

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ ОБУЧАЮЩИХ ИГР (НА ПРИМЕРЕ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ)

Мусаджанов А.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Павловец Г.С. – ст. преподаватель

В статье вводится понятие современных обучающих игр, освещаются принципы их создания, рассматривается пример обучающей игры по русскому языку.

Образовательные игры как форма обучения являются распространенной практикой. Данная тема во многих ведущих мировых институтах исследуется давно. Так, исследования Массачусетского технологического института показали, что использование мобильных игр в образовательном процессе положительно влияет на усвоение студентами теоретического материала [1]. Результаты образовательного процесса различаются относительно области знаний. Геймдизайнеры должны учитывать результаты исследований игр для понимания того, какие игровые механики являются наиболее эффективными. Преподаватели же должны быть проинформированы о методах выбора их доступных игр наиболее подходящие для учащихся в зависимости от образовательных целей.

Важно разделять понятия “геймификации обучения” и “обучающие игры”. Геймификация – внедрение игровых механик в естественный ход жизненной активности. Обучающие игры – полноценный самостоятельный продукт, направленный на обучение, но способный использоваться и с развлекательной целью. Эрик Клопфер (профессор, директор Шеллеровской программы обучения учителей и образовательных игр Массачусетского технологического института) работающий над программой Education Arcade, рассказывает, как создавать по-настоящему полезные и продуктивные обучающие игры. В основе этой деятельности – 4 главных принципа [Цит. по: 2]:

1) Ценность личности. Образовательный гейм-дизайн несовместим с представлением об учениках как о «пустых сосудах», которые предстоит наполнить знаниями. Учащиеся должны рассматриваться как цельные личности со своими интересами, симпатиями и антипатиями..

2) Ценность коллективного опыта. Образовательный гейм-дизайн предполагает не просто передачу полезных сведений, а их закрепление – путем совместного применения или обсуждения в многопользовательской игре.

3) Ценность темы. Особенность обучающих игр в том, что они предназначены для усвоения вполне определенных тем. Задача обучающей игры – не превратить изучение темы в непрерывное веселье и не сделать сложное простым, а вовлечь аудиторию.

4) Ценность контекста. Образовательный гейм-дизайн должен учитывать условия обучения – и это та область, в которой иногда приходится идти на компромисс. Обучающая игра, какой бы ни была стоящая за ней первоначальная идея, должна быть доступной технически, понятной всем ученикам (и преподавателям), соответствовать образовательным стандартам.

Рассмотрим обучающие игры и русский язык на примере настольной игры “Ихний Ихниевич” от российской команды “Банда Умников”. Она имеет набор правил: а) игроки ставят их фишки на стартовую клетку игрового поля, вне игрового поля ставятся колода карточек, часы и кубик; б) ходящий, в порядке своей очереди игрок бросает кубик - полученное число задает количество слов, из которых необходимо придумать фразы; в) далее ходящий вскрывает две карты из колоды и переворачивает песочные часы; г) в течении 30 сек необходимо придумать наибольшее количество фраз, в каждой из которых будут оба слова из карточек; д) количество названных фраз дает игроку право на такое же количество шагов фишкой по игровому полю; е) игра оканчивается, когда кто либо из игроков дойдет до отметки «пятьдесят» и станет победителем.

Таким образом, игра побуждает игроков к практическому применению правил русского языка. Разделение набора карт по уровням сложности позволяет подобрать свой набор правил и норм, знание которых требуется от учащихся, в зависимости от практикуемой темы или группы тем. Также расширенный набор правил предусматривает введение в игру карточек с заранее подготовленными фразами и словами, с последующим их изменением в зависимости от установленных правил игры. Например “Восстановить прямую речь из косвенной”, “Найти все нарушения морфологических и синтаксических норм за отведенное время”, где каждый правильный ответ поощряется игрой

56-я Научная Конференция Аспирантов, Магистрантов и Студентов БГУИР, Минск, 2020

возможностью двигать свою фишку. Таким образом, большинство практических упражнений может быть перенесено в игровую форму, что проще для запоминания и закрепления той или иной темы.

Список использованных источников:

1. *The MIT Scheller Teacher Education Program And The Education Arcade [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://education.mit.edu/>*

2. *Михантьева, М. Не легкомысленное веселье, а вызов»: создатель обучающих игр из MIT — об основах гейм-дизайна / М. Михантьева // Theory and Practice. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: – <https://theoryandpractice.ru/posts/17006-ne-legkomyslennoe-vesele-a-vyzov-sozdatel-obuchayushchikh-igr-iz-mit--ob-osnovakh-obrazovatel'nogo-geym-dizayna>*