

Перевернутый класс и геймификация как актуальные формы организации дистанционного обучения

Исупова Наталья Ивановна, кандидат педагогических наук
Вятский государственный университет (г. Киров)

Статья посвящена описанию применения инновационных педагогических технологий в образовательном процессе. Обосновывается, что сочетание двух элементов – перевернутого класса и геймификации – может стать эффективной организацией учебной деятельности в условиях дистанционного образования.

Ключевые слова: перевернутый класс, геймификация образования, информационные образовательные технологии, цифровые образовательные ресурсы.

DOI: 10.5281/zenodo.4526539

Кризис образования, о котором много говорят в последние годы, в своем обосновании имеет много причин. Одной из них является неактуальность форм и методов обучения. В XXI веке при организации образовательного процесса нельзя игнорировать цифровые технологии, которые становятся важной составляющей жизни. Уже не так просто увлечь обучающихся, им не хочется сидеть в классе, когда они знают, что весь учебный материал они могут найти в Интернете. Кроме того, из-за необходимости изучения большого количества теоретического материала существует проблема дефицита практических занятий.

Свою непригодность традиционная форма обучения подтвердила в 2020 году во время карантина, связанного с эпидемией коронавируса, когда вести уроки как раньше было нельзя. На первое место вышли информационные технологии, с помощью которых образовательная деятельность не остановилась в этот непростой для всех период. Оказалось, что изучать материал можно дома, не занимая этим урочные часы, которые можно посвятить практической деятельности и социализации учеников. Все это является основой технологии «Перевернутый класс» [3].

Данная технология сочетает в себе использование цифровых ресурсов, что удовлетворяет требованиям современного общества, и всестороннее развитие личности обучающегося. Внедрение этой относительно новой технологии призвано сделать образовательную систему более эффективной и персонализированной [2].

У школы как одного из самых главных этапов образования человека появляется дополнительная функция. Теперь она не только выступает источником информации, но и развивает необходимую у ученика способность организовывать образовательный процесс самому, то есть учит учиться. Исходя из этого роли главных действующих лиц также меняются, например, учитель становится наставником и уже не только глаголет, но и стимулирует к творческой деятельности и самостоятельному поиску новых знаний. Ученик как основной элемент, на которого и направлены усилия остальных частей образовательной системы, меняет свою позицию с пассивного слушателя на активного деятеля. Теперь обучающиеся совместно формулируют цели и задачи для

каждого урока, выбирают путь их достижения, оценивают свои результаты и деятельность одноклассников.

Такое обучение способствует повышению у учащихся уровня сознательности, они начинают понимать собственную ответственность за свое образование [5]. Кроме того, у учеников появляется большое количество действительно качественного проработанного материала, который подготовил учитель, а не они сами нашли где-то на просторах сети.

Но при этом важно понимать, что в «перевороте» полученную на дом теорию учить также неинтересно, как и в классе. Яркие видеоролики и интерактивные игры привлекают внимание гораздо больше. Поэтому требуется дополнительная мотивация обучающихся к самостоятельному изучению теоретического материала и выполнению домашних заданий. В формировании такой мотивации могут помочь новые методы и приемы обучения, соответствующие современным цифровым реалиям и адаптированные к интересам и образовательным потребностям нового поколения обучающихся. Решение таких дидактических задач становится возможным, если активно внедрять в образовательный процесс принципы геймификации [7].

Возникновение термина «геймификация» относится к 2003 году, но более широкое распространение он получил в 2010 году. Единого определения у этого термина еще нет, поэтому выделим основную идею геймификации – это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач.

Важно отметить, что геймификация не подразумевает превращение учебного процесса в игру, она призвана сделать его интереснее, завлечь обучающихся, тем самым сделать процесс обучения более гибким. Основой для введения геймификации в образование может стать именно осознание того, что простое оценивание работы, как классной, так и домашней, уже не является сильным мотивом изучать новое. Школьному обществу стоит принять, что старые способы мотивации не являются действенными.

