

*Бессонова Дарья Сергеевна*

студентка

ФГБОУ ВО «Тюменский индустриальный университет»

г. Тюмень, Тюменская область

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ**

*Аннотация:* «Время диктует новые задачи – развитие интеллектуального и творческого потенциала личности ребенка. Одним из системообразующих подходов, усиливающих развивающий эффект образовательных программ и положительно влияющих на формирование личности современного школьника, является проектная и исследовательская деятельность» [1]. Личная самостоятельная заинтересованность школьников формируется не только с темой проекта, обеспечения педагогического сопровождения проектной деятельности, педагогической поддержки, но и способа организации, и планирования проектной деятельности, которыми владеет учитель-руководитель проекта. Геймификация, игровые инструменты и формы привычны и интересны школьникам в сочетании с педагогическим сопровождением учителя можно получить познавательный и созидательный результат, решить многие образовательные и развивающие задачи.

*Ключевые слова:* проектная деятельность, универсальные компетенции, общеучебные умения, педагогическое сопровождение, геймификация.

Система содержания образования претерпевает сегодня значительные изменения, направленные на развитие возможностей и способностей личности. Основной целью выступает создание условий, позволяющие самореализоваться и развить свой потенциал, развитие познавательных и созидательных способностей, формирование основ нравственного поведения, определяющего отношения личности с обществом. «Общеобразовательная школа должна формировать целостную систему универсальных знаний, умений и навыков, а также опыт самостоятельной деятельности и личностной ответственности обучающихся, т. е. ключевые компетенции, определяющие современное качество содержания образования» [2, с. 3].

Основным важным аспектом модернизации российской школы выступает федеральный государственный образовательный стандарт, реализация которого закреплена Законом «Об образовании РФ», именно ФГОС к результатам образования устанавливает определенные требования. ФГОС СОО п. 18.2.1. разъясняет и устанавливает ключевые аспекты образовательных программ: «Проектная деятельность обучающихся – совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность обучающихся, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение общего результата деятельности. Исследовательская деятельность обучающихся – деятельность обучающихся, связанная с решением творческой, исследовательской задачи с заранее неизвестным решением и предполагающая наличие основных этапов, характерных для исследования в научной сфере» [1].

Начиная с начальных классов, развивая в дальнейшем универсальные компетенции в старшем звене, каждый школьник осуществляет познавательную, исследовательскую, проектную деятельность. Формируются универсальные знания, умения и навыки, которые помогут обучающимся в будущем, в их дальнейшей жизни, достигать успешных результатов, высокого качества жизни, социальной гибкости и мобильности, именно это и является результатом приобретённых умений планирования и проектирования. «Целостная система универсальных (или общеучебных) знаний и умений не может появиться иначе, чем в ситуации разрешения надпредметных проблем, в опыте самостоятельной деятельности, а это и есть проектирование» [2, с. 3].

Важно отметить, что один из аспектов проблемы проектирования это именно организация проектной и исследовательской деятельности школьников. В организации проектной деятельности должны быть использованы эффективные методы, формирующие у учащихся умение самостоятельно добывать новые знания, работать с информацией, делать выводы, формирование продуктивного мышления. «В психологии есть понятие продуктивного мышления. Оно часто определяется как синоним творческого и связано с решением проблем, новых, нестандартных для субъекта интеллектуальных задач» [2, с. 32]. Обдумывание

темы проекта, анализ ситуации, решение проблемы с помощью гипотезы, возникновение инсайтов, все это важно, но стадия реализации по решению проблемы сталкивается с трудностями, процессом поиска решения. В учебной деятельности модель-проект подбирается под решаемую проблему, поэтому средства реализации проектирования сложны и разнообразны. Учитель-руководитель проекта предлагает варианты, приблизительно, но в общем должно быть представление о продукте такого проекта, например, новое изделие, панно, модель, учебное пособие и т. д.). Информационные технологии, всесторонние с разными уровнями сложности ИТ программы помогают реализовать и визуализировать данные продукты проектной деятельности. Широко используются программирование на Python, Lua, создание игр Scratch, графический дизайн Photoshop, разработка трехмерных игр Unity 3D, в Roblox studio, создание сайтов JavaScript, рисование на планшете Digital art и др. «В настоящее время ученическое проектирование рассматривается как эффективный метод формирования у школьников личностных и метапредметных результатов образования, предусмотренных ФГОС, поэтому особенно важно повышать уровень выполняемых школьниками проектов» [3, с. 3].

Успешность проекта зависит от педагогического сопровождения, заинтересованностью темой и своей деятельностью, мотивацией самого ученика. Понимание особенностей возраста позволяет подобрать ключик к внутреннему миру и направить его в созидательное русло. Познавательный интерес и поисковая активность активно возрастает у подростков школьников, что помогает включить их в исследовательскую и проектную деятельность с мотивацией, повышенным интересом. Педагогическая деятельность направляет учащихся и погружает их в научно-исследовательский мир. Если в начальной школе преобладает наглядно-образное мышление и проект выступает в роли пробы пера, только достижение цели и проекты не столько объёмные или сложные, то в старших классах акцент создания и содержания изменяется и уровень сложности должен постепенно нарастать. Ученик среднего школьного возраста вполне способен понять аргументацию, согласиться с доказательствами. Однако в виду особенностей мыш-

ления, развитие мышления от эмоционально-образного к абстрактно-логическому, возникает интерес к необычному, хочется задать вопрос и проверить их достоверность. Для подросткового возраста характерна критичность мышления и большая требовательность к сообщаемой информации.

