

ИГРОВАЯ МАГИЯ ОБЩЕНИЯ: ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ КОММУНИКАЦИИ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Ильина Н.Н.¹

¹*«Казанский федеральный университет», Казань, e-mail: natali_ilina527291@mail.ru*

Аннотация. В современном образовании активно развивается концепция геймификации как инновационного подхода к обучению, который основан на применении игровых элементов и принципов в учебном процессе. Одним из ключевых направлений использования геймификации является развитие коммуникативных компетенций у обучающихся младшей школы. В статье анализируются основные принципы геймификации и их влияние на формирование коммуникативных умений у учащихся начальной школы. Особое внимание уделено методам и приемам, позволяющим эффективно интегрировать геймификацию в учебный процесс. Коммуникативные навыки играют важную роль в современном мире, поскольку они необходимы для успешного взаимодействия, решения конфликтов, сотрудничества и профессионального развития. В данном контексте геймификация представляет собой эффективное средство для стимулирования активного общения, развития эмпатии, креативного мышления и навыков публичных выступлений у детей. В статье рассматривается актуальность данной проблемы в контексте современного образования, где важным компонентом является развитие коммуникативных навыков у младших школьников. Данная работа направлена на изучение возможностей геймификации как инструмента для развития коммуникативных компетенций в образовательном процессе и выявление практических рекомендаций для оптимизации этого процесса. Представленные в статье рекомендации могут быть использованы педагогами при планировании учебного процесса и повышении эффективности обучения коммуникативным навыкам.

Ключевые слова: геймификация, игрофикация, младшие школьники, начальная школа, коммуникация, коммуникативные компетенции.

THE GAME MAGIC OF COMMUNICATION: GAMIFICATION AS A MEANS OF DEVELOPING COMMUNICATION SKILLS IN YOUNGER STUDENTS

Ilina N.N.¹

¹*«Kazan Federal University», Kazan, e-mail: natali_ilina527291@mail.ru*

Abstract. In modern education, the concept of gamification is actively developing as an innovative approach to learning, which is based on the application of game elements and principles in the educational process. One of the key uses of gamification is the development of communicative competencies among primary school students. The article analyzes the basic principles of gamification and their impact on the formation of primary school students' communication skills. Special attention is paid to the methods and techniques that make it possible to effectively integrate gamification into the educational process. Communication skills play an important role in the modern world, as they are necessary for successful interaction, conflict resolution, cooperation and professional development. In this context, gamification is an effective tool for stimulating active communication, developing empathy, creative thinking and public speaking skills in children. The article examines the relevance of this problem in the context of modern. The recommendations presented in the article can be used by teachers when planning the educational process and improving the effectiveness of teaching communication skills.

Keywords: gamification, primary school students, primary school, communication, communicative competencies.

В современном мире коммуникативные навыки являются ключевым элементом успешной социальной адаптации и профессионального развития, а геймификация как инновационный подход к обучению представляет собой эффективное средство для их развития. Так ли это?

Геймификация, или использование игровых элементов и принципов в неигровых контекстах, включая образование, стала активно обсуждаемой темой среди ученых и педагогов. В современном образовании геймификация представляет собой инновационную методологию, применяемую для улучшения мотивации, учебной активности и

результативности учащихся [1]. Сторонники геймификации в образовании утверждают, что она способствует повышению мотивации учеников, улучшению усвоения материала и развитию критического мышления. Например, исследование И.С. Бураковой (2023) показало, что использование игровых элементов в учебном процессе приводит к повышению уровня вовлеченности обучающихся, улучшению их конкретных навыков и оптимизации их обучения [2].

Цель исследования – изучить влияние технологий геймификации на формирование коммуникативных универсальных учебных действий у младших школьников.

Материал и методы исследования

Исследование проводилось на базе муниципальных автономных образовательных учреждений «Прогимназия №29» и «Школа №39», в нем участвовали 240 учащихся 1–4-х классов. Для решения поставленных задач и проверки исходных теоретических положений был использован комплекс методов исследования: анкетирование, наблюдение, беседа, педагогический эксперимент, метод изучения продуктов деятельности учащихся, анализ и систематизация данных, статистические методы обработки результатов эксперимента.

В настоящее время геймификация учебного процесса становится основой, опираясь на которую, педагоги могут внедрять инновации в образование и влиять на развитие необходимых компетенций.

