

- optimizare în post criză pandemică prin prisma dezvoltării gândirii științifice* din 24.06.2021. Chișinău: CEP UPSC. 2021. pag. 16-22. ISBN: 978-9975-46-541-0.
6. IUCU Romiță B. Instruirea școlară. Perspective teoretice și aplicative. Iași: Polirom, 2008. ISBN: 978-973-46-1151-5.
 7. KUHN T. S. The Structure of Scientific Revolution. Chicago: University of Chicago Press, 1962. ISBN: 0-226-45808-3.
 8. NEASCU Ioan. Neurodidactica învățării și psihologia cognitivă. Ipoteze. Conexiuni. Mecanisme. Iași: Polirom, 2019. ISBN: 978-873-46-7849-5.
 9. PAPUC I., BOCOȘ M. Psihopedagogie. Suport pentru formarea inițială și continuă. București: Cartea Românească Educațională, 2017. ISBN: 978-606-94524-5-5.
 10. PĂNIȘOARĂ G. Psihologia învățării. Cum învață copiii și adulții. Iași: Polirom, 2019. ISBN: 978-973-46-7700-9.
 11. HOWARD-JONES P. Introducing neuroeducational research: Neuroscience, education. Londra-New York: Routledge, 2010. 256 p. ISBN: 978-0415-4720-12.

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В
ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ В КЛАССЕ И
В УСЛОВИЯХ СМЕШАННОГО ОБУЧЕНИЯ**

**EDUCATIONAL POSSIBILITIES OF GAMING TECHNOLOGIES IN THE
PROCESS OF TEACHING SCHOOL STUDENTS IN THE CLASS AND UNDER THE
CONDITIONS OF BLENDED LEARNING**

*Юлиана Боброва, лектор,
КГПУ им. Ион Крянгэ*

*Iuliana Bobrova, univ. lecturer,
"Ion Creanga" SPU, Chisinau
ORCID: 0000-0002-6073-0748*

CZU: 373.01:004

DOI: 10.46728/c.v2.25-03-2022.p280-287

Rezumat

Articolul dezvăluie posibilitățile metodologice și didactice de utilizare a tehnologiilor de joc în sala de clasă și în învățarea online. Productivitatea acestei tehnologii în rezolvarea problemelor educaționale este fundamentată. Sunt luate în considerare instrumente practice specifice care permit profesorului să obțină rezultatul planificat. Sunt propuse direcții pentru îmbunătățirea suportului metodologic al lecției în organizarea muncii în format blended learning.

Cuvinte-cheie: educație, tehnologii de joc, competențe, elev activ, învățare online.

Abstract

The article reveals the methodological and didactic possibilities of using gaming technologies in the classroom and in online learning. The productivity of this technology in solving educational problems is substantiated. Specific practical tools are considered that allow the teacher to achieve the planned result. Directions for improving the methodological support of the lesson in the organization of work in the format of blended learning are proposed.

Key-words: education, gaming technologies, competencies, active student, online learning.

Сегодня мы являемся свидетелями того, как интенсивно меняется жизнь, а вместе с ней и состояние современного образования. Категория образования на протяжении

истории развития педагогической науки рассматривалась с различных позиций: образование как процесс, как результат, как система и как ценность [1]. Существенный сдвиг в настоящее время мы наблюдаем во всех этих позициях:

1) Обучение сегодня не предполагает освоение учеником опыта в условиях лишь образовательного учреждения. На смену традиционной форме обучения в классе пришли различные модели смешанного обучения, а также модели асинхронного обучения, предполагающие обучение по свободному графику с отсроченной связью.

2) В современном мире наиболее актуальным стало обращение не к знаниям и их объёму, а к компетенциям и практической грамотности, которая подразумевает всесторонне развитую личность, способную самостоятельно действовать в случае необходимости решения проблем.

3) Под несколько иным углом рассматривается образование и как система и ценность. При построении государственной программы обучения учитываются запросы современного общества. Всё чаще наблюдается сотрудничество и взаимодействие национальных учебных организаций с педагогами со всего мира. Образование встраивается в процесс всемирной экономической, политической и культурной интеграции. Важное значение приобретают международные проекты и программы. С учётом потребностей и возможностей образовательной организации появляются новые формы обучения (дистанционное обучение, смешанное обучение, в форме самообразования и пр.). В образовательном процессе создаются и выбираются такие средства и технологии, которые помогают соответствовать глобальным трендам мирового сообщества, а также выполнять социальный заказ по развитию и формированию конкурентоспособной личности, способной к самообразованию и самосовершенствованию на протяжении всей своей жизни.

Общество, находящееся в постоянном развитии, через образование выдвигает человеку и реализует через него новые запросы, связанные с тенденциями и противоречиями нового XXI в [1]. К числу главных из них можно отнести:

- обучаемость,
- сознательность,
- креативность,
- общительность,
- духовность,
- решительность,
- толерантность.

Таким образом, для родительской и педагогической общественности при формировании социального заказа характерны следующие требования к выпускнику современной школы: он **должен быть интеллектуально и физически развит, должен быть знающим, любознательным, широко мыслящим, анализирующим**, умеющим обучаться самостоятельно, проявлять находчивость, инициативу, сталкиваясь с проблемами или переменами.

В ходе развития образования накопилось достаточное количество способов для достижения этих целей. Но в условиях пандемии произошли серьёзные трансформации в воспитательной и образовательной деятельности и этап вынужденной самоизоляции наглядно нам продемонстрировал, что главная проблема компьютеризации образования

– не в недостатках технического обеспечения или низкой скорости интернета, а в дефиците общих ИКТ компетенций субъектов образовательной системы.

Мы столкнулись с проблемой дефицита инструментов в образовательном пространстве для организации воспитательной и образовательной деятельности в условиях смешанного обучения. Привычные модели работы с учениками в классе не подошли, либо не привели к должным результатам участников учебного процесса в цифровом формате.

Условия онлайн-обучения требуют от педагога использования более лаконичных монологов (продолжительностью не более 5-10мин), сопровождение речи видеорядом, создания коротких, но полноценных, целостных учебных текстов, мультимедийных текстов и мн. др. При этом требуется частая «смена картинки» и вида деятельности, поскольку длительное удержание внимания ребят в формате дистанционного обучения невозможно. Как показывает опыт обучения, в условиях цифры необходима высокая динамика, поскольку вовлечь детей в процесс обучения на расстоянии очень сложно. Как же это можно сделать, чтобы выйти на те самые результаты, которые чётко зафиксированы в стандартах обновлённой школы? Играя.

В достижениях человеческой культуры игре принадлежит особо значимое место. Являясь одним из самых древних видов человеческой деятельности, игра пронизывает все сферы человеческого бытия, сопровождает человека на протяжении всей его жизни [2]. Игра способствует становлению ребёнка, поскольку она служит средством формирования и развития у него многих полезных личностных качеств, которые не всегда могут формироваться, в силу возрастных возможностей, в других видах деятельности. Именно в игре ребёнок начинает чувствовать себя членом коллектива, устанавливать отношения в нём, справедливо оценивать действия и поступки играющих, выполнять правила, общаться, нести ответственность за свои действия.

Известно, что ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста является игра. Как показывают исследования А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина **развитие игры** на протяжении дошкольного возраста происходит в направлении **от игры предметной**, воссоздающей действия взрослых, **к игре ролевой**, воссоздающей отношения между людьми. А.А. Люблинская очень метко назвала игры малышей **«полуигрой-полутрудом»**, поскольку они часто представляют собой модель отношений между людьми, а, следовательно, служат усвоению социального опыта [5]. Отсюда следует, что *игровая деятельность не изобретается ребёнком, а задаётся ему взрослыми*. Дети, наблюдая за взрослыми, переносят разные ситуации игровым способом в свою жизнь. То же самое можно делать и на уровне школы. Если игра своим содержанием направляет детей на увлекательное, доброе и полезное действие, сплачивает и объединяет, доставляет радость, то почему бы её не использовать в учебном процессе.

