

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ В УСЛОВИЯХ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Кольтинова В.В., Нассер А.Ф.

ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет», Москва, e-mail: amanifadinasser@gmail.com

В статье рассматриваются методические аспекты использования игрового подхода к дистанционному обучению детей младшего школьного возраста. Исследование направлено на изучение особенностей проведения уроков в режиме онлайн в начальной школе на основе применения наглядных, практических и словесных игровых методов. В статье обосновано социокультурное назначение дистанционных игровых технологий в плане обеспечения условий для саморазвития и самореализации личности, обобщения приобретенных нравственных ценностей младших школьников, описаны особенности их применения с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся, задач образовательного процесса. В статье выявлены и раскрыты основные проблемы, связанные с неподготовленностью обучающихся и их родителей к дистанционному формату обучения. Предложены содержательные и инструментальные средства, позволяющие повысить возможности игровых методов как способов педагогического воздействия и взаимодействия с обучающимися, которые могут быть применены для раскрытия интеллектуальных и творческих возможностей личности младшего школьника. В статье раскрывается развивающий потенциал дистанционных игровых технологий в процессе формирования метапредметных компетенций, коммуникативных и регулятивных учебных универсальных действий, а также личностных качеств младшего школьника, таких как адаптивность в динамично изменяющемся и развивающемся мире, самостоятельность, ответственность, интерактивность и когерентность. В статье обозначены перспективы сочетанного воздействия дистанционных образовательных и игровых технологий в контексте развития учебно-познавательной компетентности младших школьников.

Ключевые слова: дистанционное обучение, игровые методы обучения, педагогическая игра, младший школьник, начальная школа, образовательный процесс, онлайн-урок.

APPLICATION OF GAME METHODS IN THE CONDITIONS OF DISTANCE LEARNING OF PRIMARY SCHOOL CHILDREN

Koltinova V.V., Nasser A.F.

Moscow state pedagogical University, Moscow, e-mail: amanifadinasser@gmail.com

The article discusses the methodological aspects of using the game approach to distance learning for primary school children. The research is aimed at studying the features of online lessons in primary schools based on the use of visual, practical and verbal game methods. In the article the socio-cultural purpose of remote gaming technology in terms of conditions for self-development and self-realization, generalization of acquired moral values of the younger students described their use taking into account age and individual characteristics of students, the objectives of the educational process. The article identifies and reveals the main problems associated with the lack of training of students and parents to the distance learning format. The authors propose content and tools that allow increasing the possibilities of game methods as ways of pedagogical influence and interaction with students, which can be used to reveal the intellectual and creative capabilities of the younger student's personality. The article reveals the developing potential of remote gaming technologies in the process of forming multisubject competencies, communicative and regulatory educational universal actions, as well as personal qualities of a primary school student, such as adaptability in a dynamically changing and developing world, independence, responsibility, interactivity and coherence. The article outlines the prospects for interaction of distance education and gaming technologies in the context of the development of educational and cognitive competence of primary school children.

Keywords: distance learning, games teaching methods, educational game, younger schoolchild, primary school, education process, online lesson.

В наши дни в связи со сложившимися реалиями школьное дистанционное обучение стало необходимым и социально востребованным. В то же время трудности, вызванные

вынужденным стремительным переходом школ на удаленный режим, коснулись и педагогов, и школьников, и родителей. Младшим школьникам сложно приспособиться к дистанционному учению, так как они еще не достигли достаточного уровня субъективного контроля. Учебная деятельность в этом возрасте нуждается в постоянной координации и поддержке со стороны взрослых.

Считаем методологически верным говорить о дистанционном обучении как о форме осуществления образовательного процесса, которая реализуется посредством интерактивной коммуникации педагога и обучающихся в конкретной дидактической системе на основе информационно-педагогических технологий независимо от пространственно-временных ограничений для средств обучения [1, с. 441].

В социальном контексте дистанционное обучение имеет ряд достоинств: организация учебно-воспитательной деятельности во время эпидемий, стихийных бедствий и катаклизмов (когда посещение школы становится невозможным или опасным); оперативное реагирование на изменение потребностей общества; равные социальные возможности получения свободного доступа к качественному образованию (не связанные с материальным положением, состоянием здоровья и местом проживания). В педагогическом контексте значимость дистанционных технологий обуславливают такие положительные моменты, как: создание альтернативной образовательной среды для развития эрудиции и стремления учиться самостоятельно; конструктивная обратная связь между учителем и учеником; синхронное построение группового обучения на базе онлайн-сервисов; индивидуальный темп подачи учебной информации исходя из возможностей каждого ученика [2, с. 56].

