

УДК 373.51

С. А. Опарина, Н. А. Нонь

S. A. Oparina, N. A. Non

Опарина Светлана Андреевна, студентка, КГПИ ФГБОУ ВО «КемГУ», г. Новокузнецк, Россия.

Нонь Наталья Александровна, ст. преподаватель, КГПИ ФГБОУ ВО «КемГУ», г. Новокузнецк, Россия.

Oparina Svetlana Andreevna, student, Kuzbass Humanitarian Pedagogical Institute of Kemerovo State University, Novokuznetsk, Russia.

Non Natalia Alexandrovna, senior lecturer, Kuzbass Humanitarian Pedagogical Institute of Kemerovo State University, Novokuznetsk, Russia.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

GAMING TECHNOLOGIES AS A TOOL FOR INCREASING LEARNING MOTIVATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Аннотация. В статье рассматривается проблема низкой учебной мотивации школьников и предлагаются пути её решения через использование нестандартных форм проведения занятий, а именно, в формате викторины на основе телешоу «Своя игра». Авторы подчеркивают, что данная игра способствует повышению познавательной активности, развитию навыков командной работы и не только.

Annotation. The article examines the problem of low educational motivation of schoolchildren and suggests ways to solve it through the use of non-standard forms of teaching, namely, in the quiz format based on the TV show «Own Game». The authors emphasize that this game helps to increase cognitive activity, develop teamwork skills and more.

Ключевые слова: игровая технология, викторина, информатика, мотивация, обучение.

Keywords: game technology, quiz, computer science, motivation, learning.

В современном обществе наблюдается тенденция к снижению учебной мотивации среди учащихся. Данная тема чаще всего рассматривается именно с психологической точки зрения, чему просвещены многие исследования как российских, так и зарубежных авторов [3]. У учащихся отмечается падение мотивации к обучению на стандартных занятиях, где требуется лишь конспектировать лекции и выполнять типовые задачи. Для обучающихся разных возрастов следует использовать различные форматы проведения занятий. Именно нестандартные формы проведения уроков повышают познавательную активность учащихся и способствуют поддержанию стабильного интереса к учебной работе, а также лучшему усвоению программного материала [2].

Некоторые педагоги активно внедряют в свою работу различные игровые технологии, чтобы заинтересовать учеников к обучению. Рассмотрим формат викторины в качестве примера такой игровой технологии. За основу урока или внеурочного мероприятия возьмем известную телевикторину «Своя игра». Использование подобного программного продукта позволяет преподавателю эффективнее использовать учебное время, позволяет стимулировать познавательную активность и самостоятельность, а также воспитывать интерес к изучаемым дисциплинам [5].

Конечно, педагог может столкнуться с рядом проблем. Например, учитель, у которого достаточно низкий уровень владения современными компьютерными технологиями, будет дольше составлять эту викторину. Однако существуют достаточно простые способы этому научиться. Например, использовать уже готовые шаблоны, где нужно изменить только вопросы по своей теме. Это займет гораздо меньше времени, чем создавать самому полностью данную игру.

Так, С. С. Салиш представила свою игру с помощью шаблона взятого с международного сообщества учителей «Учительский портал» как внеклассное интеллектуальное мероприятие, цель которого повысить математическую и общую культуры учащихся, а также развить их творческие способности и повысить интерес к изучению предмета [1]. Ведь на уроках нужно развивать не только знания и умения по предмету, но и работу в команде, обосновывать свою точку зрения, анализировать и выделять главную информацию, развивать волю к победе, смекалку, а также грамотно излагать свои мысли. В ходе викторины, обучающиеся приобретают навыки общения, навыки поведения в затруднительной ситуации, активизируется долговременная память, активность обучающихся [4]. Еще одним плюсом является то, что этапы викторины могут быть представлены в различных форматах, например, ребусы, загадки в картинках и не только, что будет достаточно интересным для учеников.

Авторами исследования была составлена викторина в форме «Своей игры» по информатике для учеников 9 классов по теме моделирование. Продолжительность урока была запланирована на 40 минут, однако при апробации, ученики справились быстрее, соответственно, основное время проведения составило 32 минуты.

