

Сударикова Анастасия Сергеевна

бакалавр, студентка

ФГБОУ ВО «Российский государственный

социальный университет»

г. Москва

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УСЛОВИЯХ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Аннотация: статья раскрывает основные особенности использования игровых технологий в рамках дистанционного обучения. Автор выделяет принципы использования игровых технологий на уроках, называет функции игровых технологий.

Ключевые слова: игровые технологии, дистанционное обучение, цифровой образовательный процесс.

Я хочу выразить огромную благодарность своему научному руководителю доктору педагогических наук Федосову Александру Юрьевичу.

Современное общество стремительно меняется и осваивает дистанционные формы взаимодействия, что приводит к изменению парадигмы образовательного процесса в целом. Учащимся необходимо воспринимать большой объем учебного материала, возрастает умственная, психофизиологическая нагрузка. В связи с этим перед педагогом встают вопросы: как эффективно организовать учебный процесс в дистанционном формате? Какие технологии обучения использовать, чтобы вызвать интерес и мотивационную готовность к изучению и усвоению нового учебного материала, тем самым развивая стремление к дальнейшему самостоятельному изучению?

Дистанционные образовательные технологии – это информационные технологии, которые направлены на взаимодействие обучающихся и преподавателя, передачу опыта, учебного материала, а также предоставление возможности самостоятельной работы при усвоении изучаемого материала. Основной

проблемой в развитии дистанционного обучения является создание новых методов и технологий обучения, отвечающих телекоммуникационной среде общения. В этой среде проявляется тот факт, что учащиеся в процессе обучения формируют свое понимание предметного содержания образования и раскрывают свой потенциал [7].

Игра является одним из важнейших видов деятельности в жизни ребенка, способ его полноценного гармоничного развития. Когда дети вовлечены в игру, они учатся сосредотачиваться, самостоятельно рассуждать, развивается внимание, желание больше знать. Увлечшись, дети могут не замечать, что они одновременно и обучаются: узнают что-то новое, запоминают, развивают воображение и фантазию. Часто ученики, пассивные на уроках и не проявляющие активности и желания учиться, в игру включаются с большим удовольствием и прилагают все усилия, чтобы выиграть самому, или чтобы не подвести товарищей во время командной игры. Правильно организованная игра является методом формирования таких личностных качеств, как дисциплинированность, сдержанность, смекалка, решительность, изобретательность, организованность. Обучающие игры развивают у детей богатое воображение, логическое мышление, свободу, конструктивные способности, интуицию, фантазию, память. Кроме того, обучающие игры формируют у детей способность к анализу и синтезу, учат обобщать и противопоставлять.

Игровые технологии могут, в частности, выполнять следующие функции:

1. Образовательная (развитие компетенций, изучение нового учебного материала, восприятие информации, проверка знаний, умений, навыков, умение управлять конфликтными ситуациями).

2. Развивающая (развитие познавательных процессов, интереса к дисциплине, развитие умения ставить цели, выбор путей решения задачи, развитие гибких навыков).

3. Коммуникативная (установление контактов, управление коллективом, развитие устной речи).

4. Психотехническая (формирование навыков подготовки психофизиологического состояния игровых площадок к эффективной деятельности).

Использование игровых моментов на уроках, также как и дидактических игр, особенно важно во время дистанционного обучения, ведь это создает у обучающихся хорошее рабочее настроение, активизирует их внимание, которое может рассеиваться при длительной работе за компьютером. Разнообразные игровые моменты, с помощью которых изучается тот или иной учебный материал, поддерживают и усиливают интерес детей к обучению. Кроме того, игра может стать своеобразной физкультминуткой. Если она подобрана в соответствии с изучаемой темой, то можно совместить приятное с полезным: и отдых, и обучение. Но игра не должна быть на уроке только ради забавы. Она должна учить и воспитывать вместе с другими видами работы. Подбирать игры нужно в соответствии с учебной программой, хорошо продумать, на каком этапе урока игра будет использоваться и с какой целью.

Примером таких игр, в частности в начальной школе, могут выступать игровые презентации, созданные педагогом для привлечения внимания обучающихся и развития у них познавательных интересов. Вопросы, акцентированные на основных понятиях содержания урока, замаскированные красочным и музыкальным сопровождением, вызывают стойкий познавательный интерес у обучающихся. Приключенческий игровой сюжет строится на фоне иллюстраций о путешествиях главного героя. Обучающийся помогает герою преодолевать различные препятствия и достигать цели, ответив на конкретные вопросы по математике, русскому языку, литературному чтению, окружающему миру. Такие дидактические инструменты способствуют также формированию основ информационной культуры младшего школьника и «позволяют сделать процесс обучения доступным и привлекательным для детей дошкольного и младшего школьного возраста, представить его в игровой форме, что делает возможным решение обучающей задачи в ходе игры» [8, с. 65].