Персонализированные учебные среды, созданные с помощью геймификации, разрабатываются с использованием новейших программных средств и реализуют лучшие игровые практики, позволяя учащимся решать стратегические учебные задачи различными способами. Эта функциональность создает важную возможность вариативности в применении знаний и навыков [3].

Геймификацию не следует путать с играми или упрощенно называть игровым подходом к образовательному процессу. Игры обычно определяются как «физическая или умственная деятельность, или соревнования, которые имеют правила и в которых люди участвуют для получения удовольствия». В отличие от игр, концепция геймификации реализует обучение путем моделирования процессов реального мира в цифровом формате [4]. В научной среде существует устоявшееся мнение, что образовательные подходы с использованием игровых технологий облегчают решение задач преподавания и обучения. Процесс обучения проходит в более расслабленной, ориентированной на обратную связь модели взаимодействия «учитель – ученик». Природа игры, вовлекающей человека в процесс обмена и потребления информации с самого раннего возраста, позволяет использовать одни и те же механизмы как для взрослых, так и для детей, адаптируя их к уровню развития индивида.

За годы исследований различных аспектов геймификации были обнаружены положительные стороны ее влияния [5]:

- увеличение мотивации и участия. Исследования показывают, что использование игровых механик, таких как достижения, рейтинги, бонусы и прогресс, может стимулировать людей к выполнению задач и достижению целей. Например, в исследовании С.Ю. Яриной было показано, что учащиеся, которые осваивали школьную программу с помощью геймификации, проявляли больший интерес к учебе и улучшали свои результаты [6];
- повышение уровня вовлеченности в процесс обучения. Игровой дизайн создает эмоциональную привязанность к задачам и активностям, что способствует более глубокому погружению в процесс. Например, в исследовании Н.Л. Караваева было обнаружено, что использование элементов геймификации на уроках повышало уровень участия и интереса обучающихся, а следствием этого стала стопроцентная выполняемость заданий, заданных на дом [7];
- возможность создать игровые ситуации, целенаправленно формирующие навыки из предметной области, закрепляющие возникающие умения и знания. Игровые механики, такие как награды за достижение целей, мгновенная обратная связь и соревновательный элемент, способствуют улучшению усвоения материала и развитию навыков.

Геймификация имеет множество плюсов, включая увеличение мотивации, повышение вовлеченности, эффективность обучения и удовлетворенность пользователей. Этот подход продолжает привлекать внимание исследователей и практиков со всего мира, и его потенциал для улучшения различных аспектов жизни только начинает раскрываться. Так, Е.В. Яковлева в своем исследовании обнаруживает двойную функцию игры: с одной стороны, коллективные взаимодействия, изменяющие личность, происходят в контексте доминирующих идеологических дискурсов в соответствующих сферах коммуникации. С другой стороны, поведенческая матрица харизматических личностей, формирующаяся под влиянием этих взаимодействий, воздействует на общество в целом [8].

Рассмотрим, как же геймификация может повлиять на воспитательный процесс.

Включение игровых элементов в социальную практику само по себе не является новым явлением. Например, некоторые ученые предполагают, что социалистические игры в бывшем Советском Союзе, игры «Красный флаг» и «Авангардный лагерь» подпитывались игровым потенциалом.

Социальные навыки играют важную роль в развитии личности и успешной адаптации в обществе. Они включают в себя умение эффективно общаться, сотрудничать, решать конфликты и строить отношения с окружающими. В последние годы геймификация, техника

применения игровых элементов и механик в неигровых контекстах стали популярным методом для стимулирования учебного процесса.

В современном образовании геймификация становится все более значимым инструментом, способствующим эффективному обучению и развитию учащихся. Однако не менее важным аспектом применения геймификации является ее влияние на воспитательный процесс.

