

E.С. Михайловских

E. S. Mikhaylovskikh

МАОУ СОШ №23

Municipal autonomous educational institution

Secondary school №23

Учитель

Teacher

Екатеринбург

Ekaterinburg

E-mail: 89221302002@mail.ru

Н.В. Латанова

N.V. Latanova

МАОУ СОШ №23

Municipal autonomous educational institution

Secondary school №23

Учитель

Teacher

Екатеринбург

Ekaterinburg

E-mail: Latanowa.aw.77@gmail.com

Игрофикация в работе учителя

Gamification in the teacher's work

Аннотация. В статье рассматривается один из мультимодальных форматов в работе учителя – игрофикация. Определены цели и задачи данного тренда для образовательных учреждений. Перечислены способы геймификации обучения, а также представлены приемы игрофикации оффлайн и с использованием онлайн-платформ.

Abstract. The article describes one of the multimodal formats in the work of a teacher – gamification. The goals and objectives of this trend for educational institutions are defined. The methods of gamification of education are listed and the techniques of gamification offline and using online platforms are presented.

Ключевые слова: игрофикация, игровые технологии, способы игрофикации, онлайн платформы, приемы игрофикации.

Keywords: gamification, gaming technologies, gamification methods, online platforms, gamification techniques.

Под термином игрофикация (геймификация) подразумевается применение игровых подходов, методов и элементов различных игр в неигровом контексте, например на уроке, с целью привлечения обучающихся и повышения их вовлеченности в образовательный процесс [1].

Важно отметить, что геймификация – один из ключевых трендов в информационных технологиях для образовательных учреждений.

Зачем игрофицировать обучение? Чтобы сделать обучение более функциональным, мотивирующим. Когда люди учатся на практике или на собственном опыте, игрофикация помогает заставить их действовать. С помощью игры обучающиеся начинают развивать те навыки, которые они были готовы игнорировать при работе, развитию которых были склонны сопротивляться. Таким образом, игрофикация облегчает преподавание и усвоение материала у педагога и ученика.

Игровая механика объединяет обучение с психологией игры. Игре под силу повысить уровень внимательности, отдачи и сноровки. Конкурентные игры подстрекают игроков идти до победного конца. Чтобы сделать обучение более инновационным, геймификация меняет форму обучения от классической и предсказуемой до легкой и более понятной. Таким образом, это увеличивает интерактивность и делает процесс обучения больше автономным.

Методика игрофикация основывается на том, что каждому человеку свойственно стремление состязаться с кем-то: доказывать свою правоту, силу, ум, чувство юмора, быстроту в принятии решений, при этом ощущать азарт, повышенный интерес и в самом процессе «сбора доказательств», и в конечном результате. Соревнуясь с кем-то, мы с головой погружаемся в игру и забываем о том, что буквально 5 минут назад нам было невыносимо скучно. Игровые моменты обладают мощной вовлекающей силой, мотивируют на достижение заветной цели, фокусируют внимание, повышают производительность. Все это зачастую бывает необходимо, например, при изучении серьезной темы, которая в силу возраста может быть абсолютно неинтересной.

Главная **цель** применения игровых механик, элементов игры в образовании – завоевать внимание учащихся, вовлечь их в процесс, который до этого казался скучным, монотонным, непонятным, слишком сложным для восприятия. Включая привычную для детей игровую форму деятельности в ежедневные занятия, учитель получает возможность говорить с подопечными на одном языке – более понятном и приятном для общения, чем язык стандартных школьных учебников [2].

Задачи игрофикации на уроках:

- вовлечение учеников в процесс обучения;
- повышение учебной мотивации;
- упрощение учебной деятельности;
- изменение мышления и отношения к уроку, предмету, обучению в целом;
- заинтересованность в решении поставленных задач;
- стимулирование к достижению результата.

Основные аспекты игрофикации:

Динамика — использование сценариев, требующих концентрации внимания пользователя и реакции в реальном времени.

Механика — использование сценарных элементов, таких как виртуальные награды, статусы, очки.

Эстетика — создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлеченности.

Социальное взаимодействие — широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр.

Механизмы игрофикации:

- использовать знаки отличия (значки, медали, кубки, бейджики и т.д.);
- использовать подсчет очков и внедрение виртуальных валют;
- делить учеников на команды или группы;
- использовать различные временные рамки (один урок, тема, модуль, четверть и т.д.)
- применять системы поощрений и штрафов;
- иметь несколько уровней сложности;
- создавать рейтинговые таблицы отражающие успехи учащихся;
- применять различные популярные ники (имена) [3].

Алгоритм игрофикации:

1. Определите образовательные цели и подберите подходящий учебный материал.
2. Придумайте сюжетную оболочку, в которую лягут учебные задачи.
3. Продумайте структуру и попробуйте визуализировать ее.
4. Рассмотрите каждое задание с точки зрения игрока — зачем его стоит выполнять?
5. Решите, как вы будете начислять очки, как будет продумана система наград и наказаний.
6. Подумайте над системой опыта и отметками отдельных игроков — бейджами.
7. Заранее продумайте, как вы поможете игроку, если он проиграет.

8. Выберите главного босса. Победа над ним может стать кульминационной точкой всей игры или некоторого испытания и добавит игре азарта.

9. Ставьте гибкие цели.

10. Проведите образовательную рефлексию,

Способы игрофикации обучения

Веселите. Делайте обучения веселым, привнося в него игровое начало. Другими словами, разрабатывайте такие игровые моменты, которые как бы случайно поддерживают цели обучения. Игра, это рычаг развития мышления и ловкости.

Награждайте. Награду надо заработать, делая вещи, которые требуют мастерства.

Материализуйте идеи. Воплощайте идеи, делая их осязаемыми и материальными. Многие обучаются лучше и быстрее, когда понятия передаются в виде осязаемых объектов.

Планируйте уровни сложности. Уровень подразумевает противостояние. Обучающиеся переходят на следующий уровень, преодолевая вызовы все возрастающей сложности.

Поощряйте практику. Поощряйте практику, сокращая количество лекций. В игрофицированном обучении вы должны противостоять желанию рассказать обо всем, что нужно знать и делать. Обучающиеся должны сами узнавать большую часть материала. Практика, это то, что происходит, когда преподаватель выходит из кабинета и у учеников начинается настоящий учебный процесс.

Поощряйте самостоятельность. Игофицируйте обучение, не просто делясь своей мудростью, а предоставляя обучающимся возможность учиться на своих ошибках, другими словами, на собственном опыте.

Ролевые игры. В игре участник принимает определенную роль в воображаемой ситуации и действует от лица своего персонажа. В процессе ролевой игры обучающиеся используют свои знания и навыки и учатся

применять их для решения задач в необычных ситуациях. Ролевая игра является высшим проявлением геймификации, потому как именно здесь сходятся воедино многие ее составляющие.

Соперничество. Участники игрофицированного тренинга являются соперниками. Для них недостаточно просто хорошо себя показать, они должны действовать лучше, чем противоположная сторона. Их текущие результаты размещаются на турнирной таблице.

Ситуативное обучение. Вы можете игрофицировать обучение, поместив его в контекст реальной жизни или в приемлемую версию реальности. Ситуативное обучение применяется в учебных симуляциях, где учащиеся изучают систему, играя с ее моделью [4].

Онлайн платформы

Рассмотрим две платформы Genially и Wordwall, которые можно использовать для игрофикации образовательного процесса. Выбор обоснован частотой использования в нашей практике, простотой создания заданий и обширной базой готовых упражнений.

Genially — это онлайн-инструмент, который помогает превращать статичный контент в интерактивный. Присутствует возможность встраивания аудио- и видеоматериалов с последующими заданиями, а также переноса книги/учебника в электронный вариант с интерактивными элементами.

Виды контента:

- презентации — как классические, так и с элементами анимации и интерактивности;
- инфографику — визуализировать данные и статистику в понятной и запоминающейся форме;
- таймлайны — показывать события в хронологическом порядке;
- игры и квесты — разрабатывать интерактивные сценарии с разветвленными сюжетами;

- интерактивные изображения — добавлять кликабельные элементы к картинкам.

В любом из выбранных шаблонов всегда есть одни и те же инструменты, которые позволяют создавать все виды контента, а также добавлять уникальные функции. Такие как:

- ссылки на веб-ресурсы;
- социальные сети;
- карты;
- видео или аудио, раскрывающие тему или дополняющие текстовую информацию.

Рассмотрим более подробно игры и соревнования, которые можно создать на платформе Genially. Для этих целей существует отдельный блок «Games and challenges».

