

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ФИЗИЧЕСКОЙ ГЕОГРАФИИ

Ф. К. Шидловский

ГУО «Гимназия № 39 г. Минска»

г. Минск, Республика Беларусь, e-mail: F.Shidlovsky@yandex.by

Игровые технологии обучения в настоящее время становятся наиболее популярным трендом среди современных методов обучения. Игра в рамках образовательного процесса приобретает вид ситуации, в которой каждый учащийся может найти ту стратегию, которая позволяет ему разобраться с актуальными для него задачами. Свое отражение геймификация может находить при изучении физической географии в школе.

Ключевые слова: игровые технологии; геймификация; физическая география; тренды обучения; образовательные игры.

Геймификация – применение игровых механик в неигровых контекстах. В образовательном процессе, как неигровом контексте, под геймификацией подразумевается изучение конкретного предмета (выборочных тем) через определенные игровые схемы и концепции.

Игра – это ситуация, в которой каждый человек может найти ту стратегию, тот порядок действий, которые позволят ему разобраться с актуальными для него задачами и пойти правильным путем. Потому что в игре ты главное действующее лицо, которое самостоятельно организует актуальную деятельность для того, чтобы получить личный опыт [1].

Геймификация с каждым годом все сильнее внедряется во все сферы жизни современного человека, в частности, и в сферу образования. С одной стороны, она облегчает, автоматизирует учебный процесс, делает его более увлекательным, с другой – имеет ряд отрицательных последствий, которые, по мнению специалистов, оказывают негативное влияние на учащегося.

Преимущество геймификации заключается в том, что в игровой форме человеку нравится изучать новое, исследовать, думать. Изучая материал в процессе игры, человек сразу же учится применять полученные знания на практике.

Среди всех прочих плюсов, геймификация учит работе в команде, коммуникативным навыкам. В процессе общего прохождения «миссии» или «уровней» учащиеся будут искать общие идеи, высказывать предложения, искать компромиссы – общаться.

Ниже перечислим обязательные и дополнительные компоненты геймификации обучения.

К обязательным компонентам отнесем: сторителлинг, цель, персонажи и их история, определение игровой роли персонажа и личности учащегося, наборы механик и инструментов, интеллектуальный фан, обратная связь, «Бой с боссом» и драматургический конфликт.

Дополнительными компонентами будут являться: игровые концепции, списки лидеров, локации и уровни, турнирные таблицы и переходящие награды [2].

Добавив в процессе игры турнирные таблицы, можно задать детям вектор мотивации. Так, каждый захочет быть первым, развивая тем самым в себе лидерские качества [4].

Рассмотрим процесс геймификации обучения на примере курса «Физическая география. Материки и океаны. 7 класс». Процесс геймификации данного курса проходит в рамках 2021/2022 учебного года [5].

Название образовательной игры для 7 класса – «Начни съемки, если сможешь». В основу разработки была взята гипотеза о том, что современные учащиеся хорошо ориентируются в гик-индустрии, современном кинематографе и хотят попробовать себя в роли «кинодельца» в Голливуде. В начале учебного года было проведено голосование и 97% респондентов из 64 опрошенных проголосовали за данную тематику.

Основу учебного геймплея составляет история двух типов персонажей: главы киностудии (педагог) и команды продюсеров (учащиеся). Ниже будет описан игровой сюжет.

В планах главы киностудии «SFP» («Seven Form Production») в течение года снять фильм, который можно будет выдвинуть на премию «Оскар» и «Золотой глобус» в максимальном количестве номинаций. Естественно, нареканий от критиков должно быть минимальное количество. А главное, сюжет должен разворачиваться в локациях, к которым не будет вопросов ни с точки зрения художественного оформления, ни с точки зрения научности. Поэтому перед продюсерами стоит задача отправиться в командировку по материкам и океанам с целью изучить природу, климат и другие особенности, которые могут повлиять на съемки фильма и на общие затраты кинопроизводства. После изучения и прохождения через определенную локацию героя игры ждет «Бой с боссом» - главой киностудии, после которого при наборе достаточного количества «скиллов» происходит перемещение в новую локацию. Между локациями после «собеседования» с главой студии всегда проходит обновление рейтинга лучших продюсеров.