1. Развитие социальных навыков

Один из ключевых аспектов воспитательного процесса – развитие социальных навыков у детей. Геймификация способствует формированию командного духа, умению работать в коллективе, развитию эмпатии и толерантности. Игровые ситуации могут помочь в создании возможности для детей понять, как взаимодействовать с другими людьми, как разрешать конфликты и как достигать общих целей. Игры и задания, основанные на принципах геймификации, могут стать эффективным способом развития социальных навыков у учеников. Например, создание совместных проектов или задач, требующих группового решения, способствует развитию навыков общения, сотрудничества, умения договариваться и возвращать в себе навыки лидерства. Использование таких игровых элементов, как бэйджи, значки и оценки, может мотивировать учеников активно участвовать в учебном процессе и развивать их социальные навыки. Примеры использования геймификации для развития социальных навыков:

- виртуальное моделирование социальных ситуаций: создание интерактивных виртуальных сред для практического применения социальных навыков, таких как общение, управление конфликтами или решение проблем;
- коллективные игры и задачи: подготовка игровых мероприятий, требующих сотрудничества и координации действий между участниками;
- системы поощрения и признания: использование значков и систем достижений для поощрения развития социальных навыков учащихся.

2. Саморегуляция и развитие ответственности

Игровые задания требуют от детей саморегуляции, т.е. умения управлять своими эмоциями и высказываниями, умения планирования своих действий и нести ответственность за результат. Эти навыки необходимы для того, чтобы дети чувствовали ответственность за свои действия и принимали последствия своих решений. Например, ограниченные по времени задания и системы вознаграждения, обеспечивающие достижение цели, помогут учащимся научиться планировать свое время, управлять своими эмоциями и брать на себя ответственность за свои действия. Геймификация также может повысить мотивацию учащихся к личностному росту и развитию навыков, вознаграждая их баллами или очками за

выполнение определенных действий. Примеры использования геймификации для развития саморегуляции и ответственности:

- задания для самоконтроля: создание игровых заданий, требующих от учеников умения контролировать свои эмоции и поведение. Например, платформа Uchi-.ru позволяет создавать фиксированные временные интервалы для решения образовательных задач. То же самое можно сделать с помощью платформы Clascraft, особенно задания, направленные на развитие коммуникативных навыков, где можно начислять баллы за решение коммуникативных задач;
- игровая симуляция ситуаций выбора: игровая симуляция, в которой учащиеся должны принимать ответственные решения и оценивать их последствия.

3. Мотивация к командной деятельности

Геймификация может помочь мотивировать учащихся взаимодействовать со своими командами благодаря привлекательности игрового контекста, наградам и общему успеху в игровой среде. В настоящее время существует множество игр в жанре RPG (Computer Role-Playing Game – компьютерные ролевые игры), где игроки управляют одним или несколькими персонажами, каждый из которых определяется перечнем числовых атрибутов, способностей и навыков. Достижение результата зависит от правильной, четкой и слаженной работы всей игровой команды. Применение механики компьютерной ролевой игры позволяет детям активнее участвовать не только в учебной деятельности, но и в жизни класса, коллектива и школы. Совместными усилиями дети добиваются поставленных целей, улучшают свои и командные показатели.

4. Формирование ценностных ориентаций

Через игровые сценарии и задания в рамках геймификации можно передавать ценностные ориентации, формировать понимание правильных и неправильных поступков, развивать чувство справедливости и уважения к окружающим. Поскольку мастером в играх может выступать учитель и начисление баллов за положительные действия производит непосредственно учитель, то такой формат взаимодействия с классом позволит оценивать детей индивидуально и в контексте команды. Благодаря гибкости учитель может создавать соотношение выигрышей и рисков в системе ценностей обучающихся, закрепляя положительные эмоции от полученных баллов при конкретном положительном действии.

Результаты исследования и их обсуждение

Для подтверждения теоретических предположений автор провел эмпирическое исследование на базе муниципальных автономных образовательных учреждений «Прогимназия №29» и «Школа №39», в котором участвовали 240 учащихся 1–4-х классов. Автором были сформированы контрольная и экспериментальная группы, в которых была проведена первичная диагностика. Поскольку коммуникативная компетентность

многогранна, автором было использовано несколько методик, определяющих различные аспекты коммуникативного развития. При анализе полученных данных первичной диагностики на констатирующем этапе эксперимента было выявлено, что 43% младших школьников обладают базовыми коммуникативными навыками, такими как умение выражать свои мысли и слушать собеседника, а у 57% наблюдались трудности в общении с одноклассниками, этих ребят отличали повышенная тревожность и дискомфорт (рис. 1). При наблюдении эти дети проявляли менее активное участие в диалогах, они были более скрытыми и молчаливыми, предпочитали не участвовать в коллективных делах, находились в роли наблюдателя либо занимались своими делами.

