

## Тема: Игровые формы обучения в условиях цифровизации образовательного процесса

Юшкова Оксана Васильевна

*Профессиональное образовательное частное учреждение «Барнаульский кооперативный техникум Алтайского крайпотребсоюза»*

В XXI веке жизнь стремительно мчится вперед, и перед обществом в наши дни стоит очень сложная задача – успевать идти в ногу со временем. Для этого нужно обладать очень многими качествами. Современная система подготовки специалистов среднего звена должна выпускать в жизнь уже другого человека, нежели несколько десятилетий назад. Быстро меняющийся мир меняет и представления о том, каким должен быть специалист в этом мире, с чем он должен выйти из стен учебного заведения в большую жизнь.

Перед системой образования сегодня стоит целый ряд задач, которые необходимо решать ежедневно в рамках организации учебного процесса. Одной из таких задач является цифровизация образовательного процесса.

Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 года № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года» определены национальные цели по ключевым направлениям развития страны, две из которых относятся к сфере образования и стали целями Национального проекта «Образование»:

- обеспечение к 2030 году глобальной конкурентоспособности российского образования, вхождение Российской Федерации в число 10 ведущих стран мира по качеству общего образования;
- воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций.

Одной из целей национального развития, определенной Президентом России в 2018 г., является цифровая трансформация. В рамках национальной цели «Цифровая трансформация» необходимо до 2030 года достичь выполнения показателей, один из которых напрямую связан с системой образования. Система образования должна достичь «цифровой зрелости». В процессе цифровой трансформации образования необходимо выработать и распространить новые модели работы образовательных организаций, основой которых является синтез новых высокорезультативных педагогических практик, которые успешно реализуются в цифровой образовательной среде и опираются на использование цифровых технологий.

В рамках реализации национальной цели «Цифровая трансформация» утвержден приказ Минпросвещения России от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды». В связи с этим, термин «цифровизация» (*от англ. digital, цифровой*) прочно вошёл в нашу жизнь. Если объяснить этот термин «по-простому», то «Цифровизация» – это средство получения желаемого результата, а именно гибкости образовательного процесса, приносящего обучающимся отличный результат, а будущим работодателям – высококлассных мобильных специалистов.

Использование информационных технологий и интернет-ресурсов в современном образовательном процессе является важной составляющей в преподавании дисциплин, поскольку они повышают качество обучения, а также сокращают время изучения данных дисциплин. Отсюда можно сформулировать основную задачу цифровизации, которая стоит перед каждым преподавателем: реализация цифровых технологий в образовательном процессе.

Ещё одной немаловажной задачей стоящей перед системой среднего специального образования является повышение интереса студентов к изучаемым дисциплинам в процессе реализации программ подготовки специалистов среднего звена. Можно назвать много причин падения интереса студентов к обучению – перегрузки учащихся, несовершенство учебников, но одна из причин потери интереса – это непригодность ряда традиционно применяемых приёмов обучения для нынешнего контингента обучающихся.

Сегодня педагогам ясно, что необходимо коренное изменение роли обучающихся в учебно-воспитательном процессе. Нынешнему студенту недостаточно лишь поглощение «готовой учебной информации», выполнение строго регламентированных заданий учителя. Это побуждает педагогов искать новые методы и средства обучения, способствующие развитию интереса обучающихся к дисциплине и, в конечном итоге, к получаемой специальности. Без формирования интереса к предмету невозможно воспитать высокую культуру мышления, творческое отношение к обучению, опирающегося на педагогику сотрудничества, характерной приметой которой является закономерность: «Чем труднее учителю, тем легче ученику».

Применение игровых форм обучения способствует снижению информационного давления на учащихся. В процессе игры обучающийся незаметно для себя овладевает учебным материалом. Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека. Применение игровых форм в образовательном процессе превращают интеллектуальную деятельность в увлекательное состязание, пробуждают интерес к предмету, дают возможность раскрыться наиболее талантливым, эрудированным ребятам, тем, для кого знания, наука, творчество имеют первостепенное значение. Обучающие игры способствуют всестороннему гармоничному развитию личности студента, помогают вырабатывать необходимые компетенции, развивают умственные способности, совершенствуют и тренируют память, мышление, помогают лучшему усвоению и закреплению знаний. Именно в игровой ситуации формируется психологическая подготовка молодого специалиста к будущим жизненным ситуациям.

