

Маркова Анастасия Александровна
АГППУ им. В.М. Шукшина, г. Бийск
e-mail: nastya.markovka2000@mail.ru

Соловьева Ирина Борисовна
АГППУ им. В.М. Шукшина, г. Бийск
e-mail: soliribor@yandex.ru

Геймификация как средство создания творческой среды на занятиях по технологии

Аннотация. В статье рассматривается одна из современных технологий обучения «геймификация». Раскрыто понятие «геймификация», рассмотрены принципы, характерные черты, условия реализации и достоинства данной технологии. Приведен пример возможности реализации геймификации на уроках предмета «Технология» по теме «Электрические цепи» раздела «Введение в робототехнику» с применением интерактивной доски Miro для организации совместной творческой деятельности и онлайн-симулятора.

Ключевые слова: геймификация, урок технологии, творческая совместная деятельность, работа в группах.

Markova Anastasia Alexandrovna
e-mail: nastya.markovka2000@mail.ru

Solovyova Irina Borisovna
e-mail: soliribor@yandex.ru

Shukshin Altai State University for Humanities and Pedagogy, Biysk

Gamification as a means of creating a creative environment in technology classes

Abstract. The article deals with one of the modern learning technologies «gamifications». The paper describes the concept of «gamification», the principles, characteristics, implementation conditions and advantages of this technology. The

authors have exemplified the possibilities of gamification at the lessons of the subject «Technology» on the theme «Electric circuits» of the section «Introduction to the robotics» with the use of the interactive whiteboard Miro for the organization of joint creative activity and online simulator.

Keywords: gamification, technology lesson, creative collaborative activity, group work.

В последние годы наблюдается тенденция ускоренного развития различных сфер жизни человека. Новое поколение обучающихся в изменяющемся мире приобретает новые черты и особенности. «Традиционная форма урока, ориентированная на сообщение знаний учащимся в готовом виде, является скучной и не дает высоких результатов. Для того, чтобы урок был плодотворным, необходимо разнообразить процесс обучения» [1]. Поэтому образованию необходимо использовать новые, идущие в ногу со временем современные педагогические технологии.

Современные технологии в школе — это не только использование интерактивной доски, но и новые подходы, методы для обучения школьников. Грамотная совокупность этих элементов может дать учителю большое поле для творческого подхода к своей работе.

К таким современным технологиям можно отнести организацию совместной деятельности обучающихся, которая представляет собой «деятельность двух и более участников образовательного процесса по решению образовательных задач на одном пространстве и в одно и то же время» [4]. Такая деятельность отличается наличием общей цели, единым пространством для взаимодействия и наличием единого результата.

Также становится популярна такая современная технология как «Геймификация — это технология адаптации игровых методов к неигровым процессам и событиям для большей вовлеченности участников в процесс» [2].

Положительными сторонами геймификации являются:

- получение удовольствия (присутствие игры в сложных, рутинных процессах работы снижает процент стресса, так как участники чувствуют себя в непринужденной, комфортной для них обстановке);

- убирает боязнь ошибиться (не испытывая большого страха за совершение ошибки и критики со стороны других людей; у участников уходит скованность, они расслабляются и отдаются процессу в полной мере);

- эмоциональная включенность (участники «заражают» друг друга вовлеченностью и азартом к данной игровой деятельности.);

- лучшее усвоение и закрепление знаний/навыков (из-за активной заинтересованности участников в игровой деятельности, поступающая информация является приоритетной и нужной для дальнейшей коммуникации и запоминается быстрее и лучше.);

- универсальность (данную технологию можно использовать практически везде, как в рабочих коллективах людей, так и учебных группах школьников).

В связи с вышеперечисленными достоинствами данной технологии стоит заметить, что она привлекает к себе внимание не только учителей, но и обучающихся.

Геймификация в образовании — это методика введения элементов игры в учебный процесс для поддержания мотивации обучающихся при выполнении сложных или рутинных для них процессов и, имеющая такие характерные черты как:

- добровольность (все участники, как учителя, так и обучающиеся, замотивированы и заинтересованы в проведении урока с помощью данного метода);

- наличие правил (как в любой компьютерной или же интерактивной игре у элементов геймификации в учебном процессе есть правила, которые обязаны соблюдать все участники; только лишь при соблюдении таких правил возможен творческий игровой процесс, где у каждого имеется равная возможность получить вознаграждение);

- конечная цель (вся деятельность должна быть направлена на четко сформулированную конечную цель, для того чтобы на всех этапах урока обучающиеся понимали для чего они выполняют то или иное задание);

- вознаграждение (в конце каждого пройденного этапа урока участники получают знаки отличия, которые продвигают их ближе к конечной цели).

Основным принципом геймификации является постоянное получение измеримой обратной связи от участников процесса, с помощью которой в дальнейшем будет производиться составление образовательного пути [3].

