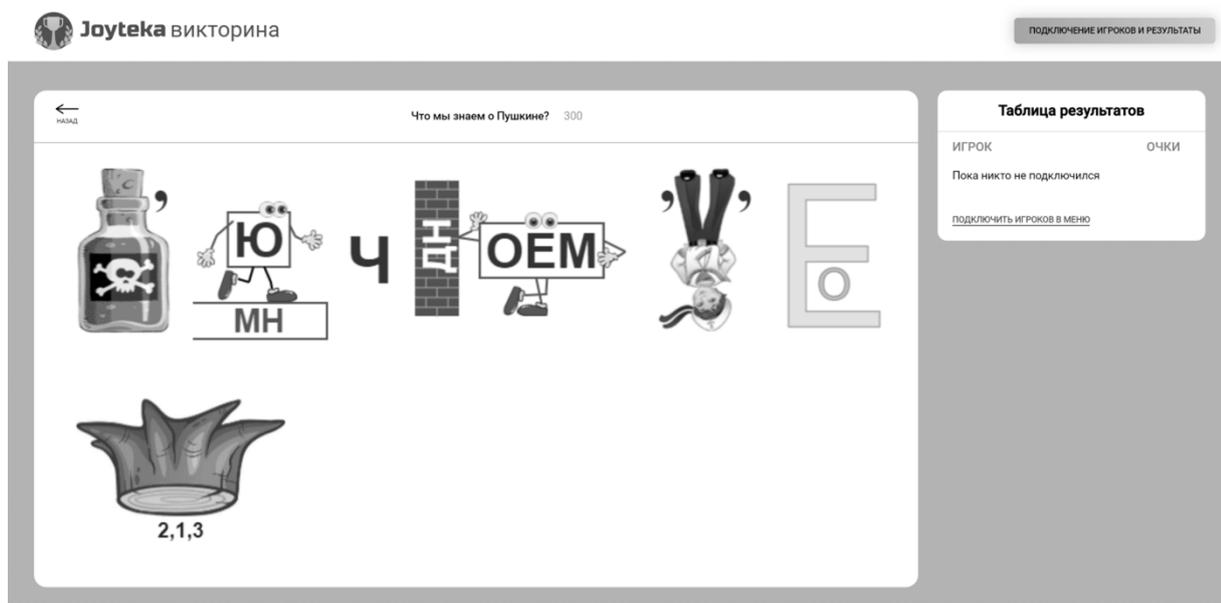


Рисунок.9 Пример вопроса из блока «Угадай стихотворение» (Авторская разработка)

3. Последняя категория собрала в себе задания так или иначе связанные с творчеством, произведениями автора. Здесь могут быть вопросы непосредственно о содержании текста, так и факты биографии писателя (Рис.10), но с обязательной отсылкой на его тексты, а также включены задания на логику с опорой на текст произведения (Рис.11).

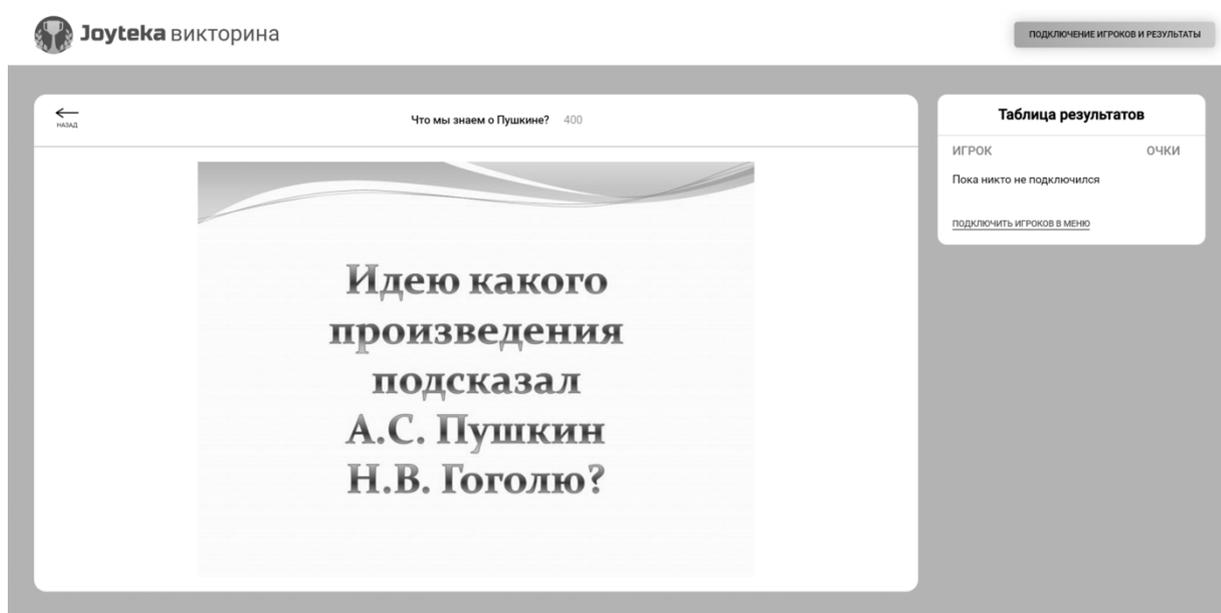


Рисунок.10 Пример вопроса из блока «По страницам книг» (Авторская разработка)