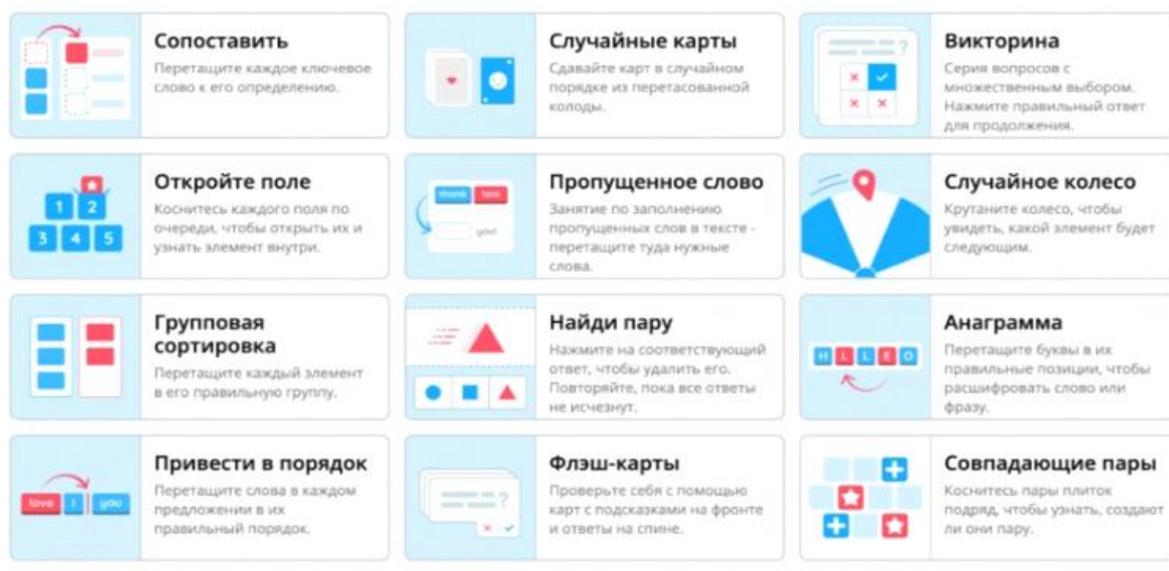
В первой подкатегории, которая называется Games, собрано много различных заданий вида «Расставь слова или объекты в правильном порядке», «Заполни пробелы», «Соотнеси слова с картинками», головоломки, sudoku, игры. Среди последних — «Морской бой», «Крестики-нолики» и игры-бродилки, в которых нужно бросать виртуальный кубик и передвигаться по клеточкам.

Вторая подкатегория — Escape games. Это квесты «выход из комнаты», где пользователь в ограниченном игровом пространстве решает задачи и головоломки в поисках объектов или подсказок, позволяющих «совершить побег» — например, найти код от запертой двери.

И последний игровой подвид — Branching scenario. С помощью этого формата можно создать интерактивную историю, которая развивается в зависимости от решений учащегося и приводит его к тому или иному результату. Вместо автоматического подсчета баллов здесь нужно настроить, на какой слайд будет вести тот или иной вариант ответа, и тщательно продумать возможные маршруты [5].

Wordwall — универсальный учебный ресурс, многофункциональный инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов. У Wordwall активное сообщество пользователей, которые создали библиотеку готовых упражнений по разным предметам.

Шаблоны для создания заданий :



Опишем использование шаблонов для решения образовательных задач на примере предмета английский язык.

Для работы над языковыми знаниями и навыками предлагаем использовать шаблоны: «сопоставить», «совпадающие пары», «анаграмма», «найдите пару», «случайное колесо», «пропущенное слово», «викторина», «привести в порядок». С помощью данных заданий учащийся получит возможность распознать и употребить в речи пройденные лексические единицы и грамматический материал.

В работе над развитием коммуникативной компетенции подойдут: «случайные карты», «флэш карты», «открой поле», «случайное колесо».

Уникальность Wordwall состоит в возможности изменить задание, используя один материал. Из этого мы выделим основные плюсы платформы — вариативность работы с одним материалом и экономия времени при создании интерактивных заданий.

Приемы игрофикации

Прием «Жокей и лошадь». Класс делится на две команды «жокеев» и «лошадей». Первые получают карточки с вопросами, вторые с правильными ответами. Каждый «жокей должен найти свою лошадь».

Прием «Шаги». Ученики, шагая к доске, на каждый шаг называют слова, фразу, или отвечают на вопрос учителя. Нужно дойти до доски.

Метод «Ассоциации» Учитель передает картинку (связана с темой урока) классу и просит назвать слова или выражения, которые возникают у них, при виде этой картинки. Картинку передают из рук в руки, затем она возвращается учителю.

