

ГЕЙМИФИКАЦИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА: ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ РЕШЕНИЙ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

Елизарова Анастасия Владимировна

Студент (бакалавр)

Мордовский государственный педагогический университет им. М. Е. Евсевьева, Саранск,
Россия

E-mail: anastasia.elizarova.02@mail.ru

В современных условиях проблема повышения мотивации школьников к обучению обозначена довольно остро. Условия и проблемы, возникающие в обществе, требуют современных решений. Именно поэтому наиболее популярными в последние десятилетия становятся интерактивные технологии, затрагивающие все сферы деятельности человечества, в том числе и образование. Федеральные государственные образовательные стандарты нового поколения ориентируют участников образовательной деятельности на реализацию личностно ориентированного подхода. В связи с этим в настоящий момент главной задачей, стоящей перед образовательными организациями, являются поиск наиболее эффективных и разработка новых форм и методов обучения. Одним из основных источников достижения данной цели является геймификация. Опираясь на термины разных исследователей, мы выделили основные моменты определения геймификации как педагогической технологии. Данный инструмент представляет собой внедрение элементов игры в неигровые процессы, в том числе и образование; способ позволяет не только вовлечь учащихся в процесс обучения, но и совершенствовать различные навыки. Геймификация направлена на реализацию личностно ориентированного подхода, так как учитель в данном случае не даёт готового знания, а побуждает учащихся к самостоятельному поиску. При такой организации учебного процесса увеличивается результативность работы памяти; развиваются интеллектуальные и творческие способности, а также устойчивость внимания и коммуникативные навыки и умения. Для наиболее эффективного использования геймификации на уроках необходимо соблюдение некоторых условий:

- 1) соответствие игры основным целям и задачам урока;
- 2) учёт возрастных и личностных особенностей учащихся;
- 3) умеренность использования игровых форм на уроках.

При соблюдении данных условий интерактивные формы обучения позволяют реализовать все планируемые результаты на уроке. Рассмотрим преимущества метода:

- активизация познавательной деятельности;
- успешное освоение знаний и навыков;
- снижение страха оценивания;
- развитие личности, самостоятельности и творчества;
- формирование группы на основе партнёрских отношений;
- экономия физического ресурса преподавателя» [4, с. 27].

Рассмотрим, как можно применить технологию геймификации на уроках русского языка в средней школе при изучении морфологии. Изучение морфологии – сложный и многогранный процесс. Исходя из современного понимания данного раздела, основными задачами здесь являются не только рассмотрение формальных свойств слов и образующих их морфем, но и наблюдение за теми грамматическими категориями, которыми это слово наделено. На уроках русского языка (в 5-7 классах) при изучении раздела «Морфология» учитель обращает внимание на семантические, морфологические и синтаксические признаки какой-либо части речи или группы слов. Например, при изучении особой формы глагола (причастие) необходимо обратить внимание на лексико-грамматическое значение данной группы слов; определить основные морфологические признаки и синтаксическую функцию. Трудности у учащихся возникают в том,

что они могут допускать ошибки в выделении причастия как особой группы слов вследствие грамматической многогранности (сочетание морфологических признаков глагола и причастия); согласовании причастия с главным словом. Размышляя над представленными проблемами, ответим на вопрос: как повысить мотивацию школьников при изучении морфологии наиболее эффективными методами и приёмами? Одним из таких является игровое решение образовательных задач, так как с помощью интерактивного обучения учащиеся могут в доступной и наглядной форме запомнить материал и усовершенствовать свои умения и навыки в области морфологии.

Интерактивная игра в педагогической науке определяется как активная обучающая игра, основным методом проведения которой является вмешательство. В современное время данные методы рассматриваются не только как взаимодействие между учителем и учащимися, но и взаимодействие участников игры с компьютером, планшетом и т.д., что характерно для геймификации.

Таким образом, использование интерактивных игр на уроках русского языка помогает мотивировать школьников, совершенствовать их практические умения и навыки, развивать творческие способности, а главное – индивидуализировать процесс обучения. Применение таких технологий позволяет реализовать личностно ориентированный подход, учитывая особенности каждого обучающегося.

Нами был выбран и изучен образовательный портал Interacty [1]. Данный источник представляет собой платформу интерактивного контента и геймификации, то есть его можно использовать как в бизнесе, так и в образовании. Ресурс направлен на создание обучающих игр и интерактивных уроков. Преимущество источника в том, что ученикам необязательно регистрироваться, достаточно воспользоваться ссылкой на задание или QR-кодом; он используется на различных языках, в том числе и русском.

Интерфейс платформы разнообразен и представлен в виде готовых шаблонов, которые можно отредактировать под определённую тему или можно создать свой шаблон проекта. В состав интерактива входят: игры «Мемори»; тесты «Проверь себя», «Узнай себя»; интерактивное изображение (где каждый объект на рисунке может открывать дополнительную информацию); рейтинг-баттл; «Колесо Фортуны»; «Мэтч – игра на соответствие»; интерактивные кроссворды; «Пятнашки»; «Найди пару»; «До-После»; «Лента времени»; «Пазл»; «Поиск сокровищ». Остановимся подробнее на проекте «Поиск сокровищ».

«Поиск сокровищ» – это игра, в которой «карта сокровищ», разделена на части, каждая из которых содержит секретный код. Данный проект можно сделать в формате квеста или в форме простых ответов на вопросы.

Например, на этапе включения в систему знаний и повторения по теме «Причастие как особая форма глагола», можно предложить учащимся «поиск сокровищ», где нужно ответить на вопросы квеста. В стандартном шаблоне можно использовать 4 вопроса по теме (рис. 1). Учащимся предлагается открыть 4 карточки с заданиями, где им необходимо верно ответить на вопросы, чтобы открыть доступ к следующему заданию.

Данный проект позволяет актуализировать знания учащихся по теме «Причастие как особая форма глагола» при первичном знакомстве. Вопросы направлены на знание лексико-грамматического значения данной группы слов, ее морфологических признаков, а также синтаксической функции. Опрос можно провести индивидуально, так и фронтально, обеспечив доступ к заданию. Учитель может видеть прогресс учащихся, так как платформой предусмотрен подсчет статистических данных. Проект «Поиск сокровищ» во многом отвечает задачам игрового решения: привлечению вниманию учащихся; создание соревновательности; легкость и доступность в обучении.

Таким образом, в современное время использование интерактивных игр на уроках русского языка стало неотъемлемой частью образовательного процесса. Это инновационный подход, позволяющий не только заинтересовать учащихся, но и стимулировать их активность и творческое мышление. Игры на уроках русского языка являются увлекательной формой обучения, которая способна сделать изучение языка

более эффективным и запоминающимся.

Однако слишком частое использование игровых элементов на уроках русского языка может негативно влиять на процесс обучения. Только грамотное использование современных методов способно на получение положительного результата.

Источники и литература

- 1) 1. Interacty – образовательная платформа : [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://interacty.me/ru> (дата обращения 10.02.2025).
- 2) 2. Вербих, К. Курс «Геймификация» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.coursera.org/learn/gamification> (дата обращения: 17.02.2025).
- 3) 3. Лингвистический энциклопедический словарь / гл. ред. В. Н. Ярцева. – 2-е изд., доп. – Москва : Большая Российская энциклопедия, 2002. – 709 с. : табл. – Указ.: с. 627–707. – ISBN 5-85270-239-0.
- 4) 4. Плаксина, И. В. Интерактивные образовательные технологии : учебное пособие для вузов / И. В. Плаксина. – 3-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2024. – 151 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07623-3. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/537584> (дата обращения: 17.02.2025).