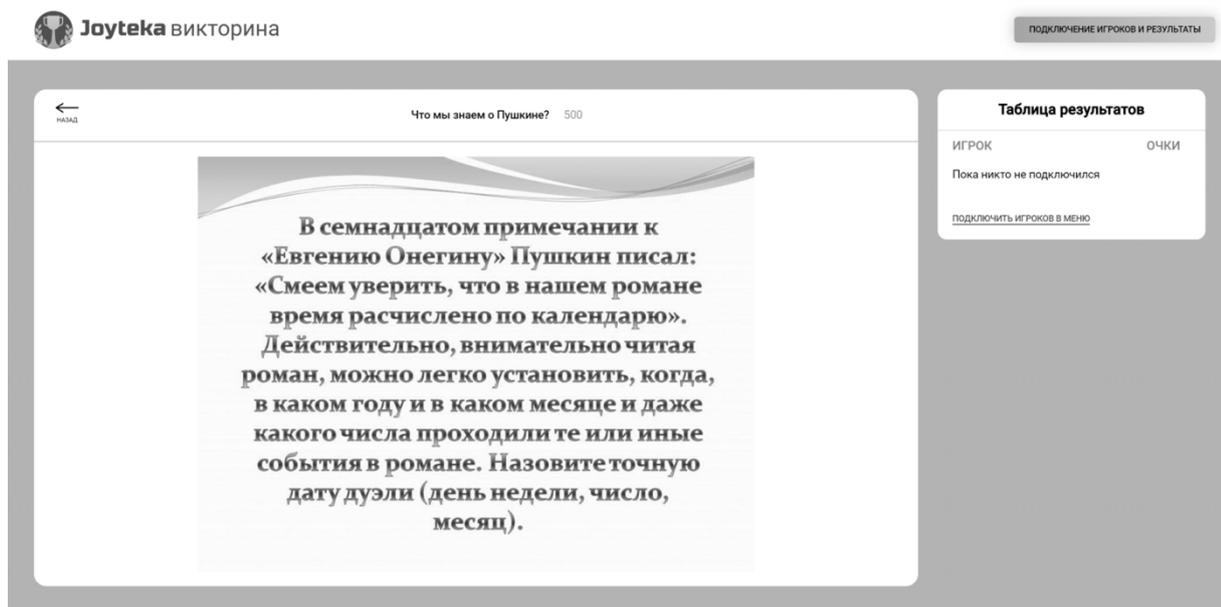


Рисунок.11 Пример вопроса из блока «По страницам книг» (Авторская разработка)

Данный формат игры является более универсальным именно на базе платформы «Joyteka», так сайт позволяет проводить игры онлайн, что можно использовать во время дистанционных занятий. Однако это не отменяет возможность использования заготовки игры во время очного урока: платформа демонстрирует вопросы ученикам, позже подсвечивает уже решенные вопросы.

Игра-викторина, несомненно, будет помощником в развитии командного духа ребят, поспособствует развитию сплоченности, умению работать вместе и уважать своего соперника. Естественно, в зависимости от индивидуальных особенностей детей, могут возникнуть проблемы с дисциплиной, поэтому, чтобы избежать обид и ссор, необходимо в начале игры ввести жесткие правила.

Таким образом, викторина прекрасно реализует себя на уроке в классе, преимущественно как логичный итог какого-либо блока тем с целью закрепить полученные знания, а также применить.

Вывод: Игровая технология уже давно стала довольно обыденной частью обучения, однако, время не стоит, появляются новые виды игр, в том числе и актуальные в наши дни интерактивные варианты, созданные на доступных платформах. Игровые технологии в обучении позволяют развить у детей чувство ответственности через личную мотивацию и отработку навыков работы в команде. Часть работы педагога заключается в том, чтобы способствовать этой мотивации. Эффект заключается в том, что игровые технологии сочетают в себе несколько важных элементов. Здесь есть свобода действий и четкое разделение ответственности, а также неизменно эмоциональный отклик. Несомненно, это развитие форм открывает новые возможности использования игровой технологии, но и об опасности «заиграться» забывать тоже не стоит.

Библиографический список:

1. Выготский, Л. С. Вопросы детской психологии / Л. С. Выготский. – Санкт-Петербург, 1997. – 224 с.
2. Л.Н. Волошина, Ю.М. Исаенко, Т.В. Курилова. Обучение детей игровой деятельности в разновозрастной группе. – М.: Учитель, 2012. – 92 с.
3. Макаренко, А. С. Игра. Соч. / А. С. Макаренко. – Москва, 1957. – Т. IV. – С. 376.
4. Пушкин, Александр Сергеевич (русский поэт; 1799-1837). Капитанская дочка [Текст]: избранная проза / А. С. Пушкин. - Санкт-Петербург: Лениздат, 2014. - 319 с.
5. С.А. Мухина, А.А. Соловьева. Современные инновационные технологии обучения. – М.: ГЭОТАР-Медиа, 2008. – 360 с.

6. Смирнова, Е. Педагогические системы и программы дошкольного воспитания: учебное пособие для студентов / Е. Смирнова. – Москва: ВЛАДОС», 2005. — 119 с.
7. Стребелева, Е. А. Коррекционно-развивающее обучение детей в процессе дидактических игр / Е. А. Стребелева. – Москва: ВЛАДОС, 2015. – URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785691015632.html> (дата обращения: 22.12.2023).
8. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М., 1998.

Оригинальность 85%