Игра «The hat». Перед началом игры участникам раздают листочки на которых нужно написать слово на заданную тему. Например: «book», «laptop», «vase», «lamp», «friendship», «happiness». Затем листочки сворачивают и кладут их в шляпу. Участники поочередно берут листочки и дают объяснение слову, которое указано на листочке. Команде нужно по этим объяснениям как можно быстрее угадать слово на листочке.

Метод «Mind – mapping» это карта памяти, в которой методом графического изображения задаются понятия или слова, связанные с темой, чем достигается высокий уровень процессов восприятия, обработки, запоминания информации и способствует развитию памяти и мышления. Это простая технология записи мыслей, идей. Тема находится в центре, а от нее в виде ветвей растут веточки связанных с темой слов и понятий. Веточки можно рисовать разных цветов. Класс делится на команды, у кого больше слов и фраз тот и выиграл, а также можно организовать выставку работ и подвести итог.

Игра в крестики-нолики. Эта игра подходит для учеников любого возраста и помощью можно закреплять, как и знание слов, структур, грамматики, так и делать практику устной речи для учеников старших классов. Для игры на классной доске рисуем табличку 3 на 3 клетки и вписываем в нее слова (буквы, транскрипции, цифры, грамматические явления, темы для монологических высказываний, вопросы), которые хотим

закрепить или повторить на уроке. Группа делится на две команды или разбивается на пары – крестики и нолики. По очереди команды или игроки называют слово (составляет с ним предложение, строят монолог по теме, составляют грамматические конструкции). Если ученик выполняет задание правильно, то ставит в клетку крестик, если ошибается, то знак ставит противоположная команда (игрок). Варианты заданий и организации поля – различные, зависит от вашей фантазии.

Морской Бой. Еще одна игра, которую можно применить к любой теме и материалу урока. Делим класс на пары и раздаем заранее приготовленное поле в двух экземплярах (свое и противника) для игры в морской бой (11x11 клеток), только в первой колонке, где в обычной игре стоят цифры от 1 до 10, пишем любые, например, цвета: blue, green, red etc. А в первую строку (строка с буквами в классической игре вписываем слова, которые являются предметами одежды. Правила игры остаются прежними — ученикам нужно обнаружить и уничтожить корабли противника. Только теперь, чтобы сделать ход, им нужно правильно составить предложение в требуемыми словами, используя слова в первой строке и в первой колонке. Например, Have you got a black hat? Если первый игрок стреляет мимо, то противник отвечает отрицательно (No, I haven't) и право хода передается его сопернику. Если студент попадает в корабль противника, то он сохраняет право следующего хода, а противник отвечает положительно (Yes, I have). Данную игру можно подстроить под разный возраст, увеличить и уменьшить количество полей и дать различные темы не только по лексике, но и по грамматике.

На уроках также можно применить **систему «3 жизни»**. У ученика изначально есть 3 жизни. При получении негативной оценки его деятельности «сгорает» 1 жизнь. Как вы понимаете, допускается невыставление трех негативных оценок. Если ученик сохранил все 3 жизни, их можно «обменять» на положительную оценку.

Игровой процесс помогает преодолевать трудности грамматики, повышает уровень владения языком, активизирует мыслительную деятельность обучаемых. Игра создает атмосферу увлеченности, сплоченности, дает возможность преодолевать стеснительность и благотворно влияет на результаты обучения. Игровые элементы не только способствуют формированию речевых навыков, но и пониманию других предметных областей. Для каждого этапа урока можно подобрать соответствующие игровые элементы, при этом рассматривается уровень учащихся, так чтобы с заданиями можно было справиться и получить удовольствие, результат от проделанной работы. Необходимо создать благоприятную атмосферу в классе, что помогает добиться результативности. Но следует отметить, что геймификация должна лишь дополнять традиционные методы обучения.

Список литературы

1. Зорина О. Ю., Поворина Е. В. Геймификация как феномен современного мира // Новое поколение. № 9. – 2016. – с. 73-79.
2. Werbach, K. Online course “Gamification” / K. Werbach. – Text: electronic // Coursera. – URL: <https://www.coursera.org/learn/gamification>.
3. Варенина Л. П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. Т. 6 № 6–2 (28). С. 314– 317. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=22981456>. (дата обращения: 08.02.2025).
4. Олейник Ю. П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 3. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23703904> (дата обращения: 08.02.2025).
5. Как создавать интерактивные и анимированные учебные материалы в Genially / [Электронный ресурс] // Skillbox : [сайт]. — URL: <https://skillbox.ru/media/education/kak-sozdavat-interaktivnye-i-animirovannye-uchebnye-materialy-v-genially/> (дата обращения: 08.02.2025).