

О.В. Крежевских
O. V. Krezhevskikh
ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет»,
г. Шадринск
Shadrinsk State Pedagogical University,
Shadrinsk

А.И. Михайлова
A. I. Mikhailova
ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет»,
г. Шадринск
Shadrinsk State Pedagogical University,
Shadrinsk

**ЦИФРОВЫЕ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫЕ РЕСУРСЫ
В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ
DIGITAL GAMIFIED RESOURCES IN PROFESSIONAL EDUCATION**

Аннотация. На примере авторского геймифицированного ресурса представлены основные принципы его разработки: сочетание звука, цвета и анимации, наличие цепочки взаимосвязанных действий (сценарий), подкрепление игровой мотивации (отличной, например, от получения оценки), увлекательность, динамичность.

Abstract. On the example of the author's gamified resource, the main principles of its development are presented: the combination of sound, color and animation, the presence of a chain of interrelated actions (scenario), the reinforcement of game motivation (different, for example, from receiving an assessment), fun, dynamism.

Ключевые слова: геймификация, профессиональное образование, игровая мотивация, цифровизация образования.

Keywords: gamification, professional education, game motivation, digitalization of education.

Проблематика геймификации профессионального образования не является новой, но ее актуализация связана с потенциальными возможностями цифровых технологий, которые:

– представляют информацию в привычной для современной молодежи форме «звук-цвет-анимация», соответствуя их психологическим особенностям как поколения Z;

- обладают большим спектром возможностей для разнообразного представления данных с помощью технологии дополненной реальности, демонстрации виде-фрагментов, объемного звучания и др.;

- способны учитывать индивидуальные особенности освоения содержания образования с учетом личного темпа, уровня сложности, ограничений в здоровье студента;

- могут широко применяться в дистанционном формате образования, при организации самостоятельной работы обучающихся;

- способны быстро реагировать на правильность или неправильность выполнения задания, что в условиях массового образования является затруднительным и др.

Игра, в традиционном психолого-педагогическом понимании, представляет собой цепочку взаимосвязанных действий, имеет четкую игровую мотивацию (отличную, например, от получения оценки), обладает признаком увлекательности и применяется, как правило, для закрепления, систематизации, обобщения, актуализации знаний, реже – для их формирования. Рассмотрим эти особенности цифровой игры, на примере разработанной нами «Путешествие по истории педагогики».

Ресурс выполнен в программном обеспечении Microsoft Power Point 2016. Также использовались вспомогательные программы «DragAndDro», «Moveex», для звукового оформления – «VoiceSpice», «123Aps», для корректировки изображения и дорисовки элементов – «Procreate 4», «Paint», «IMGonline». Данная игра представляет собой логическую цепочку слайдов, включающую в себя текстовые, графические объекты, с применением команд анимации, триггеров и др. Передвижение по игре осуществляется с помощью управляющих кнопок или гиперссылок, так же возможно автоматическое переключение.

Мультимедийный ресурс предназначен для студентов, обучающихся по образовательной программе «Дошкольное образование», материалом для игры выступило учебное пособие «Развивающая предметно-пространственная среда дошкольной образовательной организации» (автор Крежевских О.В.) [1].

Электронный ресурс направлен на закрепление знаний у студентов по первому образовательному модулю «Подходы к проектированию развивающей предметно-пространственной среды детского сада в истории педагогики». В качестве игровой мотивации выступает создание нового детского сада, что можно осуществить, выполнив все задания и получив элементы этого детского сада, после каждого игрового испытания.

Запустив интерактивную игру «Путешествие по истории педагогики», студенты видят карту и прослушивают задание, которое воспроизводится автоматически. На карте три дороги, ведущие к детскому саду Ф. Фребеля, М. Монтессори и детскому саду Е.И. Тихеевой, к каждой постройке проложена дорога, перемещение осуществляется по часовой стрелке, в конце дороги имеется бетонная основа под «новый» детский сад. Студентам предлагается перемещаться по карте, начиная с Ф. Фребеля и получать награды – в этом состоит сценарий игры. Объект деятельности игрока является динамичным, изменяющимся, что подкрепляет интерес студентов во время игры. Таким образом, игра представляет собой квест с испытаниями. В конце игры, студенты должны спроектировать современный детский сад, на основе призов и наставлений ученых (рис. 1).



