

Ижденева Ирина Вальтеровна

канд. пед. наук, доцент

Чилингарян Милена Леоновна

студентка

Куйбышевский филиал ФГБОУ ВО «Новосибирский
государственный педагогический университет»

г. Куйбышев, Новосибирская область

ИНТЕГРАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ БАЗОВОМУ КУРСУ ИНФОРМАТИКИ

***Аннотация:** в статье рассматривается актуальная проблема снижения учебной мотивации при изучении информатики и потенциал игровых технологий как средства её повышения. Анализируется понятие геймификации, её преимущества и методические риски. Особое внимание уделено обзору цифровых инструментов и платформ, разрешённых к использованию в образовательном процессе согласно ФГОС и перечню верифицированных ресурсов Министерства просвещения РФ, а также условиям их эффективной интеграции в базовый курс информатики.*

***Ключевые слова:** геймификация, игровые технологии, мотивация, обучение информатике, ФГОС, цифровые образовательные платформы, ФГИС «Моя школа», Яндекс Учебник.*

Система общего образования в Российской Федерации на современном этапе сталкивается с вызовом: цифровое поколение обучающихся, проводящее значительное время в виртуальной среде, зачастую утрачивает интерес к академическим аспектам изучения информатики. Возникает парадокс: компьютер как средство развлечения высоко привлекателен, тогда как компьютер как инструмент для изучения алгоритмизации и программирования не вызывает должного энтузиазма. При этом объём необходимых для усвоения знаний растёт, а количество учебных часов остаётся неизменным. В связи с этим особую актуальность

приобретает поиск механизмов, позволяющих удерживать внимание обучающихся и повышать глубину усвоения материала [1]. Таким механизмом выступает геймификация – применение игровых элементов и механик в образовательном процессе.

В педагогической науке под геймификацией понимают использование игровых методик в неигровых ситуациях для повышения вовлечённости. Важно подчеркнуть, что данное понятие шире, чем просто компьютерные игры. Оно включает в себя ролевые и деловые симуляции, настольные игры, квесты, головоломки и элементы соревновательности. Игровые технологии позволяют создать условия, в которых знания усваиваются глубже благодаря эмоциональной окраске и связи с практическим действием [2].

Обращение к игровым методам в обучении информатике обосновано их дидактическими преимуществами. Во-первых, игра активизирует мышление: ученик не получает готовые ответы, а ищет решения, анализирует и экспериментирует. Во-вторых, эмоционально окрашенный опыт способствует прочному запоминанию материала. В-третьих, в игре снижается страх ошибки, так как механика позволяет пробовать снова без риска получить неудовлетворительную оценку. Кроме того, многие игровые форматы развивают коммуникативные навыки и дают возможность творческой самореализации [3].

Рассмотрим конкретные направления и инструменты интеграции игровых технологий в базовый курс информатики с учётом требований ФГОС и перечня разрешённых ресурсов.

1. *Изучение терминологии и теоретических основ.* На начальном этапе изучения информатики сложность представляет запоминание понятийного аппарата. Эффективным инструментом здесь выступают головоломки: кроссворды, ребусы, анаграммы. Согласно рекомендациям по реализации ФГОС, педагог может использовать как готовые, так и самостоятельно созданные дидактические материалы. Для их разработки допустимо применение любых инструментов, не требующих установки специализированного ПО, в том числе онлайн-генераторов. Однако при работе непосредственно с обучающимися в классе предпочтение

следует отдавать верифицированным платформам. Более ценным в педагогическом плане является задание, при котором дети сами составляют ребусы или кроссворды, что способствует не только закреплению материала, но и развитию метапредметных компетенций.

2. Обучение основам программирования и алгоритмизации. Наибольший потенциал игровых технологий раскрывается при изучении раздела «Алгоритмизация и программирование». Для 5–7 классов оптимальным решением являются визуальные среды программирования, включённые в реестр отечественного ПО и рекомендованные для образовательных организаций. В частности, среда «Кумир Мир» (Комплект Учебных МИРов) с исполнителями «Робот» и «Чертёжник» позволяет в игровой форме осваивать алгоритмические конструкции. Принцип «чёрного ящика» и немедленной обратной связи при выполнении программ формирует у школьника ощущение управления виртуальным объектом, что роднит процесс обучения с игровой механикой.