При проведении диагностики, выявляющей уровень самооценки, были получены следующие данные: 10% детей имеют неадекватно завышенную самооценку, 24% имеют завышенную самооценку, 38% человек имеют адекватную самооценку и 28% человека имеют заниженную самооценку (рис. 1). Самооценка играет важную роль в психологическом развитии ребенка, определяя его уверенность, мотивацию и способность к саморегуляции. Способность оценивать себя и свои действия является ключевым аспектом формирования здоровой личности и успешного социального взаимодействия. Однако самооценка ребенка может быть подвержена влиянию различных факторов, которые определяют ее степень и стабильность.

По ФГОС НОО коммуникативные компетенции содержат ряд аспектов, развитие которых учитывается при диагностике. При анализе полученных данных был подведен итог первичной диагностики и выявлен уровень развития коммуникативных УУД у каждой группы; были получены следующие результаты, отраженные на рисунке 1.

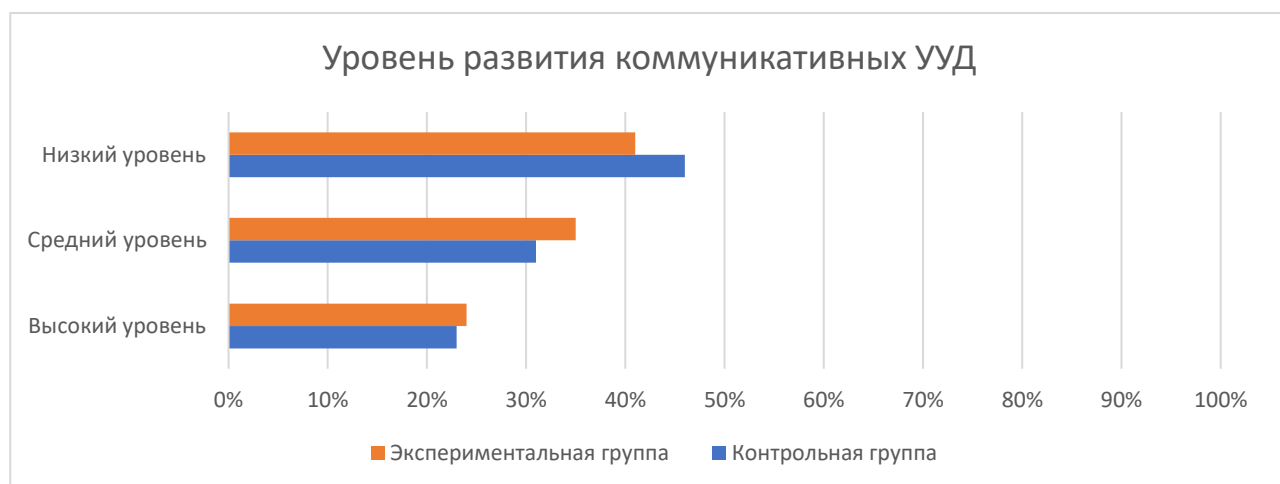


Рис. 1. Уровень развития коммуникативных УУД. Результаты констатирующего этапа

На основе полученных данных первичной диагностики (рис. 1) автором был составлен план для дальнейшей работы. На начальном этапе в повседневную жизнь школьников была

введена платформа Classcraft, которая позволила реализовать первый аспект нашей экспериментальной работы – внедрение технологии геймификации в воспитательную деятельность. На этом этапе автор познакомил с платформой педагогов, детей и родителей, собрал необходимые документы (согласие на участие в эксперименте и обработку персональных данных), а затем помог зарегистрироваться на платформе детям и педагогам. С педагогами отдельно был проведен педагогический совет, на котором обсуждалась техника работы с платформой и были собраны необходимые рекомендации для комфортной работы.

