

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЕМОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ ГРАЖДАНСКО-ПАТРИОТИЧЕСКОГО САМОСОЗНАНИЯ УЧАЩИХСЯ

Аржакова Наталия Нохавна,

Уланова Сахая Егоровна,

учителя английского языка

МОБУ «Средняя общеобразовательная школа № 21»

Аннотация. В статье рассматривается использование разных приемов геймификации в образовательном процессе при обучении английскому языку как способа формирования гражданско-патриотического самосознания учащихся. Авторами представлен опыт работы проведения разных викторин, игр и мероприятий, направленных на развитие духовно-нравственных качеств личности, формирование человека-патриота

Ключевые слова: геймификация, интеллектуально-познавательные игры, воспитание, обучение, патриот, образовательный процесс.

USE OF GAMIFICATION TECHNIQUES IN THE EDUCATIONAL PROCESS AS A WAY TO FORM CIVIC AND PATRIOTIC SELF-CONSCIOUSNESS OF STUDENTS

Arzhakova Nataliya Nokhavna,

Ulanova Sakhaya Egorovna,

English teachers

Municipal budgetary general education institution

Secondary School № 21

Abstract. The article deals with the use of different gamification techniques in the educational process of teaching English as a way of forming civic and patriotic self-consciousness of students. The authors present the experience of different quizzes, games and activities aimed at the development of spiritual and moral qualities of personality, the formation of a patriotic man.

Key words: gamification, intellectual and cognitive games, education, training, patriot, educational process.

Введение

Главное преимущество геймификации состоит в том, что она позволяет сделать скучные и монотонные задания веселыми и увлекательными. Образовательный процесс может быть более эффективным, если он основан на принципах и механиках игры, например, системах заданий и наград, символов прогресса, таких как баллы и поощрения достижений. Игровой сценарий содержит в себе ряд элементов, который включает цель игры, правила, противников, задачи, механики, интерфейс, награды и штрафы. Все эти элементы объединены вместе, чтобы создать вдохновляющую и увлекательную игровую среду для игроков. Примером может служить использование учителем геймификации на уроках истории или географии с целью сделать процесс обучения более интересным для учеников. В процессе вместе с учителем могут быть созданы уровни или квесты, при выполнении которых ученики могут заработать очки.

Методы и опыт исследования

В связи с переходом на новые образовательные стандарты третьего поколения появилась необходимость уделять особое внимание гражданско-патриотическому воспитанию. Обучение в нашем образовательном учреждении ведется в виде комплекса взаимосвязанных мероприятий согласно ежегодным праздникам, знаменательным датам (юбилейные даты, события в жизни родного города и нашей Родины), учебным темам. В данной статье предлагаем подборку мероприятий, посвященных празднованию 80летия Великой Победы через призму английского языка:

- проведения школьных викторин;
- организации внеклассных мероприятий, нетрадиционных уроков;
- упражнения из раздела «Занимательные задания» могут быть использованы в качестве сменного материала для стендов.

Все материалы представляют собой авторские разработки для учащихся 2 – 8 классов, направленные на развитие духовно-нравственных качеств личности, формирование человека-патриота. Методическое объединение учителей английского языка ведет систематическую воспитательную работу. Мы считаем, что наиболее эффективно организовывать воспитательную работу с привлечением классов-параллелей или всех учащихся начального или среднего звена. Так как почти все дистанционные конкурсы и олимпиады являются платными, мы проводим подобные конкурсы на школьном уровне, чтобы представить возможность всем желающим попробовать свои силы.

Учащимся 2-х классов предлагается конкурс рисунков (с условием использования на выбор слов, фраз, предложений таких, как STOP WARS, WE ARE AGAINST WARS, VICTORY DAY)

Учащимся 3-х классов предлагается конкурс презентаций «Children heroes».

Учащимся 4-х классов предлагается конкурс презентаций «Hero cities»

Викторины для всех – направлены на развитие поисковой и исследовательской деятельности учащихся.

Приобретает актуальность совершенствование внеклассного обучения, внедрение его в процесс новых педагогических технологий. Культурно-массовые формы внеклассной работы предусматривают проведение музыкально-литературных вечеров, квеста, интеллектуально-познавательной игры.

Для учащихся 5 классов – Квест «Поисковый отряд «Память»

Квест-игры – новое веяние в педагогике. Участвуют в квесте несколько команд, каждая из которых состоит из 5-6 человек. Выбирается капитан, который поддерживает связь с координатором игры. Команда проходит маршрут, состоящий из семи основных этапов, каждый из которых подразумевает решение исторической головоломки, связанной с биографией снайпера Ф. Охлопкова. Время на прохождение каждого из семи этапов ограничено 10 минутами и подразумевает возможность получения одной автоматической подсказки на 5-й минуте. Ответ на задание информирует игроков о следующем задании. И так до финиша. Победившая команда получает недорогие призы, как-то связанные с тематикой квеста. Итог – собрана папка с информацией о якутском снайпере – папка обменивается на «билеты» в школьный виртуальный тир, а также для ребят организуется ознакомление с учебным оружием (сбор – разбор).