Целями данного исследования были конструирование, апробация и проверка эффективности использования игровых методов в дистанционном обучении младших школьников.

Существует достаточное количество методик по развитию способности школьников креативно и критически мыслить, слышать и слушать, правильно выстраивать диалог. Но остаются открытыми вопросы, связанные с практической реализацией этих методик при дистанционной форме обучения. Для младших школьников приоритет перед другими обучающими приемами имеют игровые методы. Ведущим видом деятельности в этом возрасте является учебная, которая непосредственно соединена с игрой. Будем придерживаться определения, что игровые методы обучения – это педагогические технологии с элементами игры, в которых целенаправленно моделируются ситуации в части получения новых компетенций, опыта совместной деятельности и управления своим поведением [3, с. 4]. Педагогические игры в условиях дистанционных уроков предназначены для проектирования психологически комфортного творческого пространства, в котором у

младших школьников возникает желание самостоятельно мыслить и ответственно учиться. Интеграция игровых методов и учебно-воспитательного процесса делает дистанционные уроки в начальной школе эффективными и методически оснащенными. Важно учитывать, что «новая парадигма определяет новый тип научных задач и новые методы решения» [4, с. 45].

Короткие импровизированные игры настраивают детей на урок и консолидируют младших школьников, добавляя моменты динамизма и неожиданности. Дидактическая цель онлайн-урока формулируется в виде игрового задания, а его этапы основаны на следовании правилам игры. В ход онлайн-урока вносятся состязательные мотивы, что переводит учебную задачу в игровую плоскость. Дидактические материалы служат средствами игровой деятельности. Обязательным компонентом онлайн-урока является обсуждение результатов учебного задания, обусловленных итогами проведенной игры. В настоящее время в игровой педагогике накоплен большой арсенал методов различного характера.

В наглядных игровых методах сила впечатления в процессе усвоения учебного материала зависит от элементов визуализации (игровых пособий, тематических онлайн-тренажеров, видеоресурсов). Например, цель интеллектуальной презентационной игры состоит в том, чтобы организовать занятия дистанционно в удобной для понимания форме. В данном игровом методе мотивационная задача указывает на то, что обращение в процессе дистанционного урока к элементам занимательности не только заинтересует детей, но и удержит их внимание. Между тем ставится учебная задача – активизировать потребность учащихся 1–4-х классов в получении знаний посредством адаптации учебной информации для запоминания самого важного. Слайды содержат учебные вопросы в виде загадок (кроссвордов, пословиц). Вопросы, акцентированные на основных понятиях содержания урока, замаскированные красочным и музыкальным сопровождением, вызывают стойкий познавательный интерес у обучающихся. Приключенческий игровой сюжет строится на фоне иллюстраций о путешествиях главного героя. Ребенок помогает герою преодолевать различные препятствия и достигать цели, ответив на конкретные вопросы по математике, русскому языку, литературному чтению, окружающему миру. Педагог выводит презентацию в режиме онлайн с экрана своего компьютера или направляет детям для самостоятельной работы в отложенном режиме. Однажды созданная презентационная игра может пригодиться в качестве наглядно-дидактического средства для нескольких поколений младших школьников. Поддержка визуального воображения доступно оптимизирует интерпретацию изучаемого материала.

Целью использования наглядных инновационных технологий в дистанционном формате обучения является эффективная организация взаимодействия педагога и младших

школьников благодаря сочетанию учебно-познавательной деятельности и визуальных игровых инноваций. Мотивационная задача заключается в стремлении заинтересовать учащихся новым взглядом на изучаемый материал и его необычным изложением. Учебная задача состоит в проведении увлекательных, ярких онлайн-уроков для повышения продуктивности изучения, обобщения и повторения учебного материала.