Это правильная технология, при грамотном использовании которой, можно включить ребёнка в более сильные и эффективные с воспитательной точки зрения виды деятельности, такие как учение и труд. Не стоит также забывать, что нынешнее поколение детей – это цифровое поколение, которое привыкло воспринимать информацию в цифровом формате, а это означает, что помимо теоретических действий их нужно включать в привычные для них практические действия в цифрах. В силах учителя превратить учение в увлечение, потому что игровые технологии максимально

приближены к модели компьютерных тренажёров, тем самым они дают такую возможность. И может получиться так, что те же задания, которые выполняются учащимся в классе на доске при помощи традиционных средств обучения, ребёнок в онлайн формате сможет осуществить намного быстрее, правильнее и осознаннее.

Почему так происходит? В качестве примера сравним фрагмент стандартного урока русского языка в классе с фрагментом урока с использованием современных информационно-коммуникационных технологий.

Последовательность современного урока в школе приблизительно следующая: изучается правило, выполняется вводное в тему упражнение (познавательное, мотивационное) на применение правила на письме, затем пробное упражнение, тренировочное (по образцу, инструкции, заданию) и т.д. до контрольного упражнения. Таким образом, прослеживается нацеленность на выполнение типовых упражнений до автоматического уровня, а не на развитие мышления. Если мы посмотрим объективно на серию таких вот традиционных уроков, то заметим тенденцию выполнения однотипных заданий, которые дают возможность обучающемуся отработать новое знание, умение, навык и прочее механическим путём. В результате получается так, что мы даём знания в готовом виде и концентрируем внимание учеников на количестве упражнений, оттачивая автоматические действия (например, смотрим в правило, вставляем пропущенную орфограмму), которые возможно приведут к достижению планируемого результата. Это объясняется тем, что учителю необходимо вышколить ребёнка так, чтобы он хорошо сдал итоговый экзамен, который состоит из типовых заданий. Но успешная сдача экзаменов не является единственной целью учебных программ: результаты, конечно же, имеют важное значение, но для раскрытия внутреннего потенциала учащегося, необходимо дать возможность развивать умение учиться, дать возможность быть активным участником образовательного процесса, в котором ребёнок мыслит, учится самостоятельно принимать решения, выбирает пути достижения цели, действует.

Проблема здесь кроется в том, что мы не обучаем таким образом детей для жизни, и как только ребёнок оказывается в нестандартной, неформальной учебной или жизненной ситуации, он далеко не всегда может использовать те знания, умения, навыки и опыт, которые он приобрёл в течение такого обучения в школе. В этом случае игровые технологии, приближенные к реальной жизни, являются тем плацдармом, который позволяет показать ребятам, что язык, математика или физика нужны для жизни, они могут помочь в решении жизненно-важных ситуаций. И те задания, которые нам сегодня предлагают многочисленные образовательные платформы в виде карточек, диалогов, тренажёров, экскурсий, имитационных форм обучения, способны помочь педагогу решить эту проблему.

Рассмотрим потенциал урока с использованием игровых образовательных технологий. В распоряжении преподавателя сегодня находится большое количество сервисов с удобными инструментами для формирования или проверки необходимых умений и навыков учеников. Учителя найдут удобным возможность использовать готовые задания на специальной странице платформы «Учи.ру» <https://distant.uchi.ru/> [6].

В разделе «Диагностика» нам доступны интерактивные задания в игровой форме, которые направлены на проверку читательской грамотности детей начальной школы. Мы можем проверить насколько развиты у школьников такие навыки, как:

- находить информацию, представленную в явном виде;
- делать простые умозаключения, и прямые выводы на основе прочитанного;
- интегрировать и интерпретировать прочитанное;
- рефлексировать относительно содержания и формы текста.