Рисунок 1

Первый детский сад Ф. Фребеля, Фребель предлагает выполнять три задания. Первое задание – на столе предложены предметы, студентам необходимо найти шарики из шерсти, которые относятся к первому дару Ф. Фребеля и переместить их, при необходимости недостающие шарики дорисовать самостоятельно. Таким образом, игроки расширяют свои представления о составе нитей, из которых сделаны шарики, закрепляют знания о количестве мячиков и разнообразии их цветов (рис. 2).



Рисунок 2

Во втором задании задача усложняется, в затемненной комнате спрятан второй дар немецкого педагога. Студентам необходимо отодвинуть объекты, заглянуть в чуланы, шкафы, за шторы и т.д. и отыскать элементы второго пособия. Но помимо нужных элементов, на слайде спрятаны предметы, которые схожи с пособием, но они не являются элементами второго дара. В комнате присутствует сейф, чтобы его открыть, студентам необходимо набрать дату рождения Ф. Фребеля, тогда сейф откроется и недостающий элемент появляется. Цель данного задания – актуализировать знания студентов о втором даре (рис. 3).



Рисунок 3

Третье задание показывает отличительные свойства каждого дара, тем самым способствуя обобщению знаний у студентов о каждом пособии. Игрокам необходимо выбрать шесть даров Ф. Фребеля, расставить их на столе в центре слайда, а сверху, числами, обозначить порядок каждого пособия (рис. 4).



Рисунок 4

Выполнив все задания, студенты нажимают на клавишу «проверить», тем самым наблюдая правильность выполненного задания. Немецкий педагог Фридрих Фребель, поздравляет студентов с удачным прохождением всех заданий. Поощряя студентов, он дарит свои дары и озвучивает первый принцип «принцип деятельности, собственной активности и творчества ребенка», на котором будет основан современный детский сад.

Возвращаясь на карту, студент видит, что слева расположен чемодан, в котором хранятся награды от педагогов, а вверху карты возвысились кирпичные стены современного детского сада. Таким образом, первое испытание пройдено, на очереди испытания, предложенные еще двумя известными педагогами – Марией Монтессори и Елизаветой Ивановой Тихеевой (рис. 5).

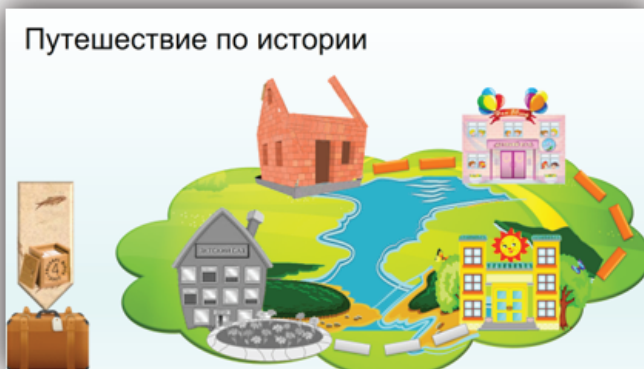


Рисунок 5

Неожиданные и захватывающие моменты подкрепляют интерес у студентов. Выполняя задания, открывая новые препятствия, игроки бурно обсуждают происходящее и делятся эмоциями. В следствии интерактива, закрепление полученных знаний становится более эффективно, нежели традиционным тестированием или устным опросом.

Перспективой создания подобных продуктов является: игра для отработки профессиональных умений и навыков студентов, привнесение в игру элемента социального взаимодействия («пригласи друга»), уровня сложности, продумывание вариантов для студентов с различными ограничениями в здоровье.

Список литературы

1. *Крежевских, О. В.* Развивающая предметно-пространственная среда дошкольной образовательной организации / О. В. Крежевских. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Юрайт, 2020. – 165 с. – URL: <https://urait.ru/bcode/453978> (дата обращения: 24.03.2021). – Текст : электронный.