Общая схема игры: 4 варианта геймплея – 8 локаций – 35 уровней.

В описываемой игре вариантами геймплея являются учебные четверти (1, 2, 3 и 4). Локации (места, которые будут посещать игроки) представ-

ляют собой разделы учебной программы, которые предстоит изучить семиклассникам. Уровни соответствуют темам и количеству уроков.

В локации «Общая характеристика природы материков и океанов» герои изучают выносят первоначальные предположения о предполагаемом месте будущих съемок, продумывают подготовительный этап. Интерактивным «гик-элементом» является периодический просмотр трейлеров или отрывков фильмов, в которых затрагиваются интересные для продюсеров локации и природные явления. Периодически путешествующих продюсеров посещает глава кинокомпании, который на примере всем известных фильмов и мультфильмов рассказывает о проблемах, с которыми сталкивались съемочные группы во время кинопроизводственного процесса.

Дальнейшие локации основаны на том, что герои-продюсеры будут в определенном месте знакомиться с его географическим положением, тектоническим строением, минеральными ресурсами, рельефом, климатом, водными ресурсами, географическими поясами, почвенно-растительным покровом, биологическими ресурсами и природоохранными территориями. Стоит отметить, что в зависимости от своего желания герои могут объединяться в небольшие (1-3 человека) группы (продюсерские компании) и дальнейшую разработку перспективного сценария разрабатывать совместно.

В процессе знакомства с данными локациями и накоплении знаний о них, герои будут отвечать на различные вопросы, например:

- Как далеко данная локация (материк) от дома съемочной группы? Как туда добираться? Какие объекты находятся рядом? Какие еще места можно снять недалеко, чтобы уменьшить затраты на производство киноленты?
- В какое время года лучше проводить съёмки, чтобы не попасть, к примеру, в сезон дождей?
- В каких природных зонах проводить съемки, чтобы показать колорит региона?
- В каких фильмах и мультфильмах была показана данная местность? Какие были допущены проколы?
- Почему в некоторых местах снимать нельзя или опасно?

Финальный уровень последней локации – бонусный. На данном уроке «Обобщающего повторения» происходит финальная защита набросков сценариев с описанием сроков съемок, положения, маршрутов перемещений съемочной группы, описания декораций и натурных съемок. После защиты проходит голосование, по итогам которого составляется ито-

говая таблица, происходит награждение лучших сотрудников кинокомпании.

Стоит отметить, что описанная выше игра в настоящее время реализуется автором в ГУО «Гимназия № 39» г. Минска. Уже сейчас можно сделать вывод, что, в процессе восприятия учебного материала таким образом в условиях соревнования, учащиеся хорошо усваивают материалы любой сложности. Наблюдаются тесные межпредметные связи с такими учебными предметами, как «Отечественная и мировая художественная культура», «Русский язык», «Русская литература».

В процессе геймификации реализуются все современные образовательные подходы: эвристический, деятельностный, исследовательский, дифференцированный, информационно-коммуникативный, индивидуальный. В этом случае современная образовательная среда, где учитель прививает умение ориентироваться в большом потоке информации и современных культурных направлениях, становится условием гармоничного развития личности учащегося.

Библиографические ссылки

1. Карс Дж. Конечные и бесконечные игры. М. : РИПОЛ классик, 2018.
2. Психотипы Бартла и балансировка аудитории. [Электронный ресурс]. Режим доступа : <https://habr.com/ru/company/mailru/blog/263839/>. Дата доступа : 13.02.2021
3. Игна О. Н. Концептуальные основы технологизации профессионально-методической подготовки учителя: автореф. дис. д-ра пед. наук. Томск, 2014.
4. Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения. Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). Томск, 2015. 9 (162)
5. Сарычева О. В., Шкель Л. В. География. 6-7 кл. : примерное календарно-тематическое планирование : пособие для учителей учреждений общ. сред. Образования. Минск : НИО : Аверсэв, 2020.