Особенностью задач по работе с любым из предложенных текстов в данном разделе является их познавательный характер. Ребёнок должен не просто прочитать текст, а выбрать правильное решение, выполнить оценочные действия, смоделировать, преобразовать и мн. др. в работе над заданием. Преимущество такого занятия заключается в том, что мы используем симуляционный подход, который подразумевает такое оформление учебного процесса, при котором обучаемый действует в нереальной (игровой) ситуации и знает об этом. При этом степень условности игры здесь относительна: от виртуального или фантастического сюжета до предельно приближенной к реальности ситуации и деятельности человека. Так, например, в задании «Лесные гости» на Учи.ру, после прочтения основного текста (рис. 1) ученику необходимо установить правильную последовательность действий в инструкции по сборке палатки (рис.2), имитируя процесс, который вполне может быть востребован в настоящей жизни.

Если ситуация для учащихся не знакома, её можно прожить в практической деятельности вместе учителем, а затем, выполняя такую же работу, ребёнок будет делать это уже осознанно, потому что ему близка и понятна эта ситуация. Здесь стоит отметить, что разработчики, которые готовят материалы на платформах, помимо теоретического материала очень часто предлагают нам какие-то **сюжетные истории**, завёрнутые в игровую ситуацию, для того, чтобы ребята увидели и поняли, а зачем и где я могу этим воспользоваться в реальной жизни.

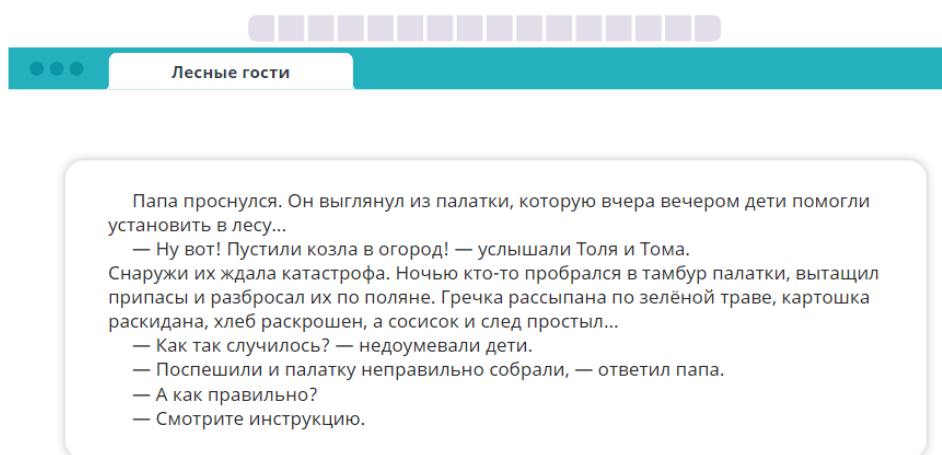


Рис.1. Текст «Лесные гости»