В этих условиях отличным вариантом станет скрайбинг-технология – техника оформления графической презентации, изобретенная британским художником Э. Парком [5, с. 51]. Смысл скрайбинга заключается в том, что раскрытие определенной темы сопровождается зарисовками в режиме реального времени. Язык рисунка универсален, потому что людям свойственна потребность в образности. Из сменяющихся на экране эскизов мы монтировали скрайб-ролики. Длительность сюжета рассчитывалась в районе 7 мин (плюс или минус 2 мин). В рамках скрайбинга мы предлагали детям нарисовать рисунки или выбрать картинки, которые у них ассоциируются с уроком. Упрощенные изображения с параллельно идущими короткими комментариями помогают тезисно и интересно пояснить содержание сложной темы, не загружая детей большим объемом информации.

В рамках дистанционного обучения мы создавали с детьми буктрейлер – короткий анимационный клип, который в произвольном порядке визуализирует яркие моменты книги. Техника буктрейлера появилась в 1986 г. благодаря американскому писателю Д. Фаррису. Быстрая смена иллюстраций в мини-фильмах по принципу калейдоскопа заинтриговывает зрителя. Цель использования буктрейлера – создание читательской интерпретации литературного произведения через его визуализацию. Перед нами стояла мотивационная задача – посредством видеоминиатюр мотивировать детей на чтение книг. Учебная задача – через упрощенную форму подачи информации формировать смысловое чтение. Например, третьеклассники, обучающиеся по программе предметной линии учебников «Литературное чтение» Л.Ф. Климановой, В.Г. Горецкого, при изучении темы «Зарубежная литература» выполняли домашнее задание: «Сделать иллюстрации к сказке Г.Х. Андерсена “Гадкий утенок”», чтобы они могли подробно передать содержание». Школьники сделали рисунки для буктрейлера. Видеоролик с помощью простого онлайн-видеоредактора монтировал учитель. Данный прием мотивировал детей читать произведение и создавать в дальнейшем короткий анимационный материал.

Также мы включали в учебный процесс технологии компьютерного коллажирования. Термин «коллаж» ввел немецкий методист Б.Д. Мюллер. Наглядная информация сохраняется как в виде целостной картины, так и в вербальной форме, с привлечением к работе обоих полушарий головного мозга. Например, четвероклассникам, обучающимся по программе предметной линии учебников «Окружающий мир» А.А. Плешакова и М.Ю.

Новицкой, для контроля усвоения темы «Страна, открывшая путь в космос» было предложено составить коллаж. Коллаж выполнялся в рамках домашнего задания: «Найти в Интернете информацию о полете первого человека в космос». Вместе с родителями дети делали электронные коллажи с помощью простых онлайн-сервисов коллажирования, а также в текстовых редакторах Word и в Microsoft PowerPoint (рис. 1). Некоторые родители распечатывали картинки, и дети делали бумажные коллажи, которые потом фотографировали. Применение приема коллажирования позволяло обеспечить обучающихся дополнительной информацией и контролировать усвоение изученной темы. Эстетика представления обеспечивает визуальную опору абстрактно-логического мышления.

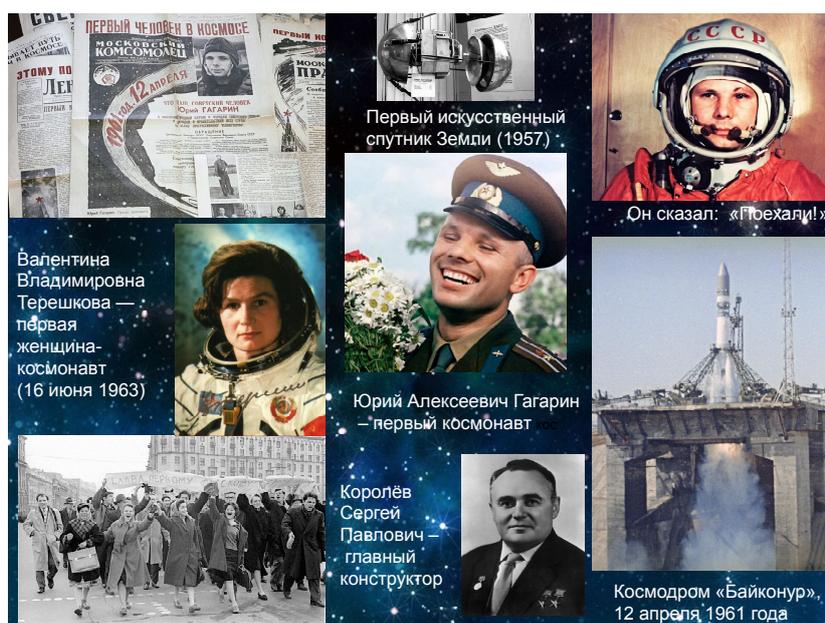


Рис. 1. Пример электронного авторского коллажа по предмету «Окружающий мир»