В начале урока педагог должен провести инструктаж, после которого ученики должны были сделать выбор:делиться на команды или выполнять задания индивидуально. Возможность выполнения работы в индивидуальном формате позволяет создавать условия для решения еще одной актуальной проблемы как социализация не активных подростков. Подростки, в силу психологических комплексов, могут испытывать сложности при общении и взаимодействии с другими людьми. Это связано с тем, что компьютеры предоставляют возможность для анонимного и безопасного общения, а это в свою очередь может привести к снижению навыков межличностного общения. Поэтому, для комфорта учеников и был создан такой формат для выполнения заданий.

На следующем этапе учащимся предлагали перечень категорий вопросов. Как и в телевикторине, чем выше балл вопроса, тем он сложнее, однако присутствуют и пустые вопросы. Попав на них, команды не получали баллов. Это было создано специально для большей мотивации раскрытия сложных вопросов. Попадая на такие клетки, ученики проявляли достаточно яркие эмоции, что способствовало отличному запоминанию информации. На каждый вопрос отводилось по 15 секунд, но, если команды затруднялись с ответом, им могла быть предложена подсказка. Ученики могли использовать учебник в попытках найти ответ на вопрос, но на это им давалось 20 секунд, что помогает развитию умения быстро находить и выделять нужную информацию. На задания, где необходимо решить задачу, отводилось неограниченное количество времени. Балл зарабатывала та команда, которая находила верное решение первой.

Для проведения такого мероприятия понадобится презентация со звуком, а также интерактивная доска. Помимо этого, нужно записать названия команд и фиксировать количество получаемых баллов, чтобы в конце подвести итоги. Презентация была создана с музыкальным сопровождением (музыка с началом игры, музыка на время выполнение заданий, звуки выигрыша, и непопадания на вопрос) для того, чтобы ученикам было интересней ее проходить и для поддержания доброжелательной атмосферы. В презентации специально не были названы категории для большей заинтересованности и интриги учащихся (рис. 1). Данная уловка создавала дух соперничества между командами, и повышала мотивацию к победе. Примеры слайдов показаны на рисунках 1-4.



Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50

Рисунок 1. Категории вопросов



Рисунок 2. Пример пустого вопроса

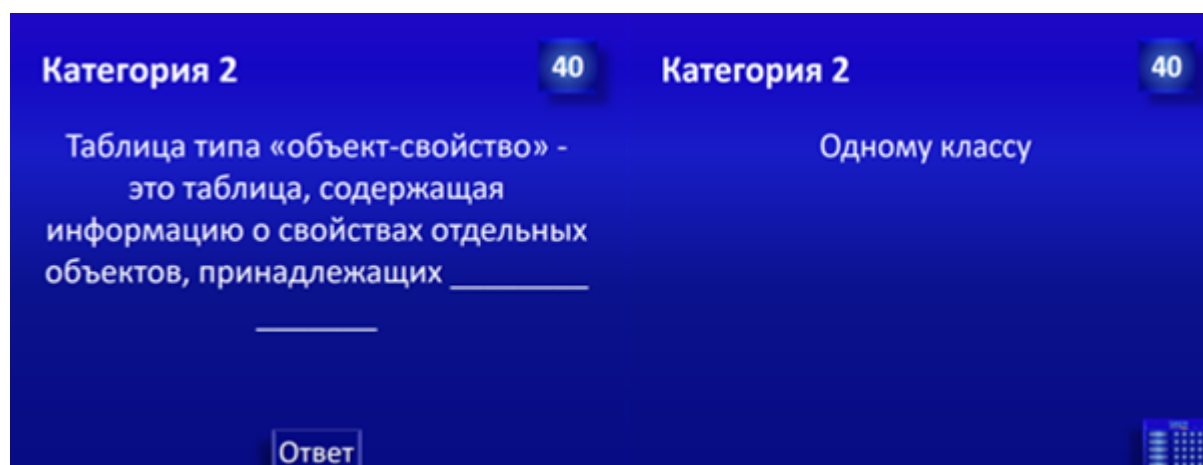


Рисунок 3. Пример текстового вопроса с ответом

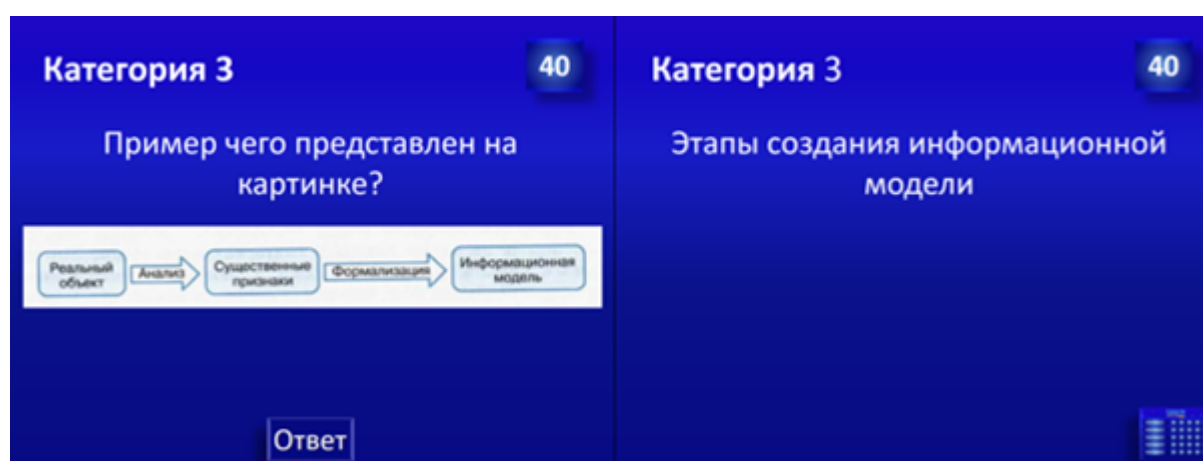


Рисунок 4. Пример графического вопроса с ответом

По результатам апробации данной формы работы, ученики только положительно отзывались на такой формат урока. Им было интересно отвечать на вопросы, в классе царил доброжелательная атмосфера и дух соперничества. Таким образом, можно сделать вывод, что для поддержания интереса к учёбе и лучшего усвоения материала важно использовать нестандартные формы проведения занятий, используя игровые технологии, в том числе и викторины. Викторина в форме «Своей игры» повышает познавательную активность, развивает творческие способности и навыки общения учащихся, а самое главное – мотивацию изучать любой предмет.

Список литературы

1. Антонова, Г. В. Внеклассное интеллектуальное мероприятие по математике «Своя игра» / Г. В. Н. А. Нонь, С. А. Опарина 2025-04-10

- Антонова. – Текст : электронный. // Открытый урок : [сайт]. – URL: <https://urok.1sept.ru/articles/660856> (дата обращения: 07.01.2025).
2. Будкина, А. Ю. Нетрадиционные формы урока в начальной школе как способ повышения эффективной познавательной деятельности в условиях ФГОС / А. Ю. Будкина. – Текст : электронный. // Образовательная социальная сеть nsportal.ru: [сайт]. – URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-tehnologii/2017/08/14/statya-netraditsionnye-formy-uroka-v> (дата обращения: 07.01.2025).
 3. Опарина, С. А. Практико-ориентированные задания как средство повышения мотивации изучения математики учащимися 7-9 классов / С. А. Опарина, Н. А. Нонь – Текст : непосредственный // Развитие личности в образовательном пространстве : Материалы XX Всероссийской с международным участием научно-практической конференции, Бийск, 26 мая 2022 года. – Бийск: Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет им. В. М. Шукшина, 2022. – С. 358-362. – EDN KQRYPT.
 4. Пирогова, В. В. Методическая разработка урока-викторины «Своя игра» / В. В. Пирогова – Текст : электронный. // Мультиурок : [сайт]. – URL: <https://multiurok.ru/files/metodicheskaja-razrabotka-uroka-viktoriny-svoia-ig.html> (дата обращения: 07.01.2025).
 5. Фоминых, И. В. Интерактивная дидактическая игра «Своя игра» / И. В. Фоминых. – Текст : электронный. // Образование и воспитание. – 2022. – № 4.1 (40.1). – С. 90-93. – URL: <https://moluch.ru/th/4/archive/231/7521/> (дата обращения: 04.01.2025).

© Опарина С. А., Нонь Н. А., 2025