На традиционных уроках при фронтальной работе учителя с обучающимися дается новая информация, и каждый ученик в силу своей возможности постигает её. Урок же с организацией совместной игровой деятельности позволяет эффективнее и продуктивнее использовать время занятия, так как обучающиеся будут вовлечены в общий процесс для решения поставленной проблемы.

Главной опорой геймификации являются новые технологии с применением различных ресурсов. Если геймификация применяется с упором на виртуальные игры, то необходимо наличие компьютера и доступа в интернет. Если же геймификация проводится в форме интерактивной игры, то учителю понадобится тематический реквизит для ее проведения.

Нами разработан урок с применением геймификации в 5 классе по технологии (УМК авторов Е.С. Глозман, О.А. Кожина, Ю.Л. Хотунцев, Е.Н. Кудакowa) по теме «Электрические цепи» раздела «Введение в робототехнику». Теме, которая обычно не вызывает большого интереса у обучающихся. Для «оживления» темы, скучной и сложной на взгляд обучающихся, были применены элементы игры.

Изыявившим желание обучающимся предлагается выполнить заранее (в качестве домашнего задания) небольшое исследование. Им необходимо изучить информацию о их будущей «роли» на уроке: роли аккумулятора, проводника, выключателя и лампочки.

Эта группа обучающихся, облачившись в тематический реквизит (в виде нагрудной таблички с условным обозначением), не называя себя рассказывает о функциях, характеристиках и назначении своего персонажа. Одноклассники задают интересующие их вопросы, выдвигая предположения о каждом из звеньев электрической цепи.

Такая форма организации учебного процесса будет способствовать развитию следующих универсальных учебных действий: развитию коммуникативных навыков (играть определенную роль в совместной деятельности); способность к выстраиванию логической цепочки; грамотному изложению полученной информации, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи; формированию навыков планирования процесса познавательной деятельности.

Игровые элементы сопровождают и основную часть урока по сообщению новых знаний. В конце демонстрируемой презентации, содержащей в себе теоретическую информацию с картинками для более полного понимания терминов и условных обозначений, обучающихся ждет общее задание. Им необходимо будет правильно сопоставить представленные на слайдах картинки и термины.

Оставшаяся часть урока отводится на выполнение практической работы в группах (условно по 4 человека) с онлайн-симуляторами, за быстрое и качественное выполнение которой учащихся ждут дополнительные баллы. Каждой из групп нужно быстрее других правильно составить электрическую цепь, аккуратно оформить работу и написать к ней вывод.

В конце урока команды получают коллективное творческое домашнее задание: нарисовать памятку по электробезопасности на интерактивной доске Miro. На следующем уроке каждая группа представит свой командный проект памятки на обсуждение в классе.

Таким образом, творческая совместная деятельность обучающихся на уроках технологии будет проходить не только с применением традиционных методов обучения, но и такой современной технологии как геймификация. Она

позволит учителям заинтересовать школьников и насытить обычные уроки интересной игровой деятельностью. Геймификация позволит установить более прочное взаимодействие между учителями и обучающимися, и как следствие, эффективное усвоение учебного материала.

Список литературы

1. Васильева, В.А. Применение игровых методов на уроках технологии / В.А. Васильева, И.Б. Соловьева // Образование, наука и производство в XXI веке: современные тенденции развития: материалы юбилейной международной конференции (г. Могилев, Республика Беларусь, 11-12 ноября 2021 г.) - Могилев: Межгосударственное образовательное учреждение Высшего образования «Белорусско-Российский университет», 2021. - С. 30. -URL: <http://e.biblio.bru.by/handle/1212121212/17499> (дата обращения: 01.12.2021) – Текст: электронный.

2. Геймификация // Calltouch: [сайт] [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.calltouch.ru/glossary/geymifikatsiya/> (дата обращения: 19.10.2021).

3. Куликов, В.П. Игровые элементы геймификационной системы / В.П. Куликов, С.Д. Байжуманов, К.Р. Кусманов // Вестник Алматинского университета энергетики и связи. 2019. – №4. – С. 250–255.– URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_44730912_25306374.pdf (дата обращения: 12.10.2021) – Текст: электронный.

4. Сластенин, В.А. Педагогика / В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, Е.Н. Шиянов. - М.: Академия, 2002.

Сведения об авторах

Маркова Анастасия Александровна, Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет имени В. М. Шукшина, Институт естественных наук и профессионального образования, студентка, e-mail: nastya.markovka2000@mail.ru

Markova Anastasia Alexandrovna, Shukshin Altai State University for Humanities and Pedagogy, Institute of Natural Sciences and Professional Education, student.

Соловьева Ирина Борисовна, Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет имени В. М. Шукшина, Институт естественных наук и профессионального

образования, кафедра изобразительного искусства, технологии и дизайна, кандидат педагогических наук, доцент, e-mail: soliribor@yandex.ru

Solovyova Irina Borisovna, Shukshin Altai State University for Humanities and Pedagogy, Institute of Natural Sciences and Professional Education, Department of Fine Arts, Technology and Design, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor.