



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ



Т.Н. Пугачева,
*преподаватель учебных дисциплин
Лидского колледжа учреждения образования «Гродненский
государственный университет
имени Янки Купалы», магистр педагогических наук*

Аннотация. Статья знакомит с особенностями применения игровых образовательных технологий на учебных занятиях. Приведены примеры заданий, которые помогут эффективно реализовать учебный процесс. Материал адресован педагогам, использующим современные технологии в образовании.

Ключевые слова: геймификация, квест, технология, условия, хоумлендер.

Современный этап развития среднего специального образования характеризуется быстрым темпом внедрения инновационных технологий в практику работы. Стандарты образования подразумевают наличие ряда профессиональных компетенций у педагога, таких как: умение создавать условия для реализации разных видов деятельности, поддерживать активность учащихся на протяжении всего учебного занятия, применять современные средства обучения и др. Современный педагог должен ориентироваться в последних достижениях педагогической теории, критически оценивать новые подходы в образовании, творчески применять традиционные и инновационные педагогические технологии.

Современное поколение хоумлендеров характеризуется дотошностью и внимательностью к деталям. Они критически относятся ко всему, что предлагают, и особенно это касается сферы образования. Просто усвоить теоретические знания для них недостаточно. Теперь необходимо выработать соответствующие практические навыки для развития профессионально конкурентной личности, умеющей нестандартно мыслить, принимать творческие решения и нести за них ответственность. Учащиеся хотят осваивать навыки, которые будут им необходимы в непосредственной работе и повседневной жизни. В глазах учащихся преподаватель должен быть про-



фессионалом своего дела, уметь заинтересовать, быть требовательным и беспристрастным.

Любое сильное впечатление оставляет отпечаток в памяти, несмотря на то, какие это были эмоции – положительные или отрицательные. Игровые образовательные технологии вызывают бурю эмоций. Игра является наиболее привлекательной и естественной формой познания окружающего мира, она помогает саморазвитию и самостановлению учащихся. Игровые подходы широко распространены в компьютерных играх и неигровых процессах, что позволяет повысить вовлеченность участников образовательного процесса в решение прикладных задач. Также во время игры намного быстрее и проще развивается коммуникативность, открытость, креативность, командная работа. Использование игровых приемов для достижения целей называется геймификацией. Другими словами, через игру задания для учащихся делаются более интересными, а сложные – превращаются в простые. Цель геймификации – совершенствование профессиональных компетенций в области применения методов и приемов в образовании. Инструментами геймификации являются игровые элементы.

Одним из современных игровых элементов является квест-игра. Квест (англ. *quest*), или приключенческая игра (англ. *adventure game*) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющих собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Квест-игра – это проблемное задание с элементами сюжетной игры, особый вид познавательной, исследовательской деятельности, погружающий учеников в происходящее [1]. Ключевую роль в квесте играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений, так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команда выполняет задания, перемещаясь из одного места в другое, а на этапе завершения получают разгадку [2].

В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная форма подачи материала, таинственность, атмосфера, декорации). Роль педагога-наставника в квест-игре организационная.

На своих занятиях в аудитории я применяю задания квест-игр линейного типа. Учащимся предлагается выполнить цепочку заданий, чтобы получить разгадку по теме. Например, на занятии по учебной дисциплине «Основы логопедии» учащимся предлагается выполнить следующие типы заданий:

- 1) расшифровать ребус – название речевого нарушения;



- 2) из букв алфавита собрать слова – симптоматика нарушения речи;
- 3) разгадать обозначения смайликов – причины нарушения;
- 4) головоломки со спичками помогут раскрыть распространенность нарушения и др.

Хочется особо обратить внимание на то, что после каждой игры учащиеся анализируют свое место в команде. Они учатся проводить самоанализ качеств, умений и навыков, понимая, чего не хватило для достижения оптимального результата.

По результатам проведения квест-игры можно провести обсуждение: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».

Это важно, потому что квест, как универсальная игровая технология, включает у учащихся соревновательные механизмы. Это создает условия для более активного включения в игру, повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

Квесты помогают активизировать деятельность учащихся и педагогов, научиться договариваться между собой, формируют умения приходить к единому выводу, развивают навыки распределения обязанностей, взаимопомощи, проявления эмпатии к другому участнику. Такие занятия помогают сплочению коллектива, а также улучшают взаимоотношения педагог – ученик.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осян [и др.] // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1–2.
2. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат. М. : Академия. 2002.