

## **Технология геймификации как способ организации групповой работы на уроках истории**

### ***«Теория игр»***

В настоящее время одной из приоритетных задач государственной политики Российской Федерации является повышение качества образования. Законодательство этой сферы поддерживает принципы фундаментальности образования и соответствует актуальным потребностям личности, общества и государства. Перед системой школьного образования стоит задача внедрить в учебно-воспитательный процесс формы и методы работы, способствующие активизации познавательной деятельности учащихся.

В процессе обучения необходимо умело сочетать инновационные и проверенные временем методы преподавания того или иного предмета, учитывая индивидуальные особенности каждого обучающегося. Реализация данных принципов на практике требует от педагога использования множества различных приемов и методов активного обучения. Одним из известных и наиболее эффективных методов является геймификация.

Однако в настоящее время эта технология используется не достаточно широко. Большинство учителей не знакомо со всей системой дидактических игр, или считает их слишком сложными в исполнении. Поэтому важно исследовать и внедрять геймификацию в процесс обучения.

Геймификация подразумевает под собой активное использование педагогом игровой технологии в процессе обучения. Игра – это простой и понятный школьникам способ действия. Организация работы в группах в процессе игры:

- Сохраняет и способствует развитию индивидуальности учащегося, его потенциальных возможностей (способностей).
- Содействует средствами индивидуализации выполнению учебных программ каждым учащимся, предупреждение неуспеваемости учащихся.
- Способствует формированию общеучебных умений и навыков при опоре на зону ближайшего развития каждого ученика.
- Улучшает учебную мотивацию и развивает познавательный интерес.
- Помогает формировать личностные качества: самостоятельность, трудолюбие, творчество.

Игры имеют важное значение для воспитания школьников, поскольку способствуют установлению дружеских чувств в коллективе, сплоченности, ответственности за свои действия. Систематичное использование дидактических игр в учебном процессе повышает у учащихся познавательный интерес и мотивирует их к изучению определенных учебных предметов.

Учитель отвечает за организацию учебных игр на уроках. При этом учитель может выступать не только в роли организатора, но и судьи, и тренера, помогающего участникам. Посредством дидактических игр у учителя появляется возможность контроля и диагностики хода и результата учебного процесса, а так же внесение в него необходимых изменений в зависимости от индивидуальных потребностей учащихся.

Очень важным вопросом является формирование команд в соответствии с уровнем подготовки и мотивации учащихся. В частности, необходимо, чтобы во время игры в каждой команде находились как сильные, так и слабые ученики, поэтому перед каждой игрой необходимо проводить диагностику. Формирование команд происходит по результатам онлайн-теста (часто в виде домашнего задания), подготовленного в приложении «Google Формы». С помощью сервиса анализа ответов «Flubaroo» составляется рейтинговая таблица учеников. Из общего списка выбираются 5 самых сильных (давших максимальное количество правильных ответов), к ним в пару присоединяются 5 самых слабых (давших минимальное количество правильных ответов). Остальные ученики распределяются произвольно.

В зависимости от сложности обучающих игр и способов организации групповой работы, можно выделить 3 этапа геймификации:

1. На первом этапе в рамках урока применяются простые дидактические игры, разработанные учителем. На данном этапе организуется работа в командах с устойчивым составом. Малые группы формируются в зависимости от уровня подготовки и мотивации учащихся. Учитель организует и полностью контролирует игровой процесс. По итогам игры сами ученики также имеют возможность оценить вклад каждого отдельно взятого участника в работу команды.
2. На втором этапе геймификации в образовательный процесс вводятся более сложные типы игр: ролевые игры, квесты, деловые игры и т.д., которые могут охватывать несколько уроков одного тематического блока или проводиться в рамках внеурочной деятельности. Ученики являются участниками и соавторами игрового процесса, т. е. не только выполняют данные учителем задания, но и могут сами создавать задания и ситуации для других команд. На данном этапе группы имеют устойчивый характер и формируются на основе проведенной диагностики. В каждую группу должны входить ученики с разной степенью мотивации и уровнем подготовленности для равномерного распределения игровых ролей внутри каждой группы. Учитель отвечает за организацию игры, но он также может выступать в роли судьи, и тренера, помогающего участникам. На данном этапе у учителя появляется возможность контроля и диагностики хода и результата деятельности обучающихся, а также внесение в процесс игры необходимых изменений.
3. На третьем этапе группы учащихся самостоятельно разрабатывают учебные игры на основе одной из электронно-образовательных платформ. На данном этапе работа учащихся организуется в рамках внеурочной и проектной деятельности. В зависимости от уровня подготовки и учебных задач выбирается соответствующая электронная платформа: Learningapps.org, iSpring, Minecraft.edu, ProProfs.com, StudyStack.com, Quizlet.com. Примеры работ: <https://sites.google.com/site/historysod/raboty-ucasihsa/igry>. После разработки проводится апробация полученного продукта, которую проводит группа, избранная из числа самих учеников. На данном этапе группы формируются на основе диагностики, выявляющей сферу интересов и мотивацию учащихся. В каждую группу должны входить учащиеся со сходной мотивацией и сферой интересов. Допускается различный уровень подготовки учащихся.