Внедрение игровых технологий основано на знании особенностей течения психических процессов и учете закономерностей психического развития.

Образовательный процесс в дистанционном формате с использованием игровых технологий базируется на следующих принципах:

- 1) переосмысление образовательного процесса и проектирование среды обучения;
- 2) персонализация образовательного процесса;
- 3) мотивация учебной деятельности и самостоятельности обучающихся;
- 4) развитие soft skills (гибких навыков) обучающихся;
- 5) принцип практико-ориентированности;
- 6) принцип доступности;
- 7) гибкость и активность в субъект-субъектных отношениях;
- 8) активное самоорганизованное обучение;
- 9) интерактивное и совместное обучение;
- 10) принцип успеха в обучении;
- 11) межкультурная коммуникация;
- 12) цифровая культура [6].

Чтобы внести элемент игры в учебный процесс, во время дистанционного обучения можно воспользоваться онлайн-ресурсами Plickers, Quizalize, Mentimeter, Nearpot, Kahoot. С помощью этих сервисов традиционную самостоятельную или контрольную работу можно провести в форме игры. Такая проверка знаний детям нравится, они получают море эмоций и просят еще и еще. Дети так увлекаются игрой, что, стремясь к победе, настойчиво готовятся, повторяя и изучая необходимый материал. Например, есть такая программа как Learningapps, которая представляет собой бесплатный онлайн-конструктор. С его помощью можно создавать интерактивные игровые задания по любой дисциплине. Комбинируя отдельные блоки, можно создавать интерактивные задания для школьников в форме викторины, паззла, игры-гонки, ленты времени, интерактивного изображения.

Сервис интересен не только применением разных шаблонов, всевозможных типов интеллектуальных интерактивных заданий, но и тем, что можно создать аккаунт для своих учеников, студентов. Помимо выбора категории существует

возможность выбора по уровню сложности заданий (задания для начальных классов, средней школы, старшей школы, профессионального образования). На сервисе есть возможность провести классификацию упражнений, объединив несколько упражнений в один блок. Пользователь, используя основное меню, может выполнить все назначенные ему упражнения. Те возможности, которые предоставляет сервис, могут быть реализованы в различных сферах жизнедеятельности, где требуется автоматизированный контроль, проверка собственных знаний. Ценность разработанных блоков заключается в их интерактивности [4, с. 83].

Эти сервисы используются при опросе, учитель может создавать любые задания по любой теме. Ответы проверяются автоматически, и учитель сразу же видит результат. Так можно опросить, проверить уровень знаний и выявить пробелы в усвоении материала как одного ученика, так и нескольких сразу.

Приложение Learningapps позволяет использовать готовые шаблоны упражнений. Во вкладке «Все упражнения» можно найти интерактивные задания, которые были созданы пользователями приложения. Для простоты поиска задания разделена на категории по предметам, которые в свою очередь разделены на темы (рис. 1).

The screenshot shows the LearningApps.org website. At the top, there is a search bar and navigation links: "Все упражнения", "Новое упражнение", and "Создать коллекцию". Below this is a "Категория" (Category) section with a grid of filters for subjects like English, Mathematics, Science, etc. To the right, there are filters for "Медиа" (Media) and "Классы" (Classes). Below the filters is a "Пример" (Example) section displaying a grid of ten application cards, each with a thumbnail and a title. At the bottom, there are links for "Информация" (Information) and "Защита авторских прав и данных" (Copyright and data protection).

Категория

- Английский язык
- Астрономия
- Биология
- Все категории
- География
- Другие языки
- Инженерное дело
- Инструменты обучения
- Информатика и ИКТ
- Искусство
- Испанский язык
- История
- Итальянский язык
- Латинь
- Математика
- Музыка
- Немецкий язык
- ОБЖ
- Политика
- Профессиональное обучение
- Психология
- Религия
- Русский как иностранный
- Русский язык
- Спорт
- Трудовое обучение
- Физика
- Философия
- Французский язык
- Химия
- Человек и мир
- Экономика

Пример

- Лунные моря. Часть 1
- Путешествуя по свету (Всемирный)
- Form 8 Unit 5. Past Simple Passive
- Узнай писателя
- Основные тенденции развития наций
- Древнерусская культура
- Заполни таблицу
- Who Wants To Be A Millionaire?!
- Олимпийские игры
- Русские поэты Серебряного века

Информация Защита авторских прав и данных

Рис. 1. Сервис learningapps.org

Учитель может создать свое упражнение. Для этого необходимо выбрать шаблон во вкладке «Новое упражнение». Здесь есть шаблоны упражнений, которые можно использовать как игровые приемы на уроках или для закрепления пройденного материала дома. Например, можно создать кроссворд (рис. 2).

