

Дудковская Ирина Алексеевна
канд. пед. наук, доцент, заведующая кафедрой
Куйбышевский филиал
ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный
педагогический университет»
г. Куйбышев, Новосибирская область

НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ

Аннотация: в статье рассмотрены возможности использования игровых технологий в обучении. Описываются их возможности в формировании функциональной и цифровой грамотности, мотивации, самостоятельности, навыков взаимодействия и коллективного общения у школьников. Подчёркивается, что при грамотной методической организации игра превращает усвоение знаний из «тяжёлого труда» в увлекательную деятельность, повышая интенсивность и результативность обучения, развивая критическое мышление и коммуникативные навыки.

Ключевые слова: игровые технологии, дидактическая игра, функциональная грамотность, цифровая грамотность, деловые игры, ролевые игры, инновационные игры, дидактические игры, информатика, школьное обучение.

В современной психолого-педагогической и методической практике игровые технологии – общее название методов и приёмов организации обучающе-воспитательного взаимодействия в форме дидактической (педагогической, обучающей) игры, характеризующейся учебной и познавательной направленностью.

Сегодня игровые технологии применяются в преподавании самых разных, если не всех дисциплин [3]. Особое распространение они получили в процессе формирования функциональной грамотности, так как игра максимально близко и понятно приближает изучаемый материал к жизненной ситуации, к реальной социальной практике [2]. Интерес, вызываемый у обучающегося игрой, использу-

зуется учителем, чтобы повысить самостоятельность учеников, раскрыть их креативный потенциал, сформировать навыки взаимодействия, обучить коллективным формам общения [1]. Чаще всего игра применяется на уроке, чтобы превратить процесс приобретения, обобщения и закрепления знаний из тяжёлого и скучного труда в увлекательно интересный вид деятельности, что значительно повышает интенсивность и результативность обучения.

Педагогическая игра обладает и собственно педагогической спецификой: она соответствует учебно-воспитательным целям и задачам, характеризуется доступностью для обучающихся в соответствии с их возрастом, требует продуманного и даже умеренного использования.

В педагогической литературе часто приводится классификация игровых технологий М.М. Новика, который относил последние к активным методам обучения и выделял деловые, организационно-деятельностные, ролевые, инновационные и дидактические игровые технологии [22].

Остановимся подробнее на перечисленных разновидностях.

1. Деловые игры. В формах, воссоздающих социально-предметное содержание деятельности разных профессий, моделируют систему отношений, которая характерна для работы программиста, графического дизайнера, медиамастера, специалиста по кибербезопасности и др.

На заре преподавания информатики очень популярной была деловая игра «Сборка компьютера». Сегодня в моде деловые игры, посвящённые тестированию искусственного интеллекта («Свет мой, Нейро, расскажи!»), а также деловые игры, обучающие командной работе в процессе работы над интернет-проектом или приложением (например, «Приложение 2025»).

2. Организационно-деятельностные игры. Представляют собой особую игровую форму организации коллективно-мыслительной деятельности, являются мощным игровым стимулом для направления мышления на решение проблемы. Широко используются для решения творческих задач, для создания интеллектуальных систем управления. Как правило, такая игра представляет собой увлечённый командный поиск решения сложной организационной или управлеченческой задачи в

условиях, учитывающих максимальное количество реальных подробностей, обстоятельств и фактов. Наиболее ценный продукт этой разновидности игровых технологий – рефлексия проделанной мыследеятельности, интеллектуальной работы.

Популярным вариантом такой игры является «День самоуправления», когда необходимо расписать и подготовить целый день школьной жизни, в котором все роли и все функции будут выполнять только сами школьники. Такая работа требует изучения и трансформации большого количества информации, а также серьёзной подготовки по другим составляющим цифровой грамотности (например, коммуникативной грамотности: современная школа больше всего страдает от невыработанного делового стиля общения в мессенджерах, что значительно усложняет образовательный процесс). Может быть, ученики научат взрослых эффективно организовать свой день с помощью Сферума.

3. Ролевые игры. Распространённая разновидность игры и игровых технологий, отрабатывающая тактику поведения, действий, функционирования и выполнения обязанностей конкретных лиц. Ролевые игры проводятся в специально разработанной игровой ситуации, в которой между участниками распределяются роли, наполненные определённым содержанием (как правило, как позитивным, так и негативным).