Благодаря развитию в сфере технологий на сегодняшний день мы имеем огромное количество всевозможных цифровых образовательных инструментов, которые могут превратить даже самый скучный урок в увлекательнейшее путешествие. Технология

«Перевернутый класс» как раз способствует применению этих ресурсов в процессе обучения, позволяя кое-где его даже автоматизировать. Например, с помощью инструментов формирующего оценивания можно создавать тестовые задания, которые будут проверяться автоматически и тут же выдавать результат учителю. Некоторые системы не дают переходить на новый уровень, пока не будут выполнены все задачи предыдущего, что способствует тому, что обучающийся постарается вникнуть в задания, а не просто пролистать их.

Не заблудиться в многообразии существующих образовательных сервисов поможет классификация, которая позволяет разделить их на несколько групп:

1. Игры (игровые платформы):
 - 1.1. DuoLingo;
 - 1.2. Classcraft;
 - 1.3. MinecraftEdu.
2. Образовательные квесты:
 - 2.1. Quandary;
 - 2.2. Ribbon Hero;
 - 2.3. Scratch.
3. Ресурсы для создания собственных игр:
 - 3.1. ETреники;
 - 3.2. Google-сервисы;
 - 3.3. Propofs;
 - 3.4. Online test pad;
 - 3.5. Kahoot;
 - 3.6. ArmoredPenguin;
 - 3.7. iSpring.

Первую группу составляют ресурсы, которые делают процесс обучения похожим на игру. У обучающихся появляется не только стремление получить новые знания, но и просыпается азарт, так как проигрывать никто не любит. Также с помощью данных сервисов удобно организовывать работу в команде, что будет способствовать сплочению учеников для достижения цели. Если сформулировать кратко, то главной особенностью здесь является именно значительная схожесть с играми и игровым миром [9, 10].

Ресурсы второй группы представляют собой инструменты по созданию образовательных квестов, которые при этом не являются полноценными играми, а только их частью, что позволяет обучающимся, без страха совершить ошибку, проявлять творческое, нестандартное мышление. Данные ресурсы удобно использовать при изучении сложной темы со множеством понятий, так как обучающиеся не будут отвлекаться на схожий с игровым интерфейс, но и не будут видеть перед собой только большое количество теоретического материала [8].

В третью группу входят ресурсы, которые позволяют создавать игры самим. Данная группа является самой многочисленной и состоит из сервисов достаточно простых в использовании. Чтобы процесс обучения не представлял собой игру с единственной целью – набрать как можно больше баллов, его следует разбавлять небольшими игровыми моментами, то есть тренажерами, интерактивными упражнениями, кроссвордами, пазлами слов и т.д. [4].

Инструментарий геймификации на первый взгляд может показаться не очень большим, но важность тут заключается не в количестве, а качестве. При пра-

вильном внедрении и использовании, каждый из перечисленных выше инструментов будет мотивировать и удерживать внимание обучающихся на необходимом уровне.

Помимо развлечения и заинтересованности геймификация, как и технология «Перевернутый класс», позволит решить несколько психологических проблем. Во-первых, обучение перестает быть сильным стрессовым фактором, так как пропадает боязнь показаться перед одноклассниками глупым из-за того, что что-то не понял. Во-вторых, ситуация успеха является важным моментом в учебном процессе каждого, а так как в силу характера или каких-либо других причин не все обучающиеся готовы активно вести себя даже на практическом уроке, то эту самую ситуацию успеха может обеспечить правильное выполнение тренажера по изученному материалу. В-третьих, психологически важным моментом является тот факт, что в играх практически отсутствует страх сделать ошибку из-за возможности вернуться и переиграть. Таким образом, у обучающегося сформируется осознание того, что совершать ошибки не страшно, и они перестают восприниматься как провал [4].

Образование в своей традиционной форме направлено на получение обучающимися фундаментальных знаний по школьным дисциплинам, в тоже время практически игнорируя развитие важных практических умений. Мало внимания уделяется и развитию личности ученика, в том числе и таких необходимых качеств, как лидерство, коммуникабельность, умение работать в команде, сотрудничать или вести переговоры. С помощью геймификации психологи предлагают решить эту проблему.

