

## ОБУЧЕНИЕ КАК ПРИКЛЮЧЕНИЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ОНЛАЙН-ИГРЕ CLASSCRAFT

*Иодко Оксана Анатольевна,*

*учитель химии, ГУО «Гимназия № 2 г. Гродно»*

*(г. Гродно, Республика Беларусь)*

В статье раскрыты возможности игрофицированного подхода в обучении с помощью образовательной ролевой онлайн-игры Classcraft как площадки для организации сетевого взаимодействия, повышения мотивации учащихся и вовлеченности их в учебную деятельность на основании личного педагогического опыта.

**Ключевые слова:** игрофикация, мотивация современных школьников, вовлечение в образовательный процесс, игровые механики, образовательная ролевая игра Classcraft.

Эффективное обучение невозможно без мотивации, а мотивация не может существовать без ориентации на решение практических задач и получения поощрения в виде достигнутых результатов или бонусов [1]. Игры сопровождают человека с давних времен и практически у каждого есть любимые игры: настольные, логические или активные. Игровые элементы могут значительно повлиять на мотивацию к деятельности человека, а в последнее время часто встречается термин «игрофикация» (или геймификация), который обозначает использование игровых механик для неигровых процессов, в том числе и в образовании. Игровые механики в бизнесе стали применяться с начала XX века, а сам термин появился в 1980-х годах. Изначально игровые механики вовлечения использовали в маркетинге и продажах, а затем технология распространилась и на другие сферы, особенно эффективно в корпоративном обучении. Плодотворному влиянию игровой деятельности на процесс обучения придавали большое значение такие великие педагоги как А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинский, В.Ф. Шаталов, К.Д. Ушинский. Игра удовлетворяет трем базовым психологическим потребностям человека: необходимости в автономии (возможность принимать решения), необходимости в компетенции (преодоление испытаний) и необходимости в социализации (что добавляет игре осознанную ценность). Процесс обучения уже отчасти игрофицирован, так, выполнив задание верно, ученик получает поощрение – высший балл, допустил ошибки – награда меньше, в конце каждого учебного года – переход на «новый уровень», а портреты

лучших «игроков» висят на доске почета. Однако, современные школьники выросли в период активного развития цифровых технологий и игровой индустрии, для многих из них компьютерные игры не только развлечение, но и среда общения и взаимодействия. Следовательно, игровые механики с элементами из компьютерных игр могут стать для них органичной площадкой и для обучения. Игрофикация проникает в образовательный процесс в разных формах: от викторин и тестов с турнирными таблицами (Kahoot, Quizziz), виртуальных миров и квестов (MinecraftEDU, Classcraft) до онлайн-курсов (Duolingo, Lingualeo) [2].

По статистике, у подростков одним из самых популярных жанров компьютерных игр являются ролевые пошаговые стратегии (RPG). Исходя из этого, внимание автора привлекла ролевая игра [Classcraft](#), концепцию которой создал канадский учитель физики Шон Янг (Shawn Young) для своих учеников в 2013 году. Игра является дополнением к обучению в классе, превращая участников в магов, воинов и целителей. Команда разработчиков видит свою миссию в том, чтобы сделать школу более интересной и мотивирующей, создавая увлекательный опыт совместного обучения, способствующий общему развитию учеников. Эта универсальная образовательная игра охватывает более 7 000 детей в 25 странах мира [3]. Одним из партнеров проекта является корпорация Google for Education/ вики/.

Применение автором технологии игрофикации в собственной педагогической практике с использованием возможностей сайта Classcraft проводилось на уроках химии с учащимися 10 профильного класса для изучения темы «Углеводы» (18 учебных часов) и направлено на достижение следующих образовательных целей:

- вовлечь учащихся в образовательный процесс для формирования заданных предметных компетенций;
- содействовать развитию культуры сетевого взаимодействия, навыков коллаборативной и коллективной работы в фиксированных малых группах;
- создать условия для реализации учебной деятельности в технологии смешанного обучения и для приобретения обучающимися опыта дистанционной формы получения знаний.

Условно весь процесс организации такой формы обучения можно разделить на несколько этапов.

Этап 1. Подготовительный. Учитель проходит регистрацию на сайте и становится Мастером Игры, создает класс. Список класса можно внести из таблицы Excel или экспортировать из Googleclassroom.

Необходимо отметить, что на сайте игры существует интеграция со всеми приложениями Google.

Этап 2. Подписание пакта Героя. Учащиеся получают распечатки, на которых они официально признаются игроками Classcraft и соглашаются с условиями Игры.

Этап 3. Правила Игры. В игре создается перечень правил, за которые игроки могут получить вознаграждение или наказание. Правила касаются учебной деятельности и поведения на уроке. Обсуждение правил совместно с учениками позволяет установить более доверительные отношения. После согласования правил они в распечатанном виде размещаются на стенде в кабинете.

Этап 4. Выбор игроками своего Героя. Учащиеся устанавливают на планшеты или телефоны бесплатное приложение Classcraft, получают от Мастера Игры свой уникальный код и пароль, которые открывают им доступ к игре, выбирают своего персонажа. В игре три типа Героев: воин, маг и целитель. Каждый из Героев обладает определенным набором способностей, которые в процессе игры развиваются.

Этап 5. Создание команд. Из игроков формируются команды, обязательно в одну команду должны попасть все типы Героев. Команды создаются учителем, численный состав зависит от задач, предусмотренных для групповой работы в классе или для внеклассной деятельности. Как показала практика, оптимальное число участников команды – 4. Команды могут придумать свое название и выбрать эмблему.

