

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

<p>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.</p><p>Федеральные государственные образовательные стандарты нового поколения ориентируют участников образовательной деятельности на реализацию личностроно 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.</p><p>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 личностроно 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:</p><p>1) соответствие игры основным целям и задачам урока; </p><p>2) учёт возрастных и личностроных особенностей учащихся; </p><p>3) умеренность использования игровых форм на уроках.</p><p>При соблюдении данных условий интерактивные формы обучения позволяют реализовать все планируемые результаты на уроке. Рассмотрим преимущества метода:</p><p><– активизация познавательной деятельности; </p><p><– успешное освоение знаний и навыков; </p><p><– снижение страха оценивания; </p><p><– развитие личности, самостоятельности и творчества; </p><p><– формирование группы на основе партнёрских отношений; </p><p><– экономия физического ресурса преподавателя» [4, с. 27].</p><p>Рассмотрим, как можно применить технологию геймификации на уроках русского языка в средней школе при изучении морфологии.</p><p>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.</p><p>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 «Поиске 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.</p><p>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. </p>

Источники и литература

- 1) 1. Interacty – образовательная платформа : [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://interacty.me/ru> (дата обращения 10.02.2025).
- 2) 2. Вербах, 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).