Важно соблюдать грань применения методов геймификации и технологии «Перевернутый класс» так, чтобы изучение материала проходило действительно плодотворно. Геймификация не должна превращать образование в игру, где главной целью является выиграть, а не получить знания. Геймификация выступает лишь вспомогательным инструментом – пусть и широкого действия, к которому обращаются, чтобы мотивировать учеников, привнести в образовательный процесс что-то новое. При правильном использовании потенциала игрового процесса, учителя получают очень важный и сильный инструмент.

Геймификацию можно назвать универсальным способом, который необходимо использовать для достижения целей образовательного процесса, особенно при изучении сложных тем. И если учителя захотят внедрить геймификацию для проведения уроков в традиционной форме, это вполне возможно, если для реализации задуманного привлекать описанные цифровые ресурсы [6].

В сочетании два эти элемента – перевернутый класс и геймификация – должны изменить привычный подход к образованию, сократив при этом разрыв между школой и внеурочной жизнью обучающихся. Таким образом, обучение будет способствовать более эффективному достижению современных образовательных результатов и активизации новых видов учебной деятельности при внедрении описанной технологии с элементами геймификации [7].

Подводя итог, отметим актуальность использования в современном мире цифровых технологий не

только в повседневной жизни, но и в обучении. Обновление происходит в каждой системе или среде, и образовательная не должна быть исключением, так как формирует не только предметные знания, но и личностные качества, и метапредметные умения. В современном мире важно не только знать, но и уметь применить то, что ты знаешь. Теоретические знания без практического применения не имеют необходи-

мой ценности, делая ученика в будущем менее конкурентоспособным. Образование должно выполнять социальный заказ общества по обеспечению специалистами, которые не только знают, но и могут использовать знания на практике.

Технология «Перевернутый класс» и элементы геймификации способствуют изменению сложившейся ситуации и делают образование актуальным в современном мире.

Литература:

1. Александрова И. А. Перевернутый класс [Электронный ресурс] / И. А. Александрова. – URL: <https://perevernytuiklass.jimdo.com> (дата обращения: 19.01.2021).
2. Гизатулина, О. И. «Перевернутый» класс – инновационная модель обучения // Инновационные педагогические технологии. – 2017. – С. 116–118.
3. Использование потенциала сервисов геймификации в рамках проекта "Цифровая школа" / Н. И. Исупова, Н. Л. Караваев, М. С. Перевозчикова, Е. В. Соболева – Киров: ВятГУ, 2019. – 176 с.
4. Исупова Н.И. Применение сервисов геймификации для актуализации и закрепления знаний // Евразийское Научное Объединение. 2019. № 6-6 (52). С. 370-374.
5. Исупова Н.И., Нестерова Д.С. Методические особенности применения технологии "Перевернутый класс" // Горизонты и риски развития образования в условиях системных изменений и цифровизации : сборник научных трудов XII Международной научно-практической конференции в 2-ух частях. 2020. С. 362-368.
6. Исупова Н.И., Нестерова Д.С., Суворова Т.Н. Применение технологии "Перевернутый класс" на уроках информатики // Информатика в школе. 2019. № 9 (152). С. 2-6.
7. Исупова Н.И., Суворова Т.Н. Геймификация учебного процесса с использованием технологии "Перевернутый класс" // Перспективы науки и образования. 2019. № 5 (41). С. 412-427.
8. Исупова Н.И., Суворова Т.Н. Образовательный квест как инструмент нелинейного представления учебного контента // Современные образовательные Web-технологии в реализации личностного потенциала обучающихся: сборник статей участников Международной научно-практической конференции. Арзамас, 2020. С. 128-131.
9. Соболева Е.В., Соколова А.Н., Исупова Н.И., Суворова Т.Н. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. 2017. Т. 7. № 4. С. 7-25.
10. Совершенствование содержания подготовки учителей к разработке и применению компьютерных игр в обучении / Н. И. Исупова, Н. Л. Караваев, М. С. Перевозчикова, Е. В. Соболева, Т. Н. Суворова – Киров: ВятГУ, 2017. – 127 с.