### ***Практический опыт***

Процесс организации и проведения учебной игры можно проследить на примере повторительно-обобщающего урока в 5 классе по теме «Жизнь первобытных людей» (Разработка урока: <https://sites.google.com/site/historysod/metodiceskaa-kopilka/pedagogiceskij-opyt/zizn-pervobytnyh?pageMoved=Разработки%20уроков>, видео: <https://youtu.be/o-E47hgm6-E> )

Во время организационного момента класс делится на команды в соответствии с результатами онлайн-теста, заданного на дом. С помощью сервиса анализа ответов «Flubaroo» составляется рейтинговая таблица учеников. Из общего списка выбираются 5 самых сильных, к ним в пару присоединяются 5 самых слабых. Остальные ученики распределяются произвольно. Таким образом, команды формируются в соответствии с уровнем подготовки и мотивации учащихся. Учащимся объясняются правила игры и дается время, чтобы выбрать название и распределить игровые роли: вождь, ремесленник, охотник, художник, ученик и т. д. По результатам каждого конкурса командам начисляются баллы, которые учитель записывает в таблицу на доске. Команды могут

потерять баллы за нарушение дисциплины и «неспортивное» поведение. Команды могут делиться баллами, могут «купить» совет учителя (5 баллов) и совет другой команды (1 балл).

Конкурс 1. «Блиц-турнир». Учитель задает вопросы с кратким ответом, команды отвечают на скорость, сигнал о готовности – поднятая рука.

Конкурс 2. «Ремесленники». Племени раздается пластилин. Необходимо слепить горшок – продемонстрировать процесс создания посуды первобытными людьми (лепят «ремесленники», остальные называют как можно больше видов ремесел).

Конкурс 3. «Художники». Племени выдается лист бумаги и фломастеры. Задание – нарисовать «наскальный рисунок» (рисуют «художники»), объяснить или показать для чего рисовали именно это (показывают «охотники»).

Конкурс 4. «Археологи». Команды посредством случайного выбора получают орудия труда (палка-копалка, рубило, топор, мотыга, гарпун и т.д.). Задание – назвать предмет, показать и объяснить, как и для чего использовались эти предметы (показывают члены племени, объясняет – вождь).

Конкурс 5. «Старейшины». Племени дается карточка с заданиями, которые должен выполнить самый «младший» (учитель советует назначить младшим ранее выявленного слабого ученика). Остальные могут только подсказывать и помогать ему выполнять задание.

После выполнения всех конкурсов производится подсчет баллов, и вождь племени заполняет карточку самооценки:

<b>Впиши название команды и фамилии участников.</b>			
Команда:	Оцени работу каждого участника по 5-ти балльной шкале	Что было самым трудным в игре?	Что больше всего понравилось?
Вождь			
Художник			
Ремесленник			
Охотник			
Ученик			

Таким образом, учитель может отслеживать мотивацию и трудности каждого учащегося, предупредить неуспеваемость.

Примером игры, организованной не только для повторения пройденного, но и для изучения нового материала, является урок в 6-ом классе на тему: «Роль и место Ивана Грозного в истории России» (Технологическая карта и презентация: <https://sites.google.com/site/historysod/metodiceskaa-kopilka/pedagogiceskij-opyt/rol-i-mesto-ivana-groznogo-v-istorii-rossii>).

Данный урок входит в цикл уроков модуля «Московское государство во второй половине XVI века». Данный урок играет важную роль при изучении курса истории России, так как является стартовой площадкой для понимания многих исторических процессов дальнейшего периода, а также позволяет дать всестороннюю оценку личности Ивана Грозного и его правления. Целью урока является определение роли и места личности Ивана IV Грозного в истории России.