Особенности внимания обуславливают особо тщательный подход к отбору содержания материала при организации проектной учебной деятельности. Для подростка большое значение будет иметь информация интересная, увлекательная, которая стимулирует его воображение, заставляет задуматься. Геймификация как инструмент создания проектно-исследовательских продуктов в системе образования позволяет повысить уровень мотивации школьников, увлеченности, формировать внутреннюю мотивацию достижения успеха. С помощью игры предлагать подросткам, старшим школьникам сравнивать, находить общие и отличительные черты, выделять главное, устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы, поощрять самостоятельность мышления, высказывание собственной точки зрения, акцентировать внимание подростков на связи приобретаемых знаний с практической жизнью, поддерживать мотивацию и эмоциональную вовлеченность.

Геймификация плотно вошла в нашу жизнь, мы участвуем в собирании накоплении баллов и купонов, приобретаем статусы в приложениях и многое другое с азартом и этот соревновательный интерес привлекает. Особенно игровые инструменты востребованы сегодня в бизнес-процессах, возможность проиграть важные процессы и тренироваться на них, когда изучение производства, деятельности фирмы, коммуникации сотрудников, отработка алгоритмов помогает решить бизнес задачи. Как правило это взаимодействия с клиентами, но изучаются и внутренние процессы, их изменения, развитие через игровой формат, от квестов до бизнес-симуляций. Погружение школьников в систему геймификации обучает навыкам и умениям с ориентацией личной заинтересованности. В бизнес-процессах используются различные инструменты геймификации под поставленную задачу, такие как коучинговая (поиск решения в группе), игры-симуляции (понятие процесса и адаптации), трансформационные (понимание себя и своей роли в команде), навыковые (формирование навыка), стратегические

(формирование перспективы). В работе со школьниками популярны квесты, но и другие механизмы тоже могут быть адаптированы. В образовательной среде школы с осторожностью рассматривают эти инструменты. Существует два подхода к геймификации: компьютерная зависимость, которая приводит к потере связи с реальностью или это реальность будущего. Понимание того, что дети живут в модуляторах реальности и не умеют общаться или что-то создавать своим руками, но в то же время делают в пару кликов сложные процессы в телефонах, ноутбуках, компьютерах. В компьютерной реальности ребенок отрабатывает навыки, которые ему необходимы в цифровой реальной жизни нашего будущего, их необходимость становится неотъемлемой частью общества. Многие знания и теории переводятся в компьютерные тесты, игры, приложения и т. д. Универсальные навыки так называемые 4К (креативность, критическое мышление, коммуникация, кооперация) отрабатываются сейчас и в компьютерной реальности, помогают адаптироваться к сегодняшнему миру. Но важно понимать, что в компьютерной игре реальность воссоздают создатели игр, а не участники. Понимание учителем-руководителем проекта возможностей использования игровых инструментов, обращая внимание в какие игры играют, что же интересно детям, помогают учиться с вдохновением на новые свершения.

Учащиеся до изучения соответствующих разделов школьной программы уже располагают определенными представлениями, которые позволяют им достаточно хорошо ориентироваться в повседневной практике, легко находят в интернете, прочитали, поняли, как использовать. Их внимание специально не обращено на связь получаемых знаний с практической жизнью, учитель должен обратить внимание учащихся на потребности в приобретении и усвоении новых знаний, их практический смысл создавая, моделируя продукты, модели, теории с помощью процесса геймификации. Через игровой механизм лучше всего усваиваются новые знания и навыки, не только достигается цель, но узнаются и свои возможности, способности.

Учитывая личностные особенности школьника, особенно старшеклассника можно развивать продуктивное мышление через проектную детальность, использовать игровые механизмы в процессе этой образовательной деятельности, выработать стратегию поддержки, повышающую мотивацию к учебной деятельности. Геймификация создает условия для освоения технологий, в том числе компьютерных, восприятие более целенаправленно, определяющее отношение к наблюдаемому или создаваемому объекту, что способствующих более эффективному усвоению учебного материала, приобретает личностный смысл, поддерживается внутренняя мотивация школьников в дальнейшем.

### *Список литературы*

1. Информационно-ресурсный центр Устьянского муниципального округа на базе МБОУ «ОСОШ №2» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://infrescenter.ucoz.ru/Shk\\_Bibliotek/proekt\\_deyat/2013/leontovich.pdf](http://infrescenter.ucoz.ru/Shk_Bibliotek/proekt_deyat/2013/leontovich.pdf) (дата обращения: 04.11.2023)

2. Поливанова К.Н. Проектная деятельность школьников: пособие для учителя / К.Н. Поливанова. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2011. – 192 с. EDN QYFQYJ

3. Иванова М.В. Опыт педагогического сопровождения проектной деятельности школьников / М.В. Иванова // Школа и производство. – 2013. – №4. – С. 3–7. EDN QASUEB