

*Корякина Нюргустана Ивановна,  
учитель истории и обществознания  
МБОУ «Жиганская средняя  
общеобразовательная школа»*

*E-mail: koryakinan23@mail.ru*

## **Элементы геймификации на уроках истории и во внеклассной работе**

**Актуальность** данной темы обусловлена развитием информационного общества, цифровизацией системы образования, проектом «Цифровая школа» в рамках программы цифровой экономики.

Использование информационных технологий в школе объективный и естественный процесс, это требование сегодняшнего дня.

Как повысить интерес, мотивацию учеников к предмету? Эта проблема волнует всех учителей. Изучение истории, как и любой другой учебной дисциплины, сопряжено с немалыми трудностями. Они могут усугубляться, когда используются однообразные приемы и методы, и наоборот, изучение предмета может стать увлекательным, и даже радостным, если в этот процесс привносятся игра, состязательность и другие нетрадиционные формы подачи и проверки знаний. Поэтому мы ищем, используем эффективные методы и технологии в преподавании учебных предметов.

Геймификация — это использование компьютерных игр в образовательном процессе. Игрофикация (геймификация от англ. gamification, геймизация) — это различное применение подходов, характерных для компьютерных игр в программных инструментах для неигровых процессов с целью привлечения пользователей, потребителей и обучающихся, повышения их вовлечённости в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг. На сегодняшний день геймификация один из современных технологических трендов в преподавании истории, которая позволяет сделать обучение интересной и увлекательной.

Эта технология не нова, но активное развитие получила сравнительно недавно. В геймификации используются игровые элементы: постановка задач, поиск, обратная связь, расположение материала по «уровням», творчество.

В своей работе активно используем элементы геймификации. Их можно использовать на любом этапе урока, т.е. при актуализации и мотивации, объяснении нового материала, закреплении и повторении. За счет элементов игры можно сделать скучные задания интересными, избегаемое — желанным, а сложное — простым.

В процессе преподавания предмета истории, информационные технологии могут использоваться в различных формах: исторические турниры, тренажеры, викторины, кроссворды, ребусы и т.п

Методическую копилку электронных образовательных ресурсов (ЭОР) с элементами геймификации мы распределяем по следующим блокам:

- ❖ ЭОР для мотивации к урокам;
- ❖ ЭОР для прохождения новой темы;
- ❖ ЭОР для повторения и закрепления;
- ❖ ЭОР для внеклассной работы.
- ❖ Smart-приложения.
- ❖ Диски с историческими играми.

Третий годя ведется кружок «Увлекательный мир истории». Наш кружок – это разновозрастное объединение учащихся школы. Состав детей переменный, каждый год уходят девятиклассники и им на смену приходят учащиеся 5 класса. Готовясь к мероприятиям вместе с учащимися создаем интерактивные игры с элементами геймификации. Игры, созданные в кружке, используются не только во внеклассной работе, но и на уроках истории. По сравнению с классно-урочной системой внеклассная работа имеет свои особенности - многообразие форм и видов: викторины, квест-игра, кроссворды, ребусы, викторины и т.д.

Для лучшего усвоения учениками дат используются к примеру:

✓ «КИД» – календарь исторических дат. «КИД» - общий список дат по Истории России с древнейших времен до конца XXI века. Игра часто используется на уроках, создается с помощью Power Point. На поле - ячейки, где вписаны даты. Показывая на дату, необходимо назвать событие, о котором идет речь. Выигрывает тот, кто больше укажет даты за определенное количество времени.

✓ По типу интерактивной игры «Своя игра» можно создать тематические игры: «Киевская Русь», «Эпоха Петра Великого», «Екатерина II», «XIX век», «Великая Отечественная». их можно использовать для обобщения и закрепления новой темы, а также для повторения пройденного материала. На слайд выводятся разделы, где содержатся вопросы разные по баллам, которые может набрать команда. Учащиеся выбирают любой уровень сложности заданий, отвечают на вопрос и в случае правильного ответа получают заслуженные баллы. Выигрывает тот игрок, или та команда, которая наберет большее количество баллов;

✓ «Игра «Кто первый» (5-8 классы). Для проведения данной игры готовим презентацию с помощью Power Point. Перед нами игровое поле, где расположены пронумерованные ячейки. С помощью ячеек переходим к заранее подготовленным заданиям игры. Создаем табло, где проводим подсчет заработанных баллов участниками игры. Это табло представляет собой пронумерованные ячейки. У нас имеются картинки, фигурки, подчеркивающие тематику игры.

Каким образом проводится игра?

Объявляется правила и условия игры. Команды выбирают дорожку, затем на табло ту ячейку, на вопрос которой хотят ответить. Например, ячейка 14. Нажимаем правую кнопку мыши – происходит переход к слайду с заданиями. На этом слайде сформулированы задания, на которые предстоит команде дать ответ. По мере возможности слайды сопровождаются иллюстрациями, картами, фотографиями. За правильный ответ команды зарабатывают право хода на дорожке. Обозначаем продвижение участников игры, если ответ правильным, переносим фигурку. Далее выбираем следующий вопрос. Игра заканчивается тогда, когда один из участников достигнет финиша.

✓ В 9-11 классах больше используем интерактивные **игры-тренажеры**. Они удобны тем, что они наглядны, могут быть простыми в виде текстов, предусматривающие несколько вариантов, из которых нужно выбрать правильный ответ. Созданы нами тематические тренажеры: «Исторические личности XIX века», «Исторические личности и события. XX век» и т.п. Тренажеры также содержат задания, позволяющие организовать фронтальную, групповую и индивидуальную работу учащихся на уроке, провести мониторинг обученности. Например, при первичном контроле обучающимся предлагаются вопросы. В конце дается общее количество правильно выполненных заданий. Если у обучающихся возникли затруднения с тем или иным вопросом, то они в любой момент могут вернуться к теории и еще раз изучить материал. **Такие задания можно выполнять как со всем классом, так и с отдельным учеником.**

С целью выявления эффективности использования разработанных и скачанных из Интернета игровых ЭОР мы провели анкетирование.