Для учащихся 6 классов – Интеллектуально-познавательная игра «MEMORY FIELD», посвященная празднованию Дня Победы в Великой Отечественной войне

Правила игры: перед нами игровое поле в виде пятиконечной звезды и, соответственно, пять категорий: Top secret, Children heroes, Guess a melody, Video quiz, Hero Cities по теме: «THE GREAT PATRIOTIC WAR».

Для учащихся 7 классов – Литературно-музыкальная композиция «Souvenir de la guerre»

Цель: познакомить учащихся с литературными произведениями, посвященными второй мировой войне (на фоне музыки звучат слова песни «Вставай страна огромная» на разных языках).

Задачи:

1. Формирование навыков слушателя классической музыки, воспитание художественного вкуса;
2. Создание творческой атмосферы в классе;
3. Развитие интереса учащихся к литературно – музыкальному наследию страны;
4. Расширение кругозора учащихся.

Форма урока: музыкально-литературная гостиная.

Для учащихся 8 классов – урок по теме: «Героями не рождаются – героями становятся»

Цель: рассказать о героях нашего времени, сформировать у подрастающего поколения активную гражданскую позицию, показать примеры всеобщего героизма людей в современное время; воспитание таких качеств, как порядочность, честь, верность долгу.

Задачи:

Познавательные:

1. Найти информацию о войне, который прославился своим подвигом;
2. Провести отбор информации по заранее выбранному критерию и её обработку;
3. Создать проект: «Героями не рождаются – героями становятся»: о героях СВО, живущих рядом с нами, рассказы о подвигах, совершенных детьми-героями в наше время;
4. Поделиться результатами работы с учащимися 8-11 классов своей школы.

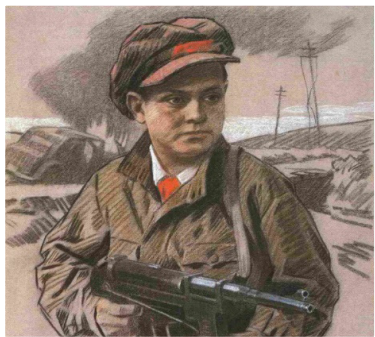
Развивающие:

1. Развитие навыков чтения и аудирования на основе предложенных текстов;
2. Развитие познавательной активности учащихся и способности к догадке;

Воспитательные: Формирование уважительного отношения к героям войны.

Примеры работ:

«Leonid Golikov was born in 1926 in the village of Novgorodskaya oblast'. He finished 7 classes, he had a pioneer. At the age of 15 he decided to become a partisan. In 1942 he became a member of Komsomol. Leonid participated in 27 battle operations, he destroyed 78 fascist soldiers and officers, he blew up 14 bridges and 9 cars of enemy».

**TASK:**

1. $5 + 2 =$ how many classes he had finished
2. $5 \cdot 3 =$ the age when Leonid decided to become a partisan
3. $4 \cdot 4 =$ the age when Leonid became a member of Komsomol
4. $40 - 13 =$ the number of battles where he participated
5. $28 : 2 =$ how many bridges he blew up (7,15,16,27,14)

Заключение

Процесс включения методов геймификации в образовательный процесс весьма специфичен, и поэтому необходимо принимать во внимание некоторые специфические черты метода, а также следовать основным его принципам. При обеспечении грамотного методического сопровождения геймифицированных занятий можно достичь высоких результатов в обучении.

Литература

1. Безымянцева В.И. Методика преподавания иностранного языка в школе / В.И. Безымянцева. – Москва: Куб, 2015. – 288 с.
2. Волоснова, В.В. Изучение и формирование мотивации учащихся [Электронный ресурс] / Сайт преподавателя спецдисциплин В.В. Волосновой. – Режим доступа: <http://volosnova.rusedu.net/post/1591/8706>. (Дата обращения: 01.11.2024).

References

1. Bezymyanceva V.I. Metodika преподаvaniya inostrannogo yazyka v shkole / V.I. Bezymyanceva. – Moskva: Kub, 2015. – 288 s.
2. Volosnova, V.V. Izuchenie i formirovanie motivacii uchashchikhsya [Ehlektronnyj resurs] / Sajt преподаvatelya specdisciplin V.V. Volosnoj. – Rezhim dostupa: <http://volosnova.rusedu.net/post/1591/8706>. (Data obrashcheniya: 01.11.2024).