

**Геймификация в подготовки будущих педагогов к цифровизации образования  
(на примере авторской разработки)**

*Михайлова Александра Игоревна*

*Аспирант*

Шадринский государственный педагогический институт, Курганская область, Россия

*E-mail: alexsandra9898@bk.ru*

В настоящее время происходит, усовершенствование новых технологий, стремительное развитие цифровизации в различных сферах. Тема об использовании цифровизации в высших учебных заведениях, остается открытой. Как и любая инновация, ЭО имеет разнообразные мнения, как положительные, так и отрицательные. Критическое отношение ЭО вызывает у преподавателей, так как они беспокоятся, что цифровизация может вытеснить традиционное обучение и заменить живое общение.

Granito M.D выделяет, что процесс обучения с цифровизацией помогает студентам идентифицировать себя с учебным материалом, они активно включаются в процесс работы, ощущают ситуацию успеха и подкрепляют мотивацию своего поведения [1].

По мнению М.С. Шапиевой, проверка знаний с новыми технологиями пройдет легко и эффективно для студентов, а преподаватель автоматически получит результаты усвоения знаний по пройденному курсу. Предполагается, что в процессе применения цифровизации у студентов повышается мотивация к обучению[4].

Hawlitschek Anja, предполагает, что интерактивные игры, способствуют развитию самостоятельности. Приобретенные знания разными формами обучения, студенты способны переносить на практический опыт и активно ими оперировать [2].

Нами была разработана интерактивная игра «Путешествие по истории педагогике» в программном обеспечении MicrosoftPowerPoint 2016. Данная игра представляет собой логическую цепочку слайдов, включающие в себя текстовые, графические объекты, с применением команд анимации, триггеров. Передвижение по игре осуществляется с помощью управляющих кнопок или гиперссылок, а также возможно автоматическое переключение.

Мультимедийный ресурс, предназначен для студентов высших учебных заведений академического бакалаврита, он создан на основе учебного пособия «Развивающая предметно-пространственная среда дошкольной образовательной организации» Крежевских О.В [3].

Электронный ресурс направлен на закрепление знаний у студентов по первой главе программы «Подходы к проектированию развивающей предметно-пространственной среды детского сада в истории педагогике».

Запустив интерактивную игру «Путешествие по истории педагогике», студенты видят карту, и автоматически прослушивают задание. На карте изображено три детских сада: Ф. Фребеля, М. Монтессори, и Е.И. Тихеевой, к каждой постройке проложена дорога, перемещение осуществляется почасовой стрелке, в конце дороги имеется бетонная основа под «новый» детский сад. Студентам предлагается перемещаться по карте, начиная с Ф. Фребеля, выполнять указания ученых, и получать награды. В конце игры студенты должны спроектировать современный детский сад, на основе призов и наставлений ученых (рис.1).

Первое задание М. Монтессори: «Спрятанное лото». На экране двенадцать мраморных таблиц, задача игроков отыскать спрятанную зону, а к ней ее пособие. Если пособие, подходит, студенты нажимают галочку, тогда изображение материала закрепляется, если

пособие от другой зоны, то нажимают крестик. После выполнения заданий можно проверить ответ. Игра способствует закреплению умений классифицировать, обобщать (рис 2.)

Вторая игра. Перед студентами таблица 4x6, в ней перепутаны материалы зон. Слева расположено 4 зоны (практическая, сенсорная, космическая, математическая). Игроки самостоятельно распознают зоны по изображениям, и переносят каждое пособие к своей зоне, через пустую ячейку, но сложность заключается в схожести пособий. Аналогично, осуществляется проверка действий (рис.3). Таким образом, студенты наглядно знакомятся с каждой зоной, исследуют материалы, понимают их направленность, узнают связь каждой зоны друг с другом.

Последнее задание, пополняет теоретические знания студентов, при этом, исключая тестирование и анкетирование. Открыв игру, студенты слышат озвучку задания, им необходимо ответить на вопросы: «Год рождения Марии?», «Сколько деталей в пособии «Коричневая лестница»?» и т.д. Каждый ответ содержит определенные цифры. Загаданный принцип необходимо раскодировать по таблице. Все ответы на поставленные вопросы необходимо соединить маркером, недостающие элементы дорисовать самостоятельно (рис.4). Выполнив задание верно, студенты узнают пособие «Розовая башня» из зоны математического развития.

В конце Мария Монтессори дарит свои зоны в современный детский сад, а также принцип «*автодидактический*». Данный принцип заключается в возможности самоконтроля ребенком своих собственных действий, в процессе заинтересованной деятельности (рис.5).

Возвращаясь на карту, детский сад М. Монтессори темнеет, современный детский сад выстраивается, чемодан заполняется вторым принципом и зонами, а возле последнего детского сада стоит Елизавета Ивановна Тихеева (рис.6)

Интерактивная игра «Путешествие по истории педагогике», была апробирована со студентами бакалавриата 3 и 4 курса. Практика разработки мультимедийных игровых ресурсов показывает повышение вовлеченности студентов в процесс изучения дисциплины. Следует учитывать, что на разработку подобных продуктов уходит значительное количество времени - более месяца. Задействование специалистов разных сфер деятельности позволяет говорить о том, что геймификация является трансдисциплинарной когнитивной технологией нейрообразования.

### Источники и литература

- 1) Granito M.D., Chernobilsky E. The Effect of Technology on a Student's Motivation and Knowledge Retention// NERA Conference Proceedings, 2012. 22
- 2) Hawlitschek Anja, Sven Joeckel Increasing the effectiveness of digital educational games: The effects of a learning instruction on students' learning, motivation and cognitive load // Computers in Human Behavior. 2017. Vol. 72. P. 79—86.
- 3) Крежевских, О. В. Развивающая предметно-пространственная среда дошкольной образовательной организации: учебное пособие для вузов / О. В. Крежевских. — 2-е изд., перераб. и доп. — М:Юрайт, 2023. — 165 с.
- 4) Шапиева, М. С. Использование информационных технологий при обучении в системе образования вуза / М. С. Шапиева. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2014. — № 5 (64). — С. 572–574

### Иллюстрации



Рис. : Рисунок 1. Карта игры «Путешествие по истории педагогике»



Рис. : Рисунок 2. Первое задание М. Монтессори: «Спрятанное лото».



Рис. : Рисунок 3. "Лото"



Рис. : Рисунок 4. Кроссворд "Розовая башня"



Рис. : Рисунок 5. Проверка знаний студентов

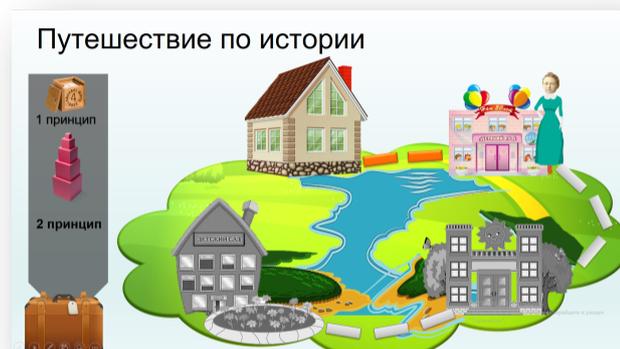


Рис. : Рисунок 6. Карта игры «Путешествие по истории педагогике»