При использовании практических игровых методов обучения младшие школьники овладевают универсальными учебными действиями. Например, цель деловой игры «Веб-портфолио» фокусируется на совместной работе младших школьников и их родителей по составлению электронного портфолио. Мотивационная задача заключается в показе детям значения самопрезентации для создания благоприятного впечатления у окружающих. Учебная задача ориентирует на осознание всеми обучающимися в начальной школе необходимости вести портфолио для оценки прогресса в личностном росте [6, с. 11]. Для каждого младшего школьника создается веб-страница, отражающая его личные успехи в учебе и творчестве. С помощью взрослых он регулярно наполняет собственное электронное портфолио контентом (прикрепляет грамоты, дипломы, похвальные листы, сертификаты, благодарственные письма, творческие и проектные работы, фотографии школьных друзей). Содержание учащийся выбирает по своему усмотрению. Школьники должны быть уверены в том, что они являются паритетными, равноценными участниками деловой игры и их мнение

учитывается в определении названий разделов. Игровая форма занятия повышает самооценку и самодисциплину, интегрирует умения анализировать и систематизировать, сравнивать и обобщать. Бодрая рабочая атмосфера активизирует когнитивные функции автора веб-портфолио.

Словесные игровые методы обучения гибко сочетаются с наглядными и практическими методами, значительно увеличивая их продуктивность. В них источником знаний выступают доступные для понимания младшими школьниками вербальные и ролевые игры, аудиоматериалы, развлекательные тесты, познавательные комиксы, игровые тексты и импровизации. Например, цель интерактивной игры «Словарные облака» достигается вследствие рационализации образовательного процесса посредством современных игровых онлайн-технологий в рамках тренировки зрительной памяти и преодоления ошибок при чтении и письме. Мотивационная задача заключается в стимулировании интереса к школьным заданиям и интенсификации работы класса в условиях дистанционного обучения. Учебная задача – совершенствовать учебную деятельность за счет использования дидактического инструмента для достижения необходимого уровня владения навыками анализа текста. Технология «Облако слов» визуально представляет список ключевых слов и словосочетаний, набранных шрифтом разных размеров с широкой цветовой палитрой. «Облако слов» генерируется онлайн-сервисом на основе частоты употребления слов в конкретном тексте. В зависимости от предметной направленности мы выбирали фон и форму словарного облака (геометрические фигуры, животные, деревья, цветы). Такое представление благоприятствует зрительному восприятию терминов и распределению слов по уровню важности. Эффективным приемом служит игра со словарным запасом слов. На онлайн-уроке учитель читает текст, в котором пропущены словарные слова, делая паузу в том месте, где «потерялось» слово. Детям предлагается найти это слово в словарном облаке и написать в учебном чате. Также они могут самостоятельно выбрать слова по теме урока из «Облака слов» и составить с ними предложения. Игра «Словарные облака» считается одним из универсальных средств обучения младших школьников [7, с. 53].

Безусловно, произвольное внимание детей привлекают голосовая модуляция речи с изменением громкости, эмоционального ритма, интонации, контрастности, высоты, тембра, динамики и речи учителя, употребление доступного для детей младшего школьного возраста юмора. Рассматривая словесные игровые методы, стоит сказать о проведении чат-викторин, где дети решают буквенные ребусы и анаграммы, расшифровывают закодированные слова, думают над занимательными и шуточными вопросами, отрабатывают вычислительные навыки в математическом лото. Дети голосуют в чате за правильный ответ и сами отвечают на вопросы. В конце чат-игры участникам чата вручается виртуальный приз.