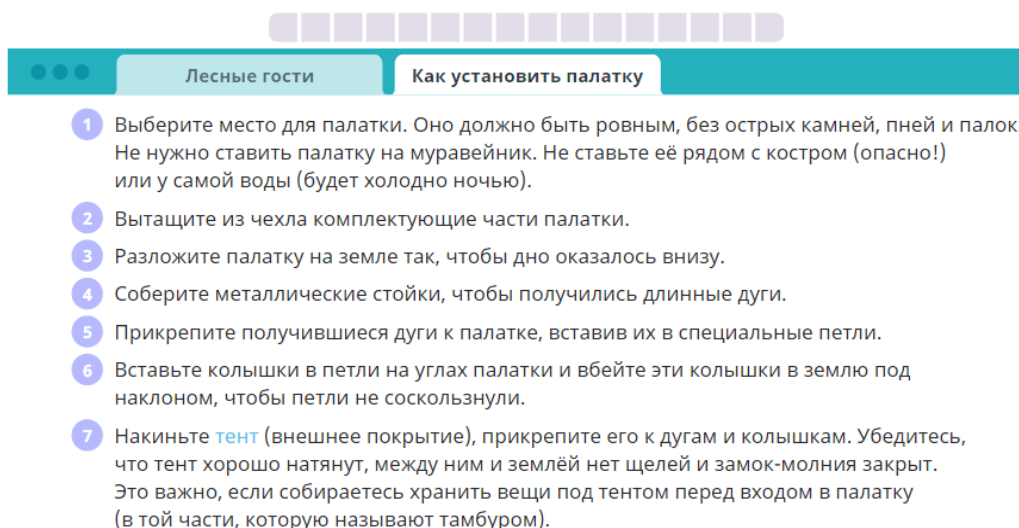


Рис.2. Упражнение к тексту

Определённо, с помощью подобных материалов можно провести интересное занятие в игровой форме, дополнив и углубив таким образом знания по основным предметам. Большое количество интересных заданий, разработанных опытными методистами, нам предлагает платформа «Яндекс. учебник» <https://education.yandex.ru/> [7]. Учитель здесь может выбрать предмет, класс обучения, тему задания и задачи.

Например, ребята учатся писать НЕ с глаголами, отправляясь в гости. Дети вспоминают и закрепляют материал, погружаясь в тему через имитацию ситуации нахождения в гостях. На фоне красочных сюжетов они выполняют различного рода учебные действия (вписывают слова, разъединяют глаголы с частицами НЕ, расклеивают части предложения и пр.), развивая при этом способности, которые нужны для успешного обучения в школе.

Здесь очень важно контролировать переход от игрового момента к учебному, преподаватель должен следить за тем, чтобы он произошёл. Данный подход пойдёт на пользу ученикам, если они будут сознавать эти границы, следовать правилам той или иной игры. Большое значение имеет устройство игры: её сюжет, содержание, отношение между игроками, роль каждого из них. Детям нужно это понимать, поскольку механизм управления своим поведением – подчинение правилам – складывается именно в игре, затем проявляется в других видах деятельности. Задача учителя постоянно проверять эти границы, следить за тем, как ребёнок справляется со своей ролью в условиях учёбы.

Ещё одним значимым моментом для преподавателя является то, что он реализует работу по актуальным проблемам школьной практики с применением готовых цифровых инструментов, что снижает его собственные затраты по времени при подготовке к уроку, позволяет экономить силы и средства в образовательной деятельности. В настоящее время существует большое количество конкретных решений, конкретных инструментов, которые позволяют нам оптимально сочетать традиционное и онлайн-обучения.

Очень большое количество учебных ресурсов предлагает **работу с готовыми карточками**. В условиях повсеместной компьютеризации образовательного процесса

они становятся всё более востребованными в обучении. Это хороший практический инструмент, который позволяет учителю погрузить ребёнка в учебную или неформальную ситуацию, которая зафиксирована, возможно, в самом учебнике, но на карточке прописана увлекательнее, либо дополняет сюжет задания в учебнике.

Самое ценное в такой работе то, что *ребёнок формирует логическое мышление играя*: он не задумывается над тем, что сегодня ему надо анализировать или над тем, что ему надо обобщать и классифицировать. Учащийся просто делит два столбика слов или понятий на два признака, которые ему надо определить и, играя, в этот самый момент, он учится определять признак классификации, определять причинно-следственные связи, дифференцировать, выделять существенные признаки того или иного понятия. Играя, учащийся осваивает большой объём информации, незаметно для себя.

Какие бы задания мы ни взяли с учебных онлайн сервисов: задания по математике, химии, биологии, обществознанию, – в каждом из этих направлений мы найдём карточки с заданиями, которые завёрнуты в игровой сюжет и дают возможность отрабатывать логические операции. Функционал этого инструмента позволяет учащемуся становится в позицию исследователя, который пытается в чём-то разобраться. Ведь по сути, открывая новую учебную карточку, ребёнок исследует её: он анализирует её, пытается интерпретировать, вникнуть в суть задания, он пытается её разрешить, предложить какие-то свои пути решения и т.д. *Наглядность же материалов мотивирует детей к решению учебной задачи* и поддерживает интерес к предмету.