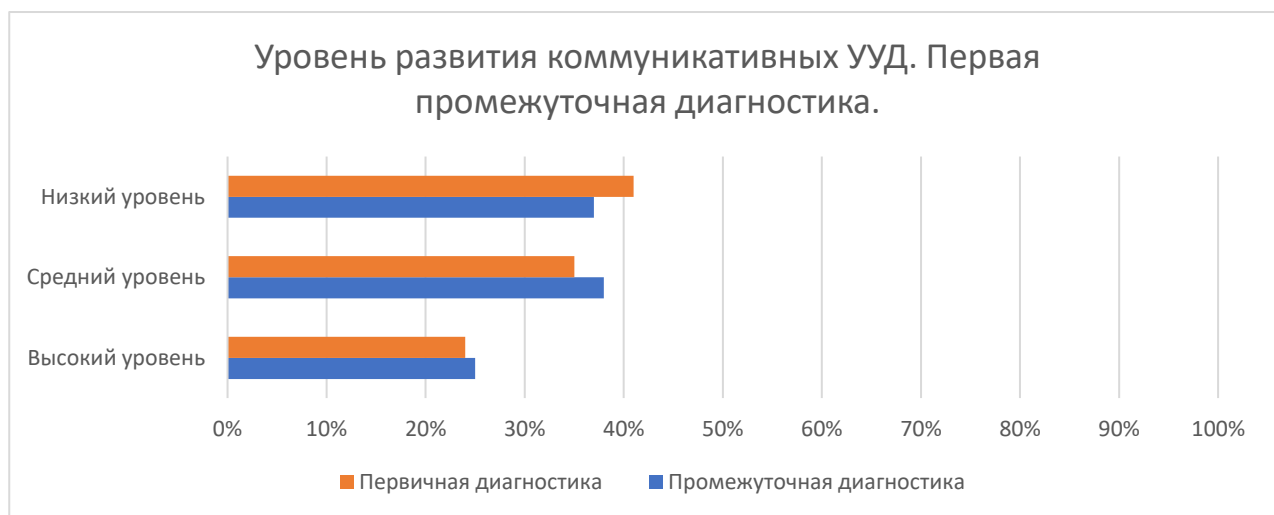
Следующий этап эксперимента был посвящен внедрению платформы в учебно-воспитательный процесс. В ходе данного этапа дети ознакомились с правилами «игры», где узнали, что на платформе у каждого будет свой персонаж, который сможет развиваться только с их помощью, а именно: заработанные в реальной жизни баллы можно потратить на развитие своего «подопечного». С развитием персонажа дети могут получать сверхспособности вместе со своим персонажем, например выбирать себе домашнее задание из нескольких предложенных. Учителя проводили плановые внеклассные мероприятия, наблюдали за коммуникацией в классе и проводили рекомендованные автором мероприятия, в ходе которых корректировались взаимоотношения с детьми, дети учились взаимодействовать в команде, высказывать свое мнение и выслушивать мнение сверстников и учителя, тем самым начиная зарабатывать баллы на платформе и развивать своего персонажа. Уже в первые месяцы использования платформы заметно повысился интерес детей к школьной жизни, они более охотно вступали в контакт с одноклассниками, с удовольствием участвовали в классных мероприятиях и старались не нарушать границы поведения, поскольку за это предусматривался штраф: как предупреждение учитель мог отобрать «жизни» персонажа, в качестве наказания за повторное нарушение персонаж мог лишиться своего уровня или сверхспособностей.

Также платформа стала хорошей обратной связью для родителей, которые могли контролировать рост или падение «подопечного» ребенка, тем самым корректировали поведение самого учащегося, проводя с ним беседы, интересуясь его успехами.

Постоянное взаимодействие с помощью платформы и живого общения в чате, работа по развитию коммуникативных навыков не прекращались и в каникулярное время. Чтобы не спровоцировать регресс коммуникативной деятельности детей, на каникулах им было предложено с помощью платформы проходить различные квесты, которые включали в себя тестирование, ситуативные моменты и случайные события, которые позволяли набирать очки для развития персонажа, что мотивировало детей. Родителям были даны рекомендации по регулированию времени нахождения ребенка за компьютером, а задания и квесты

составлялись таким образом, чтобы ребенок проводил за компьютером не более 20 минут в день.

По прошествии трех четвертей (6 месяцев от начала эксперимента) было запланировано провести промежуточную диагностику развития коммуникативных компетенций младшего школьника, чтобы при необходимости скорректировать правила начисления очков и ввести новый комплекс мероприятий, направленных на развитие навыка самооценки и рефлексии. По итогам промежуточной диагностики были получены следующие результаты, отраженные на рисунке 2.