В условиях, когда учитель и ученики территориально разделены, а организация учебного процесса основана преимущественно на информационных ресурсах, привычная методика преподавания нуждается в корректировании адекватно требованиям времени. Отмечается современная тенденция интеграции в образовательный процесс инновационных игровых технологий, в которых варьируются элементы наглядных, практических и словесных методов обучения. Так, целями применения в дистанционном режиме квест-технологий служат тренировка умственных способностей учащихся, воспитание ответственности и любознательности. Веб-квест в педагогике является интерактивной деятельностью проблемно-исследовательского характера, моделирующей ситуацию ролевой сюжетной игры при основе на образовательных онлайн-платформах и других электронных ресурсах. Мотивационная задача веб-квеста определяется в появлении у детей чувства увлеченности ходом квест-игры. Учебная задача – формирование мировоззрения и повышение осведомленности младших школьников при решении учебно-познавательных задач по продвижению игрового сюжета. Интеллектуальные задания квест-урока связаны с решением логических головоломок, анализом картинок и видеоматериалов, поиском информации в Интернете, включая переход по указанным ссылкам. Младшие школьники участвуют в дистанционном квесте при поддержке семьи. Учитель разрабатывает сценарий и паспорт веб-квеста с инструкциями для родителей, консультирует, организует и координирует творческую, аналитическую и поисковую деятельность учащихся. Для того чтобы ребята были готовы к выполнению заданий, в учебном чате анонсируется объявление о приглашении на веб-квест. Удобно разделить класс на две команды, создав отдельные чаты для каждой, чтобы обсуждать задания. Детям дается право выбора капитанов и своей роли в игре. Для каждой роли учитель прописывает в технологической карте план и порядок прохождения веб-квеста. К каждому заданию делается оригинальное оформление и даются несколько подсказок. Веб-квест выявляет личностные качества, оказавшиеся невостребованными в учебном процессе [8, с. 358].

В период дистанционного обучения возможности педагога по достижению творческого уровня общения с учащимися расширяются за счет реализации нестандартных идей. «Модернизация процесса обучения основывается на разработке особых подходов к образованию и соответствующих методов, направленных на овладение ... стратегией как важнейшей составляющей профессионализации, преобразование творческого потенциала в успех, благополучие, процветание» [4, с. 71]. Применение в удаленном режиме обучения игровых арт-технологий, в том числе организация виртуальных театральных игр с формированием сценического образа, способствует гармоничному воспитанию младших

школьников. Им нравится под руководством наставника оформлять поздравительные открытки с анимированными персонажами и звуковыми эффектами.

Следует отметить, что недостаточное использование игровых моментов в образовательном процессе снижает стремление к учебе, однако чрезмерная игрофикация затрудняет переход детей к неигровой среде. Продолжительность дистанционного урока не должна превышать 30 мин, при этом непрерывная работа за компьютером ограничивается 15 мин [9, с. 18]. Нужно помнить, что дети быстро утомляются, а на выполнение дистанционных упражнений требуется больше времени. Стоит упростить содержание работы для слабо успевающих учеников, что даст им возможность играть на равных с другими, не теряя интереса и не испытывая чувства обиды. Во время динамических пауз целесообразно применить упражнения с яркими кинезиологическими шариками, которые помогут детям снять напряжение и одновременно усилить самоконтроль. Оценить эффективность пройденного материала в условиях дистанционного обучения поможет символическая рефлексия. Например, дети выбирают картинку в форме облачка определенного цвета в соответствии с впечатлением от урока (красный – «было легко»; оранжевый – «очень понравилось»; желтый – «было интересно»; зеленый – «у меня все получилось»; голубой – «я смог», синий – «мне было сложно»; фиолетовый – «я устал»).

Общая результативность игрового обучения в дистанционном формате связана с пониманием его социокультурного назначения в плане обеспечения условий для саморазвития и самореализации личности, обобщения приобретенных нравственных ценностей. Коммуникативная функция игровых методов проявляется в чувстве причастности к чему-то общему при выработке решения игровой задачи онлайн-группой. Находясь на расстоянии от коллектива, школьники переосмысливают мнение о себе и своих товарищах, приобретают навыки компромисса, взаимопомощи, взаимопонимания и толерантного отношения друг к другу [10, с. 2].

Учитель начальных классов, используя дистанционный формат обучения, опирается в своей работе в большей степени на родителей обучающихся. При этом он сталкивается с разной эффективностью деятельности, психолого-педагогической осведомленностью, характерами, ответственностью родителей [11, с. 93]. На основе оценки семейной системы в целом, ее гибкости, устойчивости, характера внутрисемейных связей учитель может включить родителей в игровое пространство с целью обеспечения координации и поддержки усилий детей со стороны взрослых.