Для того, чтобы дети активно участвовали на уроке, им важно находиться в зоне комфорта, понимать и принимать то, что они делают. *Игра позволяет ощутить себя в безопасности в образовательной среде*. В игре ребёнок не боится сделать ошибку, он не чувствует опасность, поэтому в работе не испытывает напряжение. Поставленную задачу ученик проживает самостоятельно, но проживает её в комфорте и понятной для себя среде.

Таким образом, можно говорить о том, что *игра благоприятно воздействует на развитие психических процессов школьника*. Обращая внимание на эту особенность игры, Д.Б. Эльконин пишет: «Значение игры не ограничивается тем, что у ребёнка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачи. Существенно важным является то, что в игре возникает новая психологическая форма мотивов...» [4]. Важная роль игры в развитии психических процессов ученика объясняется тем, что она вооружает ребёнка доступными для него способами активного воссоздания такого содержания, которое обычным традиционным способом, возможно, могло бы быть не получено, либо не до конца освоено.

Иногда элементы игры полезно использовать в виде домашнего задания. Следует отметить, что в условиях цифровизации образования традиционный формат домашних заданий постепенно изживает себя. Сегодня они перестают быть продуктивными, потому что в большинстве случаев ребёнок обращается к интернету за поиском ответов. Речь не идёт здесь об отказе от традиционных упражнений из учебников, а скорее о разнообразных действиях. В жизни учащегося должно всё присутствовать: работа в тетради, работа в учебнике, работа при помощи рук, так как она находится в тесной

связи с развитием речи и мышления ребёнка. Самое важное – найти баланс в методиках обучения, реализуемых педагогами, чтобы сделать учебный процесс эффективным и привлекательным.

Итак, в ходе данной статьи мы выяснили, что игровые технологии обладают большим потенциалом. Детям нравится играть, нравится узнавать что-то новое и получать какие-то новые ощущения, новую информацию, которая им лично важна. Детям нравится, когда их поддерживают, и им нравится делать в классе то, что им так же понятно и легко делать вне класса. Очевидно, что новая социальная ситуация требует новой образовательной практики, и что в условиях гибридной формы обучения игровые технологии действительно могут позволить нам реализовать содержание многих дисциплин на новый лад.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. БУХАРОВА Г.Д., СТАРИКОВА Л.Д. Современное образование: сущность и направления развития / статья <http://izvestia.asu.ru/2009/2/peda/TheNewsOfASU-2009-2-peda-01.pdf> (дата обращения: 11.03.21)
2. ВОЛОГИНА М. Д. Игровые технологии как способы воспитания и развития современного подростка. Магистерская диссертация <http://elar.uspu.ru/bitstream/uspu/10504/2/2018vologinamd.pdf> (дата обращения: 13.03.21)
3. КОЛОМИНСКИЙ Я.Л. ПАНЬКО Е.А. Роль игры в становлении трудовой деятельности / Учителю о психологии детей шестилетнего возраста: электронная книга для учителя <https://pedlib.ru/Books/1/0373/index.shtml> (дата обращения: 11.03.21)
4. ЭЛЬКОНИН Д.Б. Психология игры. – М.: Владос, 1999 г. - 360 с. (Серия "Сам себе психолог") <https://pedlib.ru/Books/3/0018/index.shtml> (дата обращения: 12.03.21)
5. Ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте / статья <http://raguda.ru/ds/vedushhij-vid-deyatelnosti-v-doshkolnom-voznaste.html> (дата обращения: 16.03.21)
6. *Учи.ру* – бесплатная российская интерактивная образовательная онлайн-платформа <https://distant.uchi.ru/>
7. «Яндекс. учебник» – бесплатная цифровая платформа для обучения основным школьным предметам <https://education.yandex.ru/>