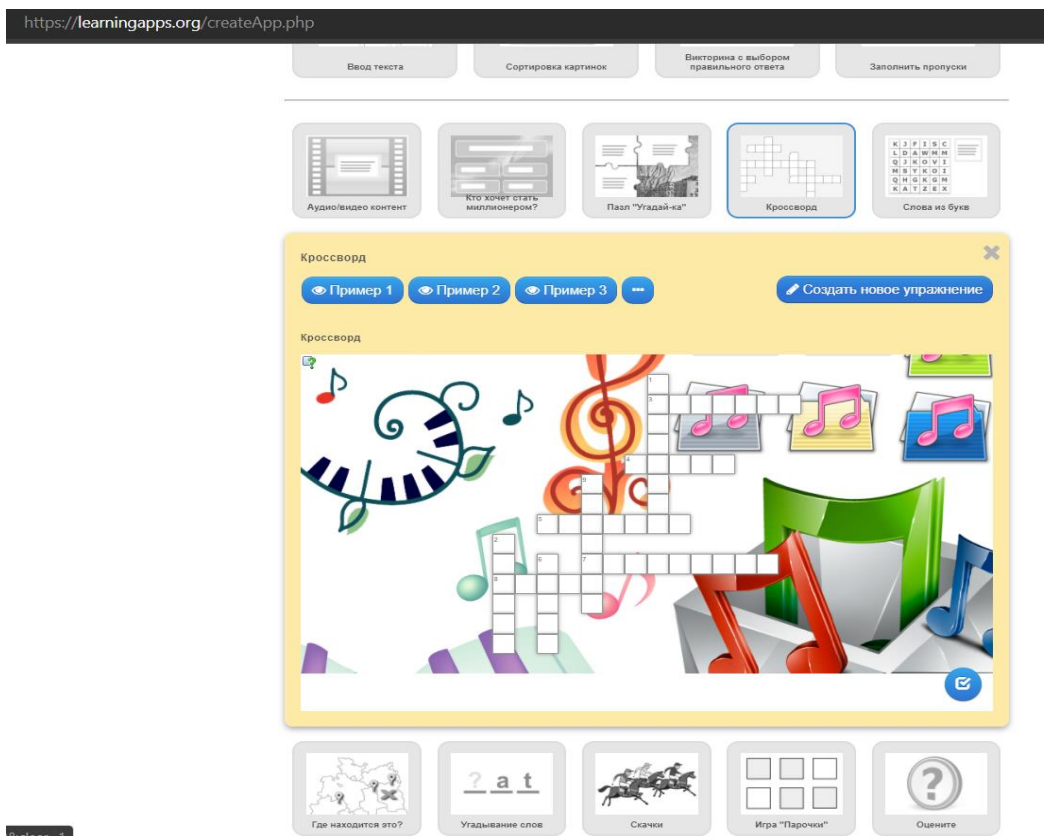


Рис. 2. Шаблон для создания упражнений

Learningapps – это лучшая платформа для создания кроссвордов. Так как программа сама построит сетку кроссворда, достаточно ввести вопросы и ответы на них. Можно добавить подсказки. Не хватает разновидностей кроссворда, например, чайнворд или кроссворд «Спрятанные слова». Но можно создать кроссворд с ключевым словом, который можно использовать в начале урока для определения темы или главного понятия.

Недавно на платформе Learningapps появилась игра «Кто хочет стать миллионером?», состоящая из шести вопросов (рис. 3).