Структура урока включает в себя 6 этапов, логически связанных между собой:

1. Организационно-мотивационный этап представляет собой подготовку учащихся к активному и сознательному усвоению материала. На данном этапе также происходит деление класса на группы.

2. Актуализация знаний направлена на повторение и обобщение пройденного ранее материала. Данный этап проводится в форме игры, что позволяет быстро и интересно вспомнить материал, а также активизирует познавательную активность обучающихся.

3. Постановка учебной задачи позволяет сформулировать проблему. Проблемная задача представлена противоречивой оценкой личности Ивана Грозного русскими историками и современниками.

4. Изучение нового материала подразумевает поиск ответов на поставленные вопросы: самостоятельное добывание знаний, анализ исторических документов, синтез, сравнение, обобщение, установление межпредметных связей. Поскольку данный этап является наиболее важным для достижения поставленных дидактических целей и задач, то именно ему отводится максимальное количество времени.

5. Первичное осмысление и закрепление позволяет систематизировать знания учащихся, выделить решение проблемной задачи. На данном этапе огромное значение имеет формирование коммуникативных компетенций, поскольку учащиеся должны составить свою точку зрения и аргументировано представить ее перед классом.

6. Рефлексия. На данном этапе проводится оценка собственной деятельности учащимися.

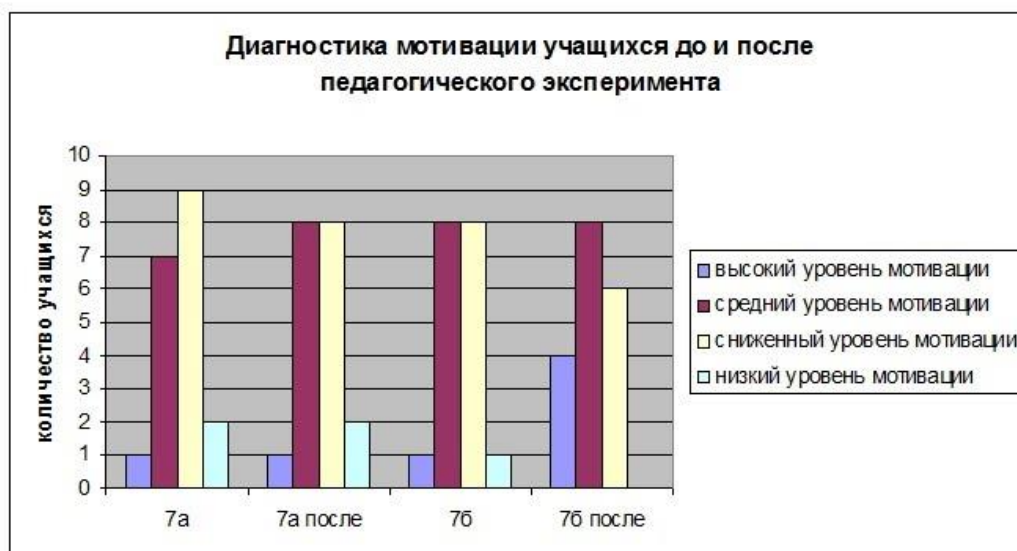
Для успешного выполнения всех поставленных задач учителю необходимо обеспечить комфортную психологическую атмосферу на уроке. Поэтому учитель не является транслятором-передатчиком информации, а управляет работой в целом, предоставляя учащимся, в ряде случаев, возможность выбора. Обучающиеся являются ведомыми, но при анализе источников в группах принимают на себя часть управления, при самостоятельной работе по решению проблемы следуют алгоритму, заданному учителем.

Контроль со стороны учителя осуществляется с помощью обратной связи. На этапе закрепления учащиеся выступают с собственными монологическими высказываниями, подбирая убедительные аргументы. Важная роль отводится взаимоконтролю и самоконтролю на этапе рефлексии.

### ***Педагогический эксперимент***

Изучив и проанализировав педагогический опыт использования геймификации на уроках истории, можно предположить, что они являются эффективным средством повышения учебной мотивации школьников. С целью подтверждения данной гипотезы был проведен педагогический эксперимент. Целевой аудиторией эксперимента стали 7а и 7б классы. В 7б классе была организована историческая ролевая игра по теме «Революция в Англии», в 7а классе изучение данной темы осуществлялось с помощью традиционных методик. Эксперимент состоял из трех этапов: диагностического, основного и аналитического.