Проведенное в феврале 2023 года **анкетирование**, участвовали 30 респондентов 5-11 классов:

Вопросы анкетирования	Всего участников	Выбрали ответы
Какие уроки ты больше всего любишь?	30	Все уроки-23 (76%) Урок истории- 19 (63%)
Если бы ты был учителем, чего больше было бы у тебя на уроке?	30	Урок провели бы в игровой форме -15 (50%)
Нравятся ли вам уроки с элементами игры?	30	Да-26 (87%)
Как часто в вашем классе на уроках бывают игры?	30	Часто-23 (77%)
Как ты относишься к игре на уроке?	30	Положительно-26 (87%)
Как ты думаешь, какая польза от игры на уроке?	30	Большая-26 (87%)

Из всего этого можно сделать вывод, положительно относятся к использованию игры на уроках. Если бы учащиеся были учителями, то более 50% использовали бы на своих уроках игры.

И практически основная масса детей считает, что игра на уроках приносит большую пользу и с удовольствием в них участвуют.

По нашим **наблюдениям** также:

- ✓ повысилась активность обучающихся на уроках;
- ✓ за 3 года работы кружка возросло количество членов;
- ✓ технология позволяет максимально эффективно использовать учебное время;
- ✓ не под давлением, а по желанию самих учащихся во время учебных игр происходит многократное повторение предметного материала в его различных сочетаниях и формах;
- ✓ при решении игровой проблемы в мини-группах каждый участник команды вносит свой вклад, таким образом ученики учатся искать компромиссы, высказывают и доказывают свою позицию;
- ✓ создает атмосферу здорового соревнования, заставляющего школьника не просто механически припоминать известное, а мобилизовать все свои знания, думать, подбирать подходящее, сопоставлять, оценивать.

Таким образом, приходим к таким выводам, что технология геймификации способствует:

- ❖ Развитию познавательной деятельности ученика;
- ❖ Развитию эмоционально-волевой сферы;
- ❖ развитию у учащихся навыков самостоятельной работы, умений в поиске нужной информации, освоения новых и закрепления полученных знаний, формировании мультимедийной грамотности;
- ❖ Формированию коммуникативных навыков;
- ❖ Формированию культурного поведения;
- ❖ Позволяет ученику свободно работать с необходимой информацией.

Риски (недостатки):

- частое использование ведет к привыканию;
- частое использование наград ведет к их обесцениванию. Нужно помнить, что если за каждое игровое действие «давать конфетку», то игровые награды обесценятся и перестанут служить мотивацией для участников.
- разный уровень вовлеченности(интерес) учащихся к играм;
- Соперничество — хороший стимул развиваться, но если его не контролировать, то игровое соперничество может привести к конфликтам в коллективе;
- Если главной целью становится победа в соревновании, образовательный процесс отходит на второй план.

При отборе исторических фактов, имен и дат для изготовления игр приходится ориентироваться главным образом на материал, включенный в учебные пособия.

Наш опыт составления и изготовления интерактивных игр свидетельствует о том, что главное, к чему нужно стремиться - это уметь не только вызвать интерес учащихся к игре, но и добиться того, чтобы он был устойчивым и не ослабевал, а, наоборот, нарастал по ходу игры. Если игровой материал труден, если не ясна цель, невозможно рассчитывать на живой интерес ребят к подобным играм. Игра, в которой нет острых ситуаций, нет напряжения, нет борьбы за первенство, не будет пользоваться популярностью. Постепенное усложнение содержания, логическое включение нового, требующего расширения знаний и активизации мышления, способствуют развитию устойчивого интереса к игре.

### Список литературы:

1. Димарчук А.Р. Геймификация в образования: пример внедрения в ОО. // nsportal.ru 2014. 14 июля [Электронный ресурс] URL: <http://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2014/07/14/geymifikatsiya-v-obrazovanii>. Дата обращения: 26.08.2017
2. Кокоулина О. Геймификация и игровое обучение: в чем разница?// ISpring 2017. 16 июня [Электронный ресурс] URL: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/geimifikatsiya-i-igrovoe-obuchenie/>. Дата обращения: 27.08.2017
3. Ница А. Геймификация в образовании.// Теплица социальных технологий 2012. 21 декабря [Электронный ресурс] URL: <https://te-st.ru/2012/12/21/gamification-education/>. Дата обращения: 27.08.2017

4. Никитин С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой ученый. — 2016. — №9. — С. 1159-1162. — URL <https://moluch.ru/archive/113/28806/> (дата обращения: 27.03.2019).
5. Скулкина О. Почему геймификация работает и как ее использовать в обучении?// ISpring 2016. 02 декабря [Электронный ресурс] URL: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/geymifikatsiya-i-kak-primenit-ee-v-elektronnom-obuchenii/>. Дата обращения: 26.08.2017
6. Хлопкова О. Человек играющий или геймификация социальной реальности. // theWendLL 2017. 11 августа [Электронный ресурс] URL: <http://thewallmagazine.ru/gaming/>. Дата обращения: 27.08.2017
7. Храбкин П. Геймификация в российских школах. // Edutainme 2017. 31 января [Электронный ресурс] URL: <http://www.edutainme.ru/post/gamification-russia/>. Дата обращения: 27.08.2017