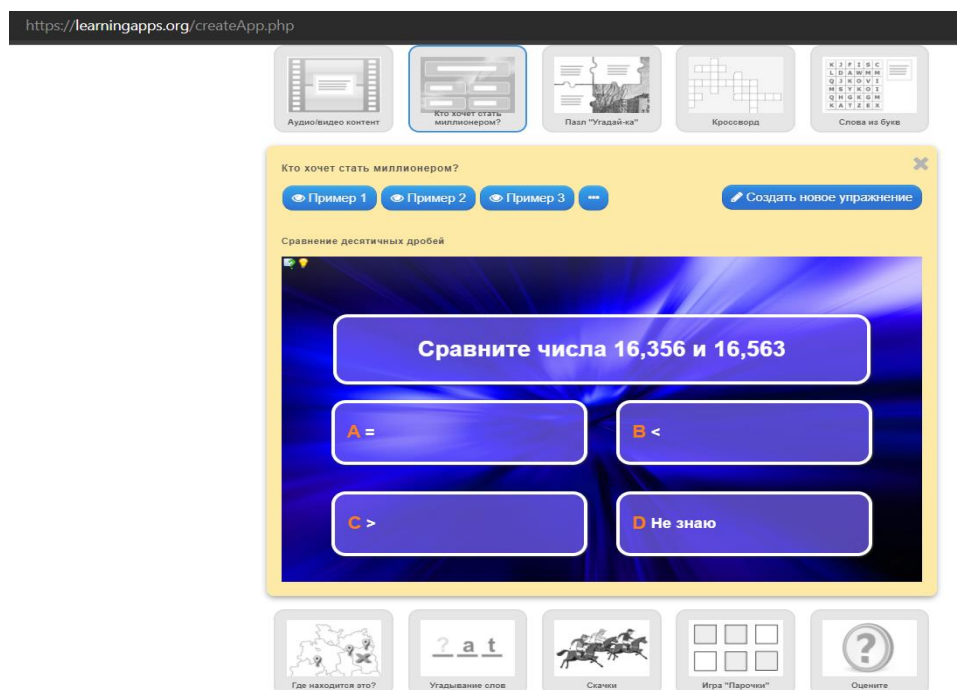


Рис. 3. Игра «Кто хочет стать миллионером?»

Если ученик выбрал неверный ответ, то ему необходимо заново начать игру, при этом вопросы могут меняться. Такой вид игры можно использовать при закреплении пройденного материала или при проверке домашнего задания на уроке.

Приложения Learningapps можно загрузить в Библиотеку Московской электронной школы и использовать их на занятиях, интегрируя в сценарий урока.

Главная задача учителя – не только дать учащимся определенные знания, нужно еще научить их учиться, развить интерес к учебе. Возникнет у ребенка желание учиться или нет, во многом зависит от методики обучения, насколько удачно продуманы все этапы работы, подобраны материал, формы и методы работы на уроке. От их разнообразия и удачного использования зависит то, эффективно ли пройдет урок.

Использование игровых моментов особенно важно при обучении учащихся начальных классов. Игра способствует продуктивному взаимодействию учителя и ученика, эффективному сотрудничеству с соревновательными элементами. Во время проведения обучающих игр дети наблюдают, делают выводы, обобщения. Игры нуждаются в умении самостоятельно думать, принимать решения. Игра позволяет активизировать работу детей, привлечь внимание и поддерживать у

учащихся желание учиться. Систематическое использование игр и игровых моментов повышает эффективность обучения.

Список литературы

1. Бабенко А.С. Обучение математике с применением интернет-сервиса LearningApps / А.С. Бабенко, Е.Д. Винокурова // Актуальные технологии преподавания в высшей школе: материалы науч.-метод. конф. / отв. ред. Г.Г. Сокова, Л.А. Исакова. – Кострома, 2020. – С. 11–14.

1. Зарукина Е.В. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению: уч.-метод. пособие / Е.В. Зарукина, Н.А. Логинова, М.М. Новик. – СПб.: СПбГИЭУ, 2016. – 59 с.

2. Официальный сайт LearningApps.org [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://learningapps.org>

3. Резяпкина С.Г. Образовательные возможности сервиса learningapps.org в профессиональной деятельности преподавателя колледжа (СПО) / С.Г. Резяпкина, Ж.О. Волкова // Сборники конференций НИЦ «Социосфера». – 2020. – №11. – С. 80–84.

4. Сейтказиева Н.С. Использование и развитие компьютерных технологий в образовании специальности дизайн / Н.С. Сейтказиева, Д.К. Карагулов // Вестник Кыргызского государственного университета строительства, транспорта и архитектуры им. Н. Исанова. – 2018. – №4 (62). – С. 50–54 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=37018002> ISSN: 1694-5298 eISSN: 1694-8181.

5. Хусяинов Т.М. История развития и распространения дистанционного образования / Т.М. Хусяинов // Педагогика и просвещение. – 2014. – №4. – С. 30–41.

6. Шаад И.Н. Инновационные технологии как основа современного школьного образования / И.Н. Шаад // Вестник науки и образования. – 2020. – №22-3 (100). – С. 36–40.

7. Федосов А.Ю. Дидактические компьютерные игры в формировании операционности мышления младшего школьника / А.Ю. Федосов // Герценовские чтения. Начальное образование. – 2014. – Т. 5, №3. –С. 64–68.