На первом этапе в обоих классах было проведено анкетирование по опроснику Т.Д. Дубовицкой с целью установить мотивацию школьников к изучению истории. В анкетировании приняло участие 37 учеников 7-х классов. В результате было установлено, что большинство учащихся имеют низкий уровень мотивации к изучению истории (Диагностика мотивации учащихся: <https://sites.google.com/site/historysod/pedagogiceskij-opyt/pedagogiceskij-eksperiment>).



Большинство учащихся отвечали, что у них преобладает мотив получения положительной и избегания неудовлетворительной оценки, то есть преобладают внешние мотивы. Несколько учащихся сообщили о своем равнодушии к изучаемому предмету. Всего двое из 37-ми учащихся имеют устойчивую высокую мотивацию к изучению истории. У них преобладают социальные и учебные мотивы.

Также на этом этапе учащиеся 7б класса были разделены на группы по 3 человека, при этом в каждую из групп были определены ученики с разной степенью мотивации.

На втором этапе эксперимента в 7б классе был проведен урок в форме ролевой игры «Суд над Карлом I» (Методическая разработка: <https://sites.google.com/site/historysod/metodiceskaa-kopilka/pedagogiceskij-opyt/sud-nad-karlom-i>). Учащимся было дано задание самостоятельно изучить данную тему, используя учебник, дополнительную литературу, мультимедиа-приложения и ресурсы Интернет. Каждая группа учащихся должна была подготовить из своего числа одного оратора в соответствии с заранее распределенными ролями. Таким образом, подготовка к игре была организована в виде групповой работы, работа на уроке осуществлялась в форме индивидуально-групповой работы.

Следует отметить, что ученики подошли к заданию ответственно и все подготовились к уроку должным образом. Отдельные участники придумали реквизит, соответствующий собственной роли (у судьи был игрушечный молоток, у адвоката – очки, у короля – бумажная корона). Роль секретаря судебного заседания исполнял учитель, фиксировавший все, происходящее на уроке. Ходом урока руководили сами учащиеся, в частности «судья» и его помощники.

Во время урока учащиеся вели себя активно, грамотно излагали свою позицию. Учащиеся, исполнявшие роль присяжных заседателей, в конце урока представили свое мнение о Карле I как о правителе. В итоге, было принято решение, отличное от решения реального суда над Карлом I, что говорит о сформированности у учащихся собственной оценки данного исторического деятеля. Учебная цель урока успешно достигнута. По результатам урока было поставлено 6 – «отлично», 9 – «хорошо», 3 – «удовлетворительно». В целом, у учеников осталось благоприятное впечатление об уроке в форме ролевой игры.

В ходе повторительно-обобщающего урока в 7а классе были использованы традиционные педагогические методики. В классе был проведен фронтальный опрос по вопросам темы «Английская буржуазная революция». В виде хронологической таблицы были восстановлены основные события революции в Англии. После этого учащиеся выполнили тест из 15-ти вопросов с выбором ответа.

На уроке учащиеся не проявляли должной активности. Уровень подготовки также можно оценить как средний. По результатам урока было поставлено 4 оценки «отлично», 7 – «хорошо», 7 – «удовлетворительно», 1 – «неудовлетворительно». В целом, учащиеся индифферентно отнеслись к уроку.

На заключительном этапе эксперимента было проведено анкетирование среди учащихся с целью выявить отношение к проведенному уроку и оценить уровень учебной мотивации к изучению истории. Результаты в 7а и 7б классе существенно отличались.

В 7б классе, где был проведен урок-игра, учащиеся отмечали, что им понравился урок и, в целом, такая форма изучения истории. Они давали уроку следующую оценку: «интересный», «познавательный», «не скучный». Уровень мотивации значительно увеличился. У учащихся преобладали учебные мотивы.

В 7а классе, где обобщение осуществлялось с помощью традиционных методик, учащиеся давали следующую оценку: «обычный», «нормальный», «сложный», «трудный» и т. д. Несколько человек отметили, что им не понравился урок, было трудно отвечать на вопросы. Уровень мотивации в классе остался на прежнем низком уровне. Преобладают внешние мотивы принуждения.

Таким образом, педагогический эксперимент показал, что применение дидактических игр на уроках истории может повысить мотивацию школьников к изучению данного предмета. Ролевая игра не только активизировала знания учащихся, но и позволила им проявить активность в создании своего образа. По сравнению с традиционными методиками дидактические игры значительно повышают мотивацию учащихся, что положительно сказывается на успеваемости школьников.