Этап 6. Создание Квеста. На сайте игры есть карты, на которых создается маршрут для прохождения квеста. В нашем случае тема «Углеводы» была разбита на семь этапов-заданий. Каждое задание посвящено изучению, повторению или закреплению определенной темы. В окне каждого задания есть несколько вкладок: «Цель» с постановкой цели задания, «Задание» в котором размещено его описание, могут размещаться учебные материалы, ссылки на учебные ресурсы, ссылки на тренажеры или интерактивные упражнения, «Условия и награды» где обозначены сроки выполнения и награды в виде очков здоровья и опыта, а также золотых монет, «Отчеты и дискуссии» в этой вкладке Герои могут вносить ответы на вопросы, вести совместное обсуждение проблемных, исследовательских или расчетных задач по заданию данного этапа, размещать фотоотчеты по выполнению заданий, обратиться за помощью к игрокам или учителю, «Прогресс» вкладка в которой отражается выполнение данного задания всеми игроками.

За выполнение учебных и творческих заданий на уроке, домашних заданий, соблюдении правил Игры, участие во внеклассных мероприятиях, учащиеся получают очки здоровья, опыта и золотые монеты, которые они могут использовать на развитие способностей своего персонажа и улучшать его внешний вид и снаряжение.

На сайте Classcraft также существуют инструменты, которые можно использовать для организации урочной деятельности. Большой эффект запуска этих игровых механик достигается, если в кабинете есть возможность вывести изображение на большой экран. Начало урока – важный момент, в игре Classcraft он начинается со «Случайного события», которое может быть положительным (добавление очков) или не очень (потеря очков), а может быть забавным (все должны обращаться друг к другу «Милорд» или «Миледи»), оно касается отдельного ученика, или команды, или учителя. Выбор того или иного события генерирует игра, а список возможных вариантов редактируется учителем, когда создаются настройки игры для класса. Такой момент в начале урока приносит элемент неожиданности, сюрприза и в целом создает позитивную атмосферу. Инструмент «Колесо судьбы» случайным образом выбирает игрока или команду для ответа на вопрос или выполнения заданий у доски. Есть инструменты обратного отсчета времени и таймер, если необходимо учитывать на уроке определенное время для конкретного вида учебной деятельности. «Битва боссов» – инструмент в виде викторины с тестовыми вопросами или коротким ответом, чтобы организовать формирующее оценивание по теме урока, в нем также случайным образом выбирается ученик или команда для ответа. При неверном ответе Герой теряет очки здоровья, но система сразу предлагает воспользоваться помощью Целителя из состава команды, чтобы восстановить состояние ошибившегося Героя.

На сайте Classcraft предусмотрен инструмент для организации обратной связи индивидуально с каждым учащимся, также существует возможность сделать объявление всему классу. Например, при организации урока в модели смешанного обучения «ротация станций» игроки получили инструкции по организации урока и маршруту перемещения по станциям, в связи с чем удалось значительно сэкономить время урока на организационных моментах.

При реализации данной формы работы применялся сценарий «перевернутого класса» и ознакомление с учебной информацией, в виде небольших видеороликов было вынесено в домашнее задание. Для самопроверки учащиеся использовали интерактивные упражнения

и тренажеры, а на уроках в большей степени уделялось внимание особо значимым или трудным моментам, а также выполнению заданий, упражнений на закрепление и отработку изучаемой темы, выполнялись практические и исследовательские задачи, в том числе химические эксперименты. С помощью игры Classcraft успешно были реализованы такие образовательные задачи, как:

- продуктивное взаимодействие учащихся в командах на уроках и в сетевом сообществе для решения учебных и творческих заданий;
- самоорганизация учащимися собственной образовательной траектории и приобретение опыта дистанционного обучения;
- закрепление навыка индивидуальной и совместной работы в различных сервисах, в том числе облачных;
- получение быстрой обратной связи от учителя и индивидуальной консультации по коррекции пробелов в знаниях;
- повышение качества знаний по изученной теме по итогам тематического контроля и вовлеченность в учебный процесс.

### Литература

1. Черепица, М.А. Игрофикация. Игровые элементы в маркетинге ближайшего будущего. / М.А. Черепица // Сборник докладов региональной научно-практической конференции. – Великий Новгород – 2012 – С.42–46.
2. Жукова, Н.Г. Плюс геймификация: инновации в системе образования [Электронный ресурс] // Мультиурок – Режим доступа: <https://multiurok.ru/blog/plius-ghieimifikatsiia-innovatsii-v-sistiemie-obrazovaniia.html> – Дата доступа: 31.10.2019.
3. Пуляевская, А. Classcraft — образовательная ролевая онлайн-игра [Электронный ресурс] //Игровые технологии – Режим доступа: <https://nitforyou.com/classcraft/> – Дата доступа: 01.11.2019.

### TRAINING AS AN ADVENTURE IN CLASSCRAFT ONLINE EDUCATIONAL ROLE PLAY

**O.Iodko**

The article reveals the possibilities of a gamified approach to learning using the educational online role-playing game Classcraft as a platform for organizing network interaction, increasing the motivation of students and their involvement in educational activities based on personal pedagogical experience.

**Keywords:** gamification, motivation of modern schoolchildren, involvement in the educational process, game mechanics, educational role-playing game Classcraft.