*Рис. 2. Уровень развития коммуникативных УУД. Первая промежуточная диагностика.
Экспериментальная группа*

Как можно видеть по результатам диагностики (рис. 2), появились незначительные улучшения в уровнях развития коммуникативных компетенций в рамках диагностирования навыков экспериментальной группы. Это подтверждается и наблюдениями педагогов, которые также дали свою субъективную оценку, отмечая, что коллектив детей стал более слажен и чаще дети предпочитают проводить время вместе за настольными играми или в беседах. Дети с удовольствием идут в школу, ожидая интересных заданий и награду за результаты проделанной ими в течение всего дня работы. Персонажи на платформе стали ощущаться ребятам близкими, они начали относиться к ним как к своим «питомцам», ощущая ответственность за их «рост» и «падение».

Заключение

В данной статье автор опубликовал лишь часть своего исследования, которое уже на данном этапе показывает, что геймификация представляет собой мощный инструмент не только обучения, но и воспитания детей. Ее использование в образовательном процессе способствует развитию социальных навыков, саморегуляции, ответственности, мотивации к

обучению и формированию ценностных ориентаций у детей. Дальнейшие исследования в этой области могут помочь раскрыть полный потенциал геймификации как инструмента воспитания нового поколения.

Одним из основных преимуществ геймификации в контексте развития коммуникативных навыков является создание ситуаций, которые способствуют активному взаимодействию между участниками образовательного процесса. Игровые элементы, такие как совместные задания, решение командных задач и соревнования, мотивируют обучающихся к общению, сотрудничеству и решению проблем в команде. Правильно выстроенная система поощрений положительных действий и решений может помочь развитию и закреплению необходимого навыка.

Другим важным аспектом геймификации является возможность развития навыков эмпатии, анализа и креативного мышления через вовлечение учащихся в игровые сценарии и ролевые игры. Это способствует формированию у детей умения эффективно выражать свои мысли, слушать и понимать точку зрения других, а также находить нестандартные решения задач.

Кроме того, геймификация способствует развитию у учащихся навыков публичных выступлений и презентаций. Игровые задания, требующие демонстрации знаний перед аудиторией, помогают преодолевать страх перед публичными выступлениями и улучшают умение выражать свои мысли четко и убедительно.

В заключение можно отметить, что геймификация является эффективным инструментом развития коммуникативных навыков у детей в образовательном процессе. Использование игровых элементов и механик не только помогает сделать учебу более интересной и мотивирующей, но и способствует формированию у детей важных коммуникативных навыков, таких как умение слушать, выражать свои мысли, сотрудничать и решать конфликты.

Геймификация позволяет создать обучающую среду, которая стимулирует активное участие детей, развивает их социальные навыки и способствует формированию позитивного отношения к учебному процессу. Важно подчеркнуть, что развитие коммуникативных компетенций через геймификацию не только повышает успеваемость учащихся, но и готовит их к успешной адаптации в современном обществе, где важными являются навыки эффективного общения и взаимодействия.

Таким образом, интеграция геймификации в образовательный процесс является перспективным подходом, который способствует всестороннему развитию детей и подготовке их к успешной жизни в современном мире, где коммуникативные навыки играют ключевую роль.

Список литературы

1. Яковлева Е.В., Гольцова Н.В. Игровые механики геймификации в профориентации и профессиональном самоопределении детей разных возрастных групп в системе образования // Вестник Череповецкого государственного университета. 2022. №1. С. 180-197.
2. Буракова И.С. Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения мотивации обучающихся // Мир науки, культуры, образования. 2023. №3. С. 160-162. DOI: 10.24412/1991-5497-2023-3100-160-1622023.
3. Волкова Т.Г., Таланова И.О. Геймификация в образовании: проблемы и тенденции // Ярославский педагогический вестник. 2022. № 5 (128). С. 26-33.
4. Buckley P., Doyle E. Individualising gamification: An investigation of the impact of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification using a prediction market // Computers and Education. 2016. № 106. P. 43-55. DOI:10.1016/j.compedu.2016.11.009.
5. Stieglitz S. Gamification. Using Game Elements in Serious Contexts. // Gamification. Springer International Publishing AG.P. 93-100. DOI: 10.1007/978-3-319-45557-0.
6. Семёнова О.В. Геймификация: плюсы, минусы ее использования в проектной деятельности // Вестник Самарского университета. Экономика и управление. 2021. №4. С. 119-125.
7. Караваев Н.Л., Соболева Е.В. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде: монография. Киров: Вятский государственный университет, 2019. 105 с.
8. Рожкова Ю.А. Применение геймификации в системе образования школьников // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2021. №4. С. 5-10.