Для старшеклассников эффективны кейс-методы и игровые симуляции. В рамках углублённого изучения информатики возможно использование сред программирования с элементами геймификации, где решение задачи разблокирует следующий уровень или сюжетный поворот. Примером реализации такого подхода являются материалы, доступные через цифровые образовательные платформы, одобренные Министерством просвещения.

3. Использование верифицированных цифровых платформ. В соответствии с обновлёнными ФГОС и политикой информационной безопасности, приоритет в образовательном процессе отдаётся государственным информационным системам и верифицированным ресурсам. Ключевой платформой выступает ФГИС «Моя школа», включающая в себя сервисы для создания интерактивных заданий и тестов. Помимо этого, широкими возможностями для интеграции игровых технологий обладает платформа «Яндекс Учебник», входящая в перечень рекомендованных цифровых ресурсов [4]. На данной платформе собраны интерактивные задания по информатике с элементами геймификации: кодовые загадки, симуляции сборки компьютера, викторины в соревновательном формате «один на один»

или «команда на команду». Использование готовых уроков позволяет учителю экономить время на подготовку, адаптируя материал под уровень своего класса.

4. *Проектная деятельность с элементами геймификации.* Долгосрочные проекты требуют поддержания устойчивой мотивации. Геймификация проектной деятельности может быть реализована через введение системы накопления баллов, получения бейджей за достижения (например, «Лучший аналитик данных», «Мастер кода») и соревновательных элементов между группами. Это позволяет удерживать интерес на всех этапах работы – от постановки задачи до защиты проекта. Важно, что данная деятельность соответствует требованиям ФГОС к формированию у обучающихся навыков проектной и учебно-исследовательской деятельности [5].

Несмотря на очевидные преимущества, интеграция игровых технологий сопряжена с определёнными рисками и педагогическими условиями, которые необходимо учитывать. К ним относятся: технические ограничения материальной базы школ, необходимость дополнительной подготовки учителя для освоения новых инструментов, опасность смещения акцента с учебного содержания на развлекательную составляющую, а также проблема разработки объективных критериев оценки результатов, полученных в игровой форме. Данные проблемы решаемы при системном подходе к повышению квалификации педагогов и разумном сочетании игровых методов с традиционными формами обучения.

Таким образом, интеграция игровых технологий в процесс обучения базовому курсу информатики является не данью моде, а педагогической необходимостью, обусловленной когнитивными особенностями современных детей. Использование верифицированных цифровых платформ (ФГИС «Моя школа», «Яндекс Учебник») и отечественных сред программирования («КуМир») позволяет не только повысить мотивацию и вовлечённость, но и создать условия для развития критического мышления, коммуникации и творческой самореализации обучающихся. При этом важно помнить, что игра выступает средством достижения образовательных целей, а не самоцелью, что требует от педагога тщательного методического проектирования каждого урока.

Список литературы

1. Вербицкий А.А. Инварианты геймификации в образовании: проблемы и перспективы / А.А. Вербицкий // Педагогика. – 2023. – №5. – С. 42–51.
2. Каракозов С.Д. Цифровая трансформация образования: от теории к практике / С.Д. Каракозов, А.Ю. Уваров. – М.: МПГУ, 2024. – 248 с.
3. Орлова О.В. Игровые технологии в условиях реализации обновлённых ФГОС / О.В. Орлова // Информатика и образование. – 2024. – №2. – С. 110–119.
4. Яндекс Учебник: официальный сайт. – URL: <https://education.yandex.ru/> (дата обращения: 10.03.2026).
5. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утв. приказом Министерства просвещения РФ от 31.05.2021 №287, с изм. от 2024 г.) // Официальные документы в образовании. – 2024. – №8. – С. 4–41.