Таким образом перед современным педагогом стоит задача совместить применение игровых форм обучения с информационно-коммуникационными технологиями. В соответствии с требованиями новых образовательных стандартов преподаватель должен выстраивать учебный процесс, используя все возможности информационной образовательной среды, в том числе и возможности средств информационно-коммуникационных технологий. Современный педагог, используя новые информационные формы работы выбирает то, что наиболее приемлемо для

его педагогической деятельности и активно использует образовательные интернет-платформы с открытым доступом.

Примером таких образовательных платформ является Joyteka, Learnis.ru, сервисы которых позволяют создавать квесты подвиг жанра «выход из комнаты». В таких квестах перед игроками ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. Для создания образовательного квеста, подсказками могут быть ответы на задачи, которые необходимо решить для продвижения по сюжету квеста. Таким образом, педагог, добавляя содержание своей дисциплины, делает квест образовательным и увлекательным. Кроме того, на этих платформах доступны сервисы по созданию интеллектуальных викторин, тестов, терминологических игр, интерактивных видео. Эти и подобные сервисы позволяют нестандартно проводить разнообразные по форме и содержанию интеллектуальные игры, которые будут интересны и увлекательны для обучающихся.

Ещё одним онлайн-инструментом для создания интеллектуальных игр является Genially. С помощью этого сервиса можно создавать: интерактивные онлайн презентации, управляемые пользователем или автоматически воспроизводящиеся; видеопрезентации; с динамичной инфографикой; проекты с использованием геймификации; интерактивные плакаты; тесты и др. Готовый продукт, созданный в сервисе Genially можно опубликовать на сайте, в социальных сетях или просто поделиться ссылкой на ресурс. Genially позволяет создавать интерактивные образовательные игры, так как обладает большим набором инструментов, таких как: текстовые блоки; изображения; шаблоны графиков и диаграмм; инфографика; иконки; фигуры; иллюстрации анимированные сцены; интерактивные элементы (элементы управления слайдами и объектами на слайдах); смарт объекты (объекты для демонстрации процессов в динамике); внешние ресурсы (например, вставка роликов Ютуб) и др. Важно, что при разработке электронных образовательных ресурсов в программе Genially не нужно тратить огромные усилия на освоение инструментов сервиса. Потому что в личном кабинете предусмотрены готовые шаблоны под различные педагогические задачи. Genially позволяет организовать совместную работу педагога со студентом. Результат работы можно представить непосредственно по ссылке в самом сервисе Genially. Помимо этого, готовым ресурсом можно поделиться в социальных сетях, опубликовать ресурс на сайте, в системе обучения (например, Moodle), выгрузить в формате pdf, jpg, html (для доступа офлайн).

Преимуществом работы на подобных платформах является то, что при условии регистрации, созданные преподавателем продукты сохраняются и их всегда можно найти и отредактировать.

Главный тренд сегодня связан с цифровой революцией, которая должна привести к кардинальному изменению рынка труда, появлению новых компетенций, в том числе и у преподавателей. Нет смысла сегодня бороться с использованием и влиянием гаджетов, ограничивать возможности использования интернет для решения тех или иных задач профессионального образования. Выход совсем в другом – надо разрабатывать индивидуальные образовательные траектории с использованием образовательных платформ и придумывать для каждого студента

свой собственный, уникальный набор заданий, ответ на которые потребует творческого подхода, умения сравнивать, взвешивать, анализировать, отсеивать ненужное.

Список литературы:

1. Указ Президента РФ от 07.05.2018 N 204 (ред. от 21.07.2020) «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года».[Электронный ресурс] Консультант Плюс.
2. Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 N 1642 (ред. от 20.05.2022) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие образования».[Электронный ресурс] Консультант Плюс.
3. Приказ Минпросвещения России от 02.12.2019 N 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды» (Зарегистрировано в Минюсте России 24.12.2019 N 56962) ».[Электронный ресурс] Консультант Плюс.
4. От игры до геймификации в условиях цифровизации образования [Текст]: методические рекомендации /И.М.Рябус. – Азовский район, 2021. – 36 с.
5. Титова, С.В. Дидактические проблемы интеграции мобильных приложений в учебный процесс /С.В.Титова. – [Текст]: непосредственный //Вестник Томского государственного университета. – 2020. – № 7 – 8 (159 – 160). – С. 7 – 14.
6. Эльконин, Д.Б. Игра и психическое развитие /Д.Б.Эльконин. – [Текст]: непосредственный //Альманах института коррекционной педагогики РАО. – 2019. – № 28. – С. 32 – 66.