

Игра как средство повышения мотивации в обучении. The game as a means of increasing motivation in learning Борзенко А. А.

*Борзенко Алла Алексеевна / Borzenko Alla Alekseevna - учитель-методист, учитель математики и информатики,
Безыменская общеобразовательная школа I-III ступеней администрации Новоазовского района,
село Безыменное, Новоазовский район, Донецкая область*

Аннотация: в статье рассматривается одна из современных тенденций образования - геймификация. Анализируется роль игры в повышении мотивации обучающихся.

Abstract: the article considers one of the modern trends in education - gamification. The role of play in increasing the motivation of students.

Ключевые слова: геймификация, мотивация, инновация.

Keywords: gamification, motivation, innovation.

Термин геймификация (игрофикация) появился не так давно и часто вызывает недопонимание.

Геймификация — это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач, превращение чего-либо в игру [1].

Если сказать просто, геймификация — это инструмент, позволяющий усилить мотивацию и вовлеченность.

«Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности», - отмечал В. А. Сухомлинский.

Люди изобрели игру очень давно. Кто из нас в детстве не играл? Наше познание окружающего мира, становление как личности большей частью происходило в процессе игры. В игровой деятельности наиболее интенсивно формируются психические качества и личностные особенности ребенка. В игре складываются другие виды деятельности, которые потом приобретают самостоятельное значение. Игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов. Так, в игре у детей начинает развиваться произвольное внимание и произвольная память. Сознательная цель (сосредоточить внимание, запомнить и припомнить) выделяется для ребенка раньше и легче всего в игре. Сами условия игры требуют от ребенка сосредоточения на предметах, включенных в игровую ситуацию, на содержании разыгрываемых действий и сюжета. Потребность в общении, в эмоциональном поощрении принуждает ребенка к целенаправленному сосредоточению и запоминанию.

Игровая ситуация и действия в ней оказывают постоянное влияние на развитие умственной деятельности ребенка. Внутри игровой деятельности начинает складываться и учебная деятельность, которая позднее становится ведущей. Играя, ребенок относится к учению как к своеобразной ролевой игре с определенными правилами. Однако, выполняя эти правила, ребенок незаметно для себя овладевает элементарными учебными действиями. У него складывается желание и умение учиться [2].

«Детские игры окупаются золотом самой высокой пробы, ибо воспитывают, развивают в ребенке целостно милосердие и память, честность и внимание, трудолюбие и воображение, интеллект и фантазию, справедливость и наблюдательность, язык и реактивность — словом, все, что составляет богатство человеческой личности» (И. Хейзинга).

Что же меняется, когда ребенок взрослеет? Он перестает играть? С абсолютной уверенностью могу утверждать: нет. Только вот игры меняются. Чем занимаются наши дети в свободное время? Они играют в компьютерные игры и общаются в социальных сетях. Совсем недавно в нашей школе в рамках проекта «Интернет - наркотик для современного поколения или информационный рай?» группой учащихся 9 класса был проведен опрос среди школьников. Выяснилось, что общением в социальных сетях увлечены 98 (!) учащихся 6-11 классов, используют Интернет для игр, музыки, видео, общения в соцсетях, чатах и на форумах - 64 % учащихся. При этом некоторые подростки «просиживают» в Интернете 8 и более часов ежедневно! И с этим бороться очень трудно. А, может, и не нужно? А что, если это увлечение направить в «нужное русло», то есть в образовательный процесс?

Почему же миллионы людей по всему миру тратят миллиарды часов каждый месяц, играя в компьютерные игры? Почему компьютерными играми увлечены не только подростки, но и взрослые, хорошо образованные и состоявшиеся люди, которые, казалось бы, не должны тратить время на такую ерунду? Ответ очень прост: потому что эти игры умело созданы. Они учитывают психологические особенности участников, в их создание вложен колоссальный труд и опыт разработчиков.

Хорошо сконструированная игра - это многогранный психологический инструмент, способный существенно влиять на нашу мотивацию. А причина очень проста. Игры активизируют выработку дофамина, «гормона удовольствия», предлагая нам радость побед. Значит, создавая геймифицированную систему, мы можем превратить процесс выполнения задачи в удовольствие.

А это означает, что и учитель, используя данный метод, может мотивировать ученика на изучение, например, математики «с удовольствием».

Любой «серьезный» урок можно превратить в игру. Игра очаровывает, повышает внимание. Сегодня можно и нужно использовать возможности геймификации в образовании.

Игра, так или иначе, всегда присутствовала в обучении. Так, например, математики всегда старались привнести в свой серьезный и достаточно сложный для понимания предмет элементы игры. Математические эстафеты; викторины; разгадывание кроссвордов и ребусов; конкурсы: «Умницы и умники», «Кто быстрее?», «Соревнование художников», «Математическая рыбалка»; игры: «Волшебная сказка», «Космическое путешествие», «Путешествие в страну математики».

С приходом в нашу жизнь компьютерных технологий игры стали более наглядными, привлекательными, разнообразными. Среди образовательных технологий достойное место заняла **проектная технология**, которая была по достоинству оценена не только учителями, но и учениками. В ходе проведения в нашей школе тренинга по курсу Intel «Обучение для будущего» в проектную деятельность были вовлечены практически все учителя школы. В результате был создан целый банк учебных проектов по разным предметам и темам. У проектной технологии и образовательной геймификации много общего. В проектах геймификацию можно проследить через темы, формы проектов, задания в игровой форме, постоянной оценке, эффективной обратной связи и наглядности результатов.

Для обучения младших школьников появляется множество компьютерных программ и сервисов. Ученики среднего и старшего звена охотно используют программы-тренажеры и тесты.

Как одной из форм проектно-исследовательской деятельности стал Web-квест. **Образовательный Web-квест** – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого требуются ресурсы Интернета. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными [3].

Можно сказать, что проект и геймификация в образовании преследуют одинаковые цели. Не изменяя содержание образования, используя новую форму подачи материала, привлекают наших учеников к обучению, иными словами, повышают учебную мотивацию.

В последние годы произошел взрывной рост интереса к играм, заставивший говорить о геймификации как об одном из ключевых трендов образования. Развивающая игровая среда постепенно становится реальным конкурентом традиционным учебным курсам. Продвинутое школы уже сейчас активно используют в работе подобные компоненты.

Но пока игровая педагогика скорее роскошь или эксперимент [4].

Для внедрения геймификации в образование необходимы, как минимум, два условия: обновление давно устаревшей компьютерной техники и программного обеспечения; подготовка к этому процессу учителей (среди которых есть много противников геймификации). А наши дети давно готовы. Ведь «жизнь – игра, и все, что нужно – лишь знать, как играть».

Литература

1. Википедия [Электронный ресурс]: Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/ %D0 %98 %D0 %B3 %D1 %80 %D0 %BE %D1 %84 %D0 %B8 %D0 %BA %D0 %B0 %D1 %86 %D0 %B8 %D1 %8F](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F).
2. Роль игры в психическом развитии ребенка. Здоровье и народная медицина. Медицина. Психология. [Электронный ресурс]: Режим доступа: http://medic.social/vozrastnaya-psihologiya_783/rol-igryi-psihicheskom-razvitii-39647.html.
3. Образовательные веб-квесты. Быховский Ярослав Семенович. [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
4. Игра захватывает школу // Кусочки утопии: нас ждет геймификация образования. [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://luckyea77.livejournal.com/831284.html>.