Самый популярный пример ролевой игры – знаменитая «Мафия», которую можно использовать и для формирования цифровой грамотности. Аналог «IT-Мафия» моделирует внедрение компьютерного вируса в мирные программы с последующим обезвреживанием его. Основные роли:

- «Мирная программа» – игроки, которые «работают» только в активном режиме, когда способны обезвредить (вылечить) только одного из участников игры (по правилам игры они не знают, кто какую роль играет);
- «Вирус» – игроки, которые в активном режиме работы операционной системы маскируются под мирные программы, а при переходе в спящий режим выбирают любую из них и убивают (вирусы хорошо знают, кто играет роли вирусов);

- «Автозагрузка» – игрок, который играет за мирных жителей, но может выключить любого из игроков (роли которых он не знает) на одни сутки, тем самым защитив их от заражения вирусами;
- «Антивирус» – игрок, играющий заодно с мирными программами, способный в спящем режиме исцелить одного заражённого вирусом и спасти его (не зная определённо, кто есть кто, может случайно исцелить и вирус);
- «Фаг» – игрок, который в спящем режиме убивает любой вирус, но также не знает, кто именно из игроков играет эту роль.

4. Инновационные игры. Наиболее эффективны в педагогической практике, так как выполняют в первую очередь развивающую задачу. Инновационные игровые технологии универсальны, так как направлены на рефлексию, на самоорганизацию, на освоение различных способов продуктивной деятельности. В конкретной и игровой ситуации каждый участник инновационной игры выступает (играет) со своей точкой зрения, выражает свою позицию. Игры-инновации могут быть использованы для изучения и осмыслиения разных предметных областей, для актуализации межпредметных связей. Они формируют концептуальные и мировоззренческие представления о мире, анализируют причины несовпадения разных и различных социальных установок. с помощью инновационных игр можно соорганизовать коллективную деятельность и подчеркнуть исключительную важность продуктивной коллaborации.

Самой интересной разновидностью инновационной игры по праву можно назвать «Философский эксперимент». Например, по игровой ситуации, команда семиклассников отправляется на Титан в многолетнюю космическую экспедицию. Однако портал для корабля открывается завтра утром. У ребят есть возможность взять с собой по одному техническому достижению планеты Земля. Нужно выбрать это достижение и объяснить всей команде, для чего его можно будет использовать. Все предложения обсуждаются, и в результате рефлексии проводится оценка цифровой грамотности обучающихся. Игра развивает критическое мышление. Например, игровая приставка, на первый взгляд, кажется ненужной и несерьёзной вещью в колонизации космоса. Однако она поможет скоротать

время в далёком полёте, а также сохранить такие важные навыки, как реакция, стратегическое мышление, работа в паре и т. п.

5. Дидактические игры. Основная разновидность педагогических игровых технологий, которая предполагает решение конкретной дидактической (обучающей) задачи в игровом, в занимательном формате. Для дидактической игры используются игровые атрибуты и другие вспомогательные средства. Элементы привлечения внимания (аттрактанты), забавные компоненты вовлечения в игровую деятельность мотивируют игроков на освоение материала разной степени сложности, что способствует повышению результатов обучения. Сущность дидактической игры – интеллектуальная задача, требующая объяснения, повторения, обобщения и самостоятельного применения материала.

В качестве примера дидактической игры можно привести цифровое лото (по аналогии с географическим и другими видами предметного лото), составленное по основным темам учебника информатики для 7 класса. Например, карта с местами для расставления соответствующих фишек-карточек по теме «Информация и её свойства» [7]. Например, карточка-фишка «Осведомление, разъяснение, изложение» – место на карте «Информация»; карточка-фишка «Речь, музыка, звуковые сигналы, шум» – место на карте «Аудиальная информация»; карточка-фишка «Объективность, достоверность, полнота, актуальность, полезность и понятность» – место на карте «Свойства информации» и т. д. Побеждает тот, кто быстрее заполнит карту, ни разу не ошибившись и не пропустив свою карточку-фишку.

Список литературы

1. Дудковская И.А. Игровая технология как средство обучения информатике / И.А. Дудковская // Конструктивные педагогические заметки. – 2024. – №1(21). – С. 20–24. EDN IDVGDI
2. Ижденева И.В. Развитие цифровой грамотности школьников при обучении информатике / И.В. Ижденева // Конструктивные педагогические заметки. – 2024. – №2(22). – С. 11–17. EDN GJVVLY
3. Тарасова О.А. Геймификация учебного курса / О.А. Тарасова // Конструктивные педагогические заметки. – 2022. – №10-1(17). – С. 33–41. EDN GNOWSH