

Использование качественных задач, содержащих графики зависимости физических величин, при проведении поурочного контроля позволяет за короткое время оценить у всех учащихся глубину усвоения и понимания изученного материала, и исключают формальный подход. В процессе решения таких задач учащиеся учатся анализировать графики зависимости физических величин. Но следует учесть, что решение задач такого рода зависит не только от предметных знаний по физике, но и от межпредметных знаний физики с математикой.

Список используемых источников

1. Глебович, В.И. Интерактивные качественные задачи по физике с графическим содержанием / В.И. Глебович // Профессиональное развитие педагогов в контексте цифровизации образования : материалы научно-практической конференции с международным участием, посвященной 80-летию Минского областного института развития образования, Минск, 16-20 ноября 2020 г. / Минский областной институт развития образования ; редкол.: И.П. Кондратьева (гл. ред.) [и др.]. – Минск, 2020. – С. 92–95.

УДК 378.147:001.895

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ИНТЕРЕСА И МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ К УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Гаевская Д.Л., старший преподаватель

*Витебский государственный ордена Дружбы народов
медицинский университет,
Витебск, Республика Беларусь*

Аннотация: в статье представлен опыт организации учебного процесса с использованием геймификации и привлечения современных образовательных технологий на этапе довузовской подготовки. Приводятся примеры использования игровой механики и её элементов для повышения интереса и мотивации слушателей к учебной деятельности.

Проблема формирования и развития учебной мотивации была и остается одной из актуальнейших для системы образования. Без пробуждения интереса и формирования устойчивой мотивации к учебно-познавательной деятельности освоение знаний не произойдет.

Задачи, стоящие перед преподавателями кафедры химии факультета довузовской подготовки (ФДП) Витебского государственного медицинского университета, включают в себя не только передачу образовательного контента, но и повышение уровня учебной мотивации, стимуляцию интереса к получению новых знаний слушателями. Эти задачи позволяет решить «геймификация».

Под геймификацией большинство авторов понимают использование игровых элементов и методов игрового дизайна в неигровых контекстах; применение подходов, характерных для компьютерных игр для неигровых процессов с целью привлечения пользователей и повышения их вовлеченности в решение прикладных задач [1]. Феномен игровой технологии заключается в том, что являясь развлечением, разрядкой, она способна перерасти в обучение, в творчество, в моделирование человеческих отношений. Многие включают в это понятие исключительно игровые механики, но, на наш взгляд, сюда относятся и самые разнообразные инструменты, позволяющие улучшить взаимодействие с обучающимися. При использовании геймификации мы не ставим задачу создать полноценную игру, а только используем определенные игровые фрагменты.

Идею применения игровых технологий, активно распространяемую в наше время, нельзя назвать абсолютно новой. О ней говорил в прошлом столетии выдающийся русский педагог и писатель К.Д. Ушинский, который рекомендовал делать учебный процесс менее монотонным за счет добавления игр и интересных упражнений.

Мы считаем, что эффективная реализация геймификации в образовательном процессе невозможна без комплексного использования различных современных образовательных технологий, поэтому в учебный процесс на кафедре внедряются новые образовательные технологии, как, например, модульно-рейтинговая система. Содержание учебного предмета «Химия» разделено на блоки (модули), а их изучение представлено в виде различных видов деятельности (выполнение тестов, упражнений, интерактивных лекций, контрольных работ, тематических тестирований, зачета, экзамена), за которые начисляются определенные баллы (очки). Все результаты учебной

деятельности слушателей в итоге отражаются в электронном журнале созданном при помощи облачных технологий Google Docs. При обучении используется система накопительной оценки, на основании которой формируется итоговый рейтинг слушателей. Рейтинг – это популярный элемент игры, используемый в геймификации.

Формированию эвристических умений слушателей способствует технология смешанного обучения, а именно «Перевернутый класс». Суть данной технологии заключается в том, что основное содержание учебного материала слушатели изучают дома. На практических занятиях происходит разбор непонятных моментов изученного теоретического материала и его отработка. Это может происходить в виде групповой работы, различных дискуссий, соревнований и прочее. Одним из инструментов геймификации, который применяется на практических занятиях, является веб-сервис Kahoot. Данный сервис позволяет создать игру-викторину, опрос или разместить перечень задач, решение которых регламентировано временными рамками. Сначала запускается регистрация. Слушатели со своих смартфонов или планшетов входят на сайт kahoot.it, вводят сгенерированный преподавателем код викторины и свое имя. Когда все готовы, начинается игра. Преподаватель со своего компьютера проецирует на экран вопросы и ответы к ним. А гаджеты у слушателей превращаются в пульта для ответов. В зависимости от уровня сложности размер вознаграждения за правильно выполненное задание будет разный. Учебная задача превращается в мини-соревнование, где количество получаемых баллов зависит от правильности и скорости ответа. Есть таблица лидеров, показывающая, кто набрал больше всего баллов. Опрос превращается в азартную игру.

На кафедре активно реализуются возможности информационно-коммуникационных технологий для создания электронно-коммуникационной среды, основу которой составляют электронные учебно-методические комплексы (ЭУМК) по химии. В ЭУМК информация представлена в различных формах (тексты, аудио- и видеоролики, презентации, анимации и пр.). Созданная виртуальная среда является «игровым» пространством для слушателей.

При модернизации и геймификации ЭУМК используются e-learning технологии, в частности онлайн-сервис LearningApps.org. Данный портал позволил разработать электронные интерактивные задания, свою собственную коллекцию материалов по различным

разделам химии с использованием предложенных шаблонов: викторины, кроссворды, игры с буквами на составление слов, пазлы и многое другое. Данные упражнения применяются для повторения и закрепления ранее изученного материала, отработки умений, навыков учебной деятельности, осуществления самоподготовки [2]. Такие задания делают стандартный курс более интересным, мотивируют слушателей, повышают их вовлеченность в решение поставленных задач.

Созданные ЭУМК позволяют вынести часть обучения в режим online, за рамки академических часов. Организация игрового процесса в виртуальной образовательной среде развивает у слушателей навыки работы с различными компьютерными приложениями[3].

Таким образом, геймификация – это некая механика или набор инструментов, позволяющий разнообразить учебный процесс и привнести в него не только развлекательную составляющую, но и учебную, социальную и мотивационную[4].

Список использованных источников

1. Никитин, С.И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой Ученый. – 2016. – № 9. – С. 1159–1162.

2. Гаевская, Д.Л. Дистанционное обучение на этапе довузовской подготовки / Д.Л. Гаевская // Методология и технологии довузовского образования: материалы III междунар. науч.-практ. конф., Гродно, 21–22 нояб. 2019 г. / ГрГУ им. Я. Купалы; ред.-кол.: И.А. Корлюкова (гл. ред.) [и др.]. – Гродно : ГрГУ, 2019. – С. 8–10.

3. Мерзлякова, О.П. Геймификация в образовании: возможности и перспективы реализации // Шаг в науку: сборник материалов II междунар. науч.-практ. конф., Грозный, 22 октяб. 2019 г. / Чеченский государственный педагогический университет: состав.: И.С. Хажуев, А.Х. Яхьяева. – Грозный, 2019. – С. 230–234.

4. Панкратова, М. Геймификация в образовании: когда обычный курс становится квестом [Электронный ресурс] / М. Панкратова. – Режим доступа: <https://trends.rbc.ru/trends/education/5de6699e9a79470c5d2b2a8f>. – Дата доступа 26.03.2021.