Развивающее назначение игровых методов в обучающем интернет-пространстве рассматривается с точки зрения возможности расширить кругозор, улучшить ассоциативное восприятие. Эмоциональная насыщенность процесса передачи знаний усиливает

мотивационную составляющую восприятия. Конструирование педагогом учебных ситуаций с необычным подходом является дополнительным стимулом для развития исследовательской активности и высоких предметных, метапредметных и личных достижений.

Коррекционная функция игровых методов ориентирована на педагогическое наблюдение для объективной характеристики психолого-педагогического портрета обучающегося. В ходе виртуальных уроков уравниваются волевые усилия, снижается расход нервной энергии. Эффект развлекательной функции обусловлен комфортной непринужденной атмосферой во время игры, послеигровыми впечатлениями и положительными эмоциями [12, с. 67].

Результаты использования нами игровых методов в процессе дистанционного обучения младших школьников показали, что они активно включались в игровую ситуацию, сохраняли учебную мотивацию на протяжении всего онлайн-урока, успешно коммуницировали с учителем и другими детьми, работали онлайн-группой, проявляли творческую фантазию, настойчиво добивались высоких образовательных результатов. Программный материал по предметам был успешно усвоен, у младших школьников развивались важнейшие метапредметные универсальные учебные действия, такие как умение использовать знаково-символические средства представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, средства информационных и коммуникационных технологий, схемы решения учебных и практических задач для решения коммуникативных и познавательных задач. В процессе применения игровых дистанционных технологий у обучающихся формировались положительные качества личности, такие как адаптивность в динамично изменяющемся и развивающемся мире, самостоятельность, ответственность, интерактивность и когерентность. Вместе с тем мы разделяем мнение о том, что «...информация, собранная эмпирическими методами исследования, не может быть прямо введена в корпус научного знания. Она нуждается в интерпретации, которая всегда исходит из определенных теоретических предпосылок» [4, с. 49].

Заключение. Таким образом, в практике дистанционного обучения возможности игровых методов как способов педагогического воздействия и взаимодействия с обучающимися могут быть применены для раскрытия интеллектуальных и творческих возможностей личности младшего школьника. При адаптации существующих образовательных программ к дистанционной форме обучения каждый педагог разрабатывает собственную уникальную базу дидактических и программно-методических средств. Набор игровых приемов должен быть разнообразным, динамичным, дидактически оправданным, раскрывать содержательно темы дистанционных уроков в соответствии с поставленными учебно-воспитательными задачами.

Список литературы

1. Гаврик Н.А. Дистанционное обучение в начальной школе – будущее или уже настоящее? // Молодой ученый. 2020. № 19 (309). С. 441-443.
2. Вайндорф-Сысоева М.Е., Шитова В.А., Грязнова Т.С. Методика дистанционного обучения: учебное пособие для вузов. М.: Юрайт, 2017. 195 с.
3. Щуркова Н.Е. Игровые методики в классном руководстве: практическое пособие. М.: Юрайт, 2018. 165 с.
4. Веретенникова Л.К., Дембицкая О.Ю., Коротков И.В., Щербаков Ю.И. Философские основы инновационных технологий в современном российском образовании. Монография. М.: МПГУ им. М.А. Шолохова, 2012. 91 с.
5. Неустроева М.И. Использование скрайбинга в начальной школе // Вестник науки и образования. 2018. № 17-2 (53). С. 51-53.
6. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (ФГОС НО). [Электронный ресурс]. URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 25.11.2020).
7. Патрушева И.В. Психология и педагогика игры: учебное пособие для вузов. М.: Юрайт, 2019. 130 с.
8. Зимина М.Д. Создание воспитательного Web-квеста как средства повышения нравственных качеств младших школьников // Молодой ученый. 2017. № 49 (183). С. 358-362.
9. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы». [Электронный ресурс]. URL: <http://docs.cntd.ru/document/901865498> (дата обращения: 11.11.2020).
10. Маркеева А.А. Проблема мотивации школьников в дистанционном обучении // Школьная педагогика. 2020. № 2 (18). С. 1-4.
11. Кольтинова В.В. Социально-педагогическая компетентность учителя начальных классов во взаимодействии с родителями обучающихся // Школа будущего. 2017. № 5. С. 92-99.
12. Барышникова Е.В. Психология детей младшего школьного возраста: учебное пособие. Челябинск: Изд-во Южно-Урал. гос. гуман.-